

# DESIGN DE PRODUTO E CORPO HUMANO

## LIGAÇÕES OBJECTO-CORPO NA CONTEMPORANEIDADE

Tese de Doutoramento em Design  
 Rui Dias  
 Orientação Científica: Leonor Ferrão  
 27 Junho 2014

# UM MODELO-MAPA DO CORPO



O mais esquecido dos territórios estranhos é o nosso próprio corpo.  
 Walter Benjamin  
 Que corpo? Temos vários.  
 Roland Barthes

**CARNE** || A carne não se constitui verdadeiramente como corpo: é o organismo, o conjunto dos órgãos, a matéria biológica e fisiológica que vive e um dia vai morrer. Mas como vida é a incapacidade de um órgão desligar-se de outro (María Zambrano *apud* Tavares, 2009, p.33), ou como tudo o que é vida está obrigado a ligar-se (Tavares, 2009, p.33), então no organismo estão latentes ligações, ou seja, está latente o corpo. O organismo está predisposto para múltiplas ligações. E estas efectuam-se por contacto com os outros e com mundo. Pode afirmar-se que só há corpo quando as ligações se estabelecem. O Homem foi o ser vivo (o organismo) que foi capaz de criar mais ligações, e mais véus para a carne. Foi o animal que conseguiu criar mais corpo, através de todas as relações, contratualizações e construções - sociais, culturais e técnicas -, e que conseguiu esconder mais a carne: os seus instintos, as suas pulsões.

Em que pode interessar aos designers este estrato corporal? O funcionamento dos organismos sempre foi uma fonte de inspiração para as disciplinas de projecto, através de estudos científicos - biónicos, biomiméticos, biomecânicos... - materializados em inúmeras aplicações práticas. Essa fonte de investigação deve continuar a inspirar os designers.

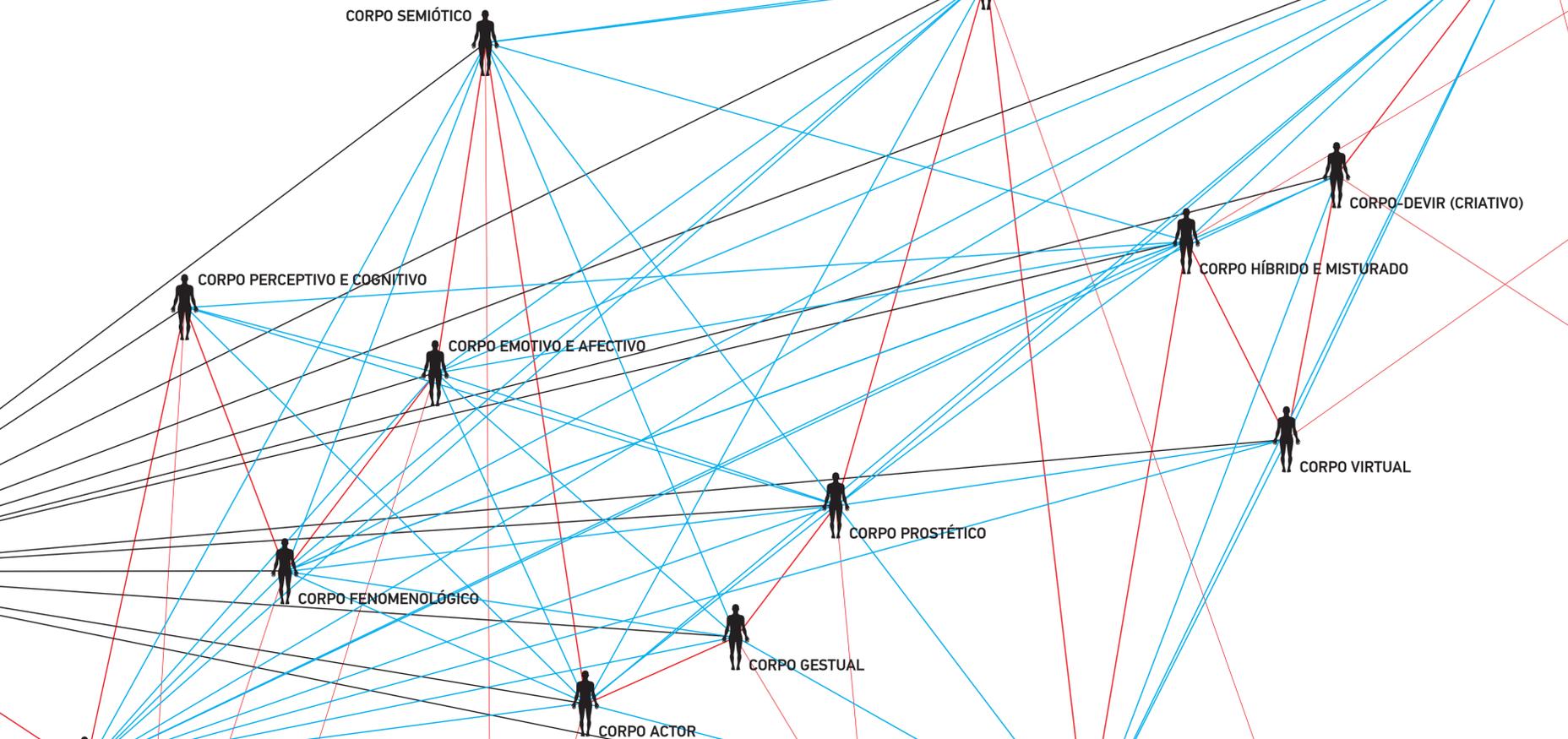
Outra ordem de consideração possível prende-se com a emergência da carne diagnosticada por Miranda (2001) e remete para a evolução dos estudos científicos sobre a matéria orgânica, celular, molecular, atómica... Quando o tecnológico permite manipular o biológico, a carne emerge, como matéria manipulável, como material projectável. O Design e os designers, mas igualmente a reflexão teórica e crítica, não têm sido alheios a tal possibilidade. Trata-se de uma zona nebulosa no tocante ao Design de Produto, área de projecto que tem trabalhado com as tecnologias oriundas da Revolução Industrial e se tem articulado com as tecnologias da Revolução Digital. A possibilidade de relação com as tecnologias biológicas é certamente matéria de reflexão.

Outro modo de emergência da carne verifica-se na vida diária, na ocorrência de doenças e acidentes corporais (Miranda 2001, p.64), por ex. acidentes de viação ou de trabalho (outros modos possíveis de emergência da carne são o desejo sexual, a pulsão para a violência e para o crime, etc.). Perante aquelas ocorrências, ante os necessários cuidados da carne, o Design de Produto deve continuar a ter um papel preventivo, por ex., respectivamente, na criação de instrumentos médicos e de objectos mais seguros.

**CORPO ANATÓMICO E METROLÓGICO** || A anatomia do corpo humano é ainda assunto de carne. Constitui a matriz de interpretação que está na origem dos modelos corporais mais frequentemente utilizados pelos designers de produto. Trata-se do entendimento estrutural do organismo, da compreensão da organização dos órgãos e do seu funcionamento - historicamente figurável através de representações gráficas e modelos físicos. Trata-se também de uma dimensão mensurável do corpo, passível de articulação com técnicas de obtenção de dados individuais e de tratamento estatístico, relativos à variabilidade das diferenças físicas entre os seres humanos. A consideração anatômica e metrológica constitui a origem dos estudos e dos modelos do corpo desenvolvidos pela Antropometria e pela Ergonomia.

O corpo, anatomicamente entendido e enquanto fonte de dados metrológicos, configura um campo de investigação continuamente pertinente para o Design de Produto. Porém, considere-se que os modelos antropométricos não devem padronizar os corpos - não podem constituir-se como *standards universais*. A não exclusão de corpos implicaria um impossível *modelo universal*, ou, ao invés, a consideração de cada corpo como um modelo. A personalização dos produtos é uma tendência, mas a base serial da produção de objectos colide com o caso a caso, não é ainda visível a produção alargada de produtos à medida de cada corpo. Os produtos terão de servir vários corpos, mas não necessariamente todos os corpos. O que é desejável é que os modelos sejam abertos, que se cruzem modelos, e que se articulem modelos antropométricos com outros entendimentos corporais.

SEQUÊNCIA DE INTERPRETAÇÕES/LIGAÇÕES CORPORAIS APRESENTADA NA TESE (CAP. 5)  
 LIGAÇÕES À CARNE  
 OUTRAS LIGAÇÕES ESTABELECIDAS



**CORPO PERCEPTIVO E COGNITIVO** || A carne articula-se com a psique. Fontanille (2001, p.235) cita a teoria das membranas psíquicas de Sigmund Freud (1856-1936), as quais, nas ligações do corpo com o mundo e com os outros, servem de invólucros de protecção, de viagem e de troca, susceptíveis de receber impressões, sendo rejeitadas dos acontecimentos e das próprias estruturas psíquicas. O corpo é proprioceptivo, susceptível de funcionar como superfície de inscrição. É um lugar de subjectivação das impressões que recebe do mundo e dos outros, é lugar de percepção, cognição, consciência e memória. E aprende e reconstrói o mundo por via dos sentidos e da sua inter-relação. Magta (2003, p.180) identifica vinte e três sentidos fisiológicos e doze sentidos conduzidos pela sensibilidade. É reveladora a diversidade dos sentidos.

A dimensão perceptiva/sensitiva e cognitiva é também considerada pela Ergonomia, bem como por novos campos e processos disciplinares que ponderam sobre o corpo subjectivo - percepção, sentidos, necessidades, limitações dos utilizadores - com o intuito de incrementar o conforto, a inclusividade, a acessibilidade ou usabilidade dos produtos. Logo, não é temática alheia a cultura de Design de Produto e aos designers. Projectar com e para os sentidos é uma tarefa profundamente desafiadora - a variedade de sentidos apresentados por Mehta (2003, p.180) comprova-o.

**CORPO FENOMENOLÓGICO** || A interpretação fenomenológica considera aspectos perceptivos e subjectivos, acrescentando-lhes um factor de intencionalidade corporal, activo e transformador, sobre as coisas do mundo. Numa formulação possível, a partir de Merleau-Ponty (2000[1964], p.132), o corpo liga-se ao mundo fazendo-o mundo e fazendo-o carne - corpo carne da carne do mundo. É um corpo próprio, um sujeito, simultaneamente captor, construído, intencional e transformador. Trata-se já de um corpo articulado com o mundo e com os outros, de um corpo empírico, centro de experiências e de vivências. É um corpo vivido.

Os temas fenomenológicos do corpo carne da carne do mundo, do corpo próprio, do corpo empírico e do corpo vivido também não passam despercebidos à cultura de Design de Produto e aos designers (mais intelectuais, ou menos intelectuais). Estes entendimentos remetem para aspectos perceptivos e sensoriais mas, de igual modo, para as necessidades, para a experiência dos utilizadores, para as suas capacidades e limitações, para os estilos de vida - aspectos considerados (por vezes negligenciados) pelos designers na concepção de produtos.

Outro tema importante é o corpo intencional, o corpo que transforma e comunica. A intencionalidade dos corpos é, em boa medida, realizada através de objectos. Nas acções com objectos o corpo é potenciado para a transformação e para a comunicação. É tarefa dos designers enriquecer tais potenciações e mediações, enriquecendo o próprio corpo.

**CORPO EMOTIVO E AFECTIVO** || Um corpo intencional deve constituir-se como corpo emotivo e afectivo. Se o corpo se constrói por ligação ao mundo e aos outros, se necessita de objectos para lhes chegar - e para ser - deve procurar fazê-lo por afecto ou por desejo, em processo de afirmação, de multiplicação de afectos, para se afectar de alegria (para evitar reduzir-se ao organismo e à consciência), para se construir como corpo que se alegra. E esta a base da civilização, como aprendemos com Deleuze & Parnet (2004[1977], p.80) e com Tavares (2013, pp.159-160).

Considere-se então (ou continue a considerar-se) o corpo emotivo e afectivo em Design de Produto. Deve projectar-se para a emotividade e para a afectividade: para multiplicar as relações com o mundo e os outros com a circulação e multiplicação dos afectos; i.e. para evitar a sedimentação e o uso contido dos objectos, para recuperar o corpo largo, para o envolvimento corporal, para o movimento e para a mobilidade, para o conforto enquanto contrário de inércia e imobilidade, para a prazêr da diferença expressiva, para o enriquecimento sensorial dos objectos e das relações.

**CORPO SEMIÓTICO** || A leitura semiótica pode considerar-se na sequência dos entendimentos fenomenológico e afectivo, porque remete para a abertura do corpo a trocas com o mundo e com os outros, e para a sua intencionalidade e intencionalidade nessas relações. A intencionalidade do corpo na comunicação e na transformação do mundo, traduz-se na capacidade de produzir objectos, mas estes não podem ser interpretados sem uma relação ao corpo (Eco, 1999[1997], pp.351-353). A leitura dos objectos e do próprio corpo implica uma estrutura semiótica. A intencionalidade do corpo é significativa, justamente, porque deixa prolongamentos e inscrições no mundo: objectos, impressões, representações. Fontanille (2001, p.236) dá conta desse processo intencional e transformador significante: uma *embragem* do corpo - através da sua intencionalidade significativa - e, consequentemente, uma *desembragem* - nos prolongamentos e inscrições que produz.

A interpretação semiótica permite entender os objectos como prolongamentos ou extensões do corpo (*próteses*), mas também como inscrições ou negativos do corpo (nas superfícies de interface): a pega da chaveira como negativo do(s) dedo(s), o bordo como negativo da boca, etc. Relativamente aos prolongamentos ou extensões, remetemos para o corpo próstético. Quanto às inscrições ou negativos, considere-se o seguinte exercício: objecto a objecto, decomponha-se cada um em partes e proceda-se à descoberta de negativos do corpo; reensem-se os objectos, ou partes dos objectos, segundo a teoria dos negativos. Deve considerar-se: i) que os negativos constituem registos funcionais e simbólicos que podem/devem ser explorados e acurados como *afordanças* de acolhimento do corpo ou de suas partes, mas também para potenciar a acção conjunta corpo-objecto (acrescente-se que os negativos podem ser combinados com positivos - relevos, texturas); ii) que alguns interfaces requerem um uso maximamente eficaz, inequívoco, e que outros requerem gestos mais largos; iii) que os negativos podem contribuir para a prazêr da diferença expressiva nos objectos (para o seu enriquecimento sensorial) e, consequentemente, e para o enriquecimento das relações mediadas por objectos.

**CORPO ACTOR** || É o corpo plenamente integrado nas dinâmicas da vida em sociedade, culturalmente construído por essas dinâmicas, mas que também se constrói a si mesmo nesse contexto. É um corpo próprio e intencional que se constitui como identidade significativa, com os outros, e perante ou para os outros. Tendo em conta Goffman (1993[1959]) e Giddens (1997[1991]), trata-se de um corpo sujeito a partilhas e a pertencas, mas veiculador de comportamentos, condutas, valores e suporte de linguagens, símbolos e objectos configuradores de identidade, corpo investido e que se investe, que se forja com o intuito de se tornar socialmente expressivo, sedutor ou influente, corpo sujeito a regras e que quebra regras. O corpo actor é, no limite, um corpo projectável na própria carne, quando permite investimentos pessoais no organismo (implantes, manipulação genética, etc.).

Os contextos sociais e culturais onde os indivíduos se movem, e as acções destes, não são desconhecidos dos designers, quando ponderam aspectos gráficos, identitários ou pessoais: comportamentos sociais, estilos de vida, integração social, incremento pessoal, personalização, etc. Podem projectar-se objectos para a inclusão social dos indivíduos ou para a diferenciação/personalização (por capricho ou não). Contudo, estas linhas de consideração negligenciam, muitas vezes, o facto do corpo estar directamente implicado na construção da identidade dos indivíduos. Os indivíduos e a identidade não são entidades *desencarnadas*; elas articulam-se com estratos corporais: com a carne e as suas pulsões, com o corpo subjectivo, com o corpo fenomenológico ou com o corpo afectivo.

O corpo, enredado em rituais sociais de comunicação, não é um mero suporte de linguagens, símbolos e objectos: investido e auto-investido com esses aparatos (*corpo semiótico*), ele constrói-se literalmente nesses processos, justamente enquanto corpo cultural e actor. Assim sendo, o corpo é sempre um projecto. O papel dos objectos, nesse processo de construção corporal, é certamente importante para ponderação dos designers. Projectando objectos, os designers também projectam corpo.

Notámos que o corpo actor permite investimentos pessoais no organismo, i.e., a carne é projectável - assunto delicado, ainda mais relevante para ponderação dos designers, pois tal invasão/emergência da carne pode ter subjacentes motivações divergentes: de saúde, de real integração e empenhamento afectivo dos corpos, ou motivações bastante frágeis. Deve considerar-se que os objectos nunca são inócuos - que o corpo, investido de objectos, pode verdadeiramente motivar-se e alegrar-se, mas que é também coisa frágil.

**CORPO GESTUAL** || O corpo é um lugar de técnicas (Mauss, 1974[1934]), de práticas e actos montados por aprendizagem dos indivíduos na vida em sociedade - com objectivos práticos ou simbólicos. Essas práticas e actos corporais implicam gestos. São os gestos do corpo actor. Cruzando as técnicas do corpo de Mauss com o corpo actor propomos a consideração de um corpo gestual - um corpo dos gestos da vida diária, dos gestos para a comunicação, dos gestos praticados com objectos.

É importante a consideração, pelos designers, da teoria das técnicas do corpo de Mauss e, consequentemente, uma atenção às práticas, técnicas e gestos do nosso tempo para, a partir da consciencialização da sua complexidade, serem repensados objectos e hábitos - por ex. os hábitos de sedimentarização decorrentes do uso de computadores pessoais ou do uso abusivo do objecto *cadeira*. Requerem-se estratégias projectuais para a sua redefinição, através de objectos que os combatam, que libertem o corpo para a gestualidade, para o movimento, para a mobilidade, para a fluidez.

À luz da abordagem às técnicas do corpo e aos gestos do nosso tempo poderão ser repensadas muitas práticas quotidianas empreendidas com objectos, não apenas para combater *maus hábitos* mas, de modo geral, para se aperfeiçoarem funcionalidades e intencionalidades dos objectos: níveis de performatividade, expressão, significação e comunicação. Devem distinguir-se as acções corpo-objecto que implicam precisão (o cumprimento eficaz de determinadas acções requer grande exactidão de gestos), das que requerem gestos largos. Em determinados objectos deve ponderar-se a sua articulação.

**CORPO PROSTÉTICO** || É o corpo verdadeiramente articulado com os objectos, na vida em sociedade. O gesto corporal, técnico e cultural, confere sentido aos objectos. Só pelo gesto estes cumprem a sua função, prolongando e completando a acção do corpo. Neste sentido, o objecto torna-se parte do corpo. O corpo e o gesto espoliado pelo gesto, constituem um corpo-prótese. Não existem em separado, ligam-se, co-existem (ainda que a acção do objecto se verifique à distância). Ou melhor, o corpo e o gesto transformam o objecto into uma prótese, e o corpo, na acção conjunta com o objecto-prótese, transforma-se em corpo-prótese - transcende-se, completa-se, torna-se mais apto para a transformação do mundo e para a comunicação; torna-se num corpo performativo: num corpo cultural e num actor social tecnicamente, funcionalmente, socialmente e simbolicamente mais apto para a transformação e para a comunicação. Os objectos-prótese, intimamente ligados ao corpo, potenciando-o e completando-o, conferem-lhe integralidade. O corpo é incompleto e, necessariamente, procura completar-se, prolongando-se através de objectos (próteses). Ou talvez melhor, é a carne que é incompleta e vulnerável. Na vida do corpo em sociedade, em boa medida, são os objectos que constróem o corpo, sobrepondo estratos à carne: físicos, funcionais, sensoriais, sociais, simbólicos e culturais. Os objectos constróem um corpo intencional-actor-próstético capaz de espoliar mais e mais objectos - ferramentas, utensílios, habitações, máquinas, duplos, redes -, configurando o ambiente techno-cultural.

Pode referir-se que o propósito de integralidade corporal da teoria próstética ajuda a entender e a vocacionar os objectos-extensões-do-corpo para o conforto, para o bem-estar, para a qualidade de vida ou para a saúde. Porém, ao considerar toda a produção tecnológica como extensão ou prolongamento corporal (dos artefactos mais simples até à clonagem), a teoria ajuda igualmente a perceber o sentido da evolução dos objectos técnicos e culturais, convidando a reflectir acerca das tecnologias que o Design de Produto pode ou deve abraçar. A disciplina articula-se com as tecnologias oriundas da Revolução Industrial, adaptou-se às da Era Digital, mas não é ainda claro como poderá ou deverá relacionar-se com as tecnologias emergentes: biotecnologia, nanotecnologia.

**CORPO PODER** || O corpo intencional (fenomenológico, semiótico, actor e próstético) deve ser entendido tendo em conta o tema do poder. Deve ser interpretado como corpo-poder. Segundo Foucault (1992[1975]) e Giddens (1997[1991]) o corpo, na vida em sociedade, é palco de inscrição de poderes, mas também de afirmação de poderes. Os poderes podem ser exercidos através de objectos, conformando corpos disciplinados, ou dóceis, ou objectificados ou, pelo contrário, os objectos podem potenciar os corpos. O corpo intencional próstético é, precisamente, um corpo potenciado por objectos, e pode sê-lo para descobrir e construir o mundo, para fazer circular afectos, para comunicar, para se transcender, para se emancipar ou, pelo contrário, para disciplinar outros corpos (no limite para ligar-se a outros corpos) - possibilidades divergentes, passíveis de ponderação ética.

É importante para os designers realizar esta ponderação ética, caso a caso, produto a produto, porque os objectos nunca são passivos nem inócuos: agem sempre sobre os corpos e forçam sempre os corpos, e podem efectivamente configurar corpos disciplinados ou dóceis, ou então corpos mais livres. Trata-se de uma problemática delicada, pouco discutida pela cultura de Design de Produto.

**CORPO ENREDADO** || É o corpo humano perante o ambiente techno-cultural. É o corpo enredado no extase tecnológico espoliado por cada um e por todos os corpos humanos. A partir do pensamento de Sloterdijk (2011[1998]), podemos elaborar: é o corpo enredado na imanência extática de esferas tecnológicas, extensíveis e protectoras ou, precisando, um corpo centrado em esferas tecnológicas, projectadas a partir dos corpos (teoria próstética), tanto quanto protectoras dos corpos, mas que agora constituem um imenso habitat ou esfera global tecnológica, protectora e imunológica, onde os corpos estão necessariamente enredados (mas do que centrais). Perante a imensidão de tal habitat, estamos perante corpos frágeis ou corpos sós, ou então perante corpos em *devoir* (devoir criador ou destruidor?). Na esfera global tecnológica, extensiva e simultaneamente protectora, nos seus enredamentos (objectos, imagens, máquinas, redes, interfaces, interactividades, códigos, simulações, hiper-realidades, velocidades, deslocalizações, fragmentações, invasões, fusões, reversibilidades, cultos, desejos, fascínios), todas as possibilidades se colocam para o corpo do Homem: corpos imersos, corpos sós, emergências da carne, corpos-satélite (corpos que se exorbiatam) (Baudrillard, 1998 [1990]), p. 37), *cyborgs*, ou então corpos em permanente aprendizagem, corpo-devid, corpos que se transcendem.

As áreas de projecto têm obrigatoriamente de enfrentar o corpo enredado. O ambiente artificial é global, verdadeiramente esférico, do tamanho do planeta, mas está igualmente dentro dos nossos próprios corpos. O corpo do teoria das esferas é também o corpo enredado nas múltiplas interfaces, progressivamente mais reactivas, sensíveis e inteligentes, características do mundo ligado em rede e dos seus infinitos terminais. Como projectar para estes corpos? Componentes modulares, intermutáveis e conectáveis para *cyborgs*? Personalizáveis? Objetos reversíveis para um interior-exterior do corpo indistinto? (Somos todos *cyborg*?). Será prudente considerar que projectamos há muito estes objectos *prótese-protecção*, mas não para organismos cibernéticos ou seres de ficção; e que o nosso corpo sempre se articulou com o ambiente; e que somos corpos em constante *devoir*, ainda que perante renovados desafios; ou ainda, que a experiência do corpo, no seu *devoir*, pode enriquecer-se com os objectos mais banais ou com os mais sofisticados. Por ex. dotar um corpo amputado de um membro artificial é, a priori, uma experiência enriquecedora.

Nos enredamentos do mundo, a velocidade e a rapidez contemporâneas parece dar lugar, cada vez mais, à fluidez e à mobilidade. Requerem-se novas mobilidades corporais, repensando os objectos.

Perante os excessos de ligação às redes de informação e perante os excessos das velocidades contemporâneas, por vezes é bom pausar e, momentaneamente, desligar. Por vezes, é preferível mantermo-nos desligados... por um pouco mais de tempo.

**CORPO HÍBRIDO E MISTURADO** || É o corpo enredado na esfera global construída, mas que se empenha, sensorial e sensivelmente, no envolvimento com tudo: os outros corpos, comunidades, territórios, tecnologias... É o corpo que Serres (1985) nos ensinou: um corpo sensível que está entre as coisas do mundo, que se vai misturando e dissolvendo com elas, e que assim efortesca e simultaneamente evanesce. É, desse modo, um corpo que também está nos outros e nas coisas, que passa para elas, que se dissimula e nelas se multiplica. É um corpo que vai aprendendo, e que se vai (re)construindo e excedendo, a cada passo da sua vida. É sempre contingente, aberto a relações: com os outros corpos e com todas as coisas do mundo.

Esta visão mostra que, em pleno habitat tecnológico, existem possibilidades para os corpos evitarem excessões, reduções ou objectificações. Os corpos podem sempre enriquecer-se. Visão de notória importância para quem projecta objectos. O corpo híbrido/misturado reúne sentidos, intencionalidade, trocas semióticas, trocas afectivas e trocas literais - através das quais nos vamos fundindo com o mundo e com as coisas, também com os objectos. Basta pensar numa prótese substitutiva e nas capacidades que pode restituir a um corpo incompleto, ou em qualquer objecto que cumpre bem a sua função. Trata-se de *hibridações*. Serve a abordagem ao corpo híbrido/misturado para exortar à promoção de uma cultura de projecto cada vez mais acurada, subtil e sensível.

**CORPO VIRTUAL** || É o corpo considerado à luz de processos de *virtualização*. Segundo Lévy (2001[1998], p.12) o virtual não é o falso, o ilusório ou o imaginário, nem o oposto do real; é aquilo que está em potência criativa, aquilo que abre possibilidades e sentidos. A partir da distinção de Deleuze (2000[1968], pp.345-347) entre o possível e o virtual (o possível é um processo de realização e o virtual é um processo de actualização: de diferença, divergência e multiplicidade), Rajchman (2002[1998], p.117) complementa, referindo que esta distinção integra uma tentativa para compreender a noção do *potencial* fora das identidades preestabelecidas da forma, função e lugar, conduzindo a um princípio: *o melhor dos mundos é o mais múltiplo, o mais virtual*. O virtual é o que está em potência criativa, aberto a múltiplas actualizações, possibilidades e sentidos - por ex. no corpo. Para Lévy (2001[1998], pp.25-31) o corpo virtualiza-se/actualiza-se no encontro e na mistura com as coisas: com os outros corpos, os objectos, as tecnologias... - tornando-se constantemente outro.

Em projecto, é certamente desafiante pensar *virtualmente*: pensar nas potencialidades múltiplas que um objecto pode conferir a um corpo, nas potencialidades múltiplas do próprio objecto. Mas como é um objecto virtual? Referindo-se à Arquitectura, Rajchman (2002[1998], p.123) refere que a *cosa virtual* é aquela que no seu projecto, espaço, construção e inteligência desenvolve o maior número de novas relações (pode substituir-se a casa por outro objecto artificial). Todavia, há um problema: essa coisa ainda tem de ser projectada (Rajchman, 2002[1998], p.123).

**CORPO DEVID (CRIATIVO)** || É o corpo que remete para todas as ligações, contingências e virtualidades, mas que tem de ser construído por cada um. Trata-se de uma dimensão *criativa*, que cada corpo pode, ou não, construir. Associamos-la, livremente, ao corpo sem órgãos de Deleuze & Guattari (2007[1980], pp.199-218) e Deleuze (2011[1981], pp. 93-109), a propósito do qual Gil (2008, p.181) refere, precisamente, que não é um corpo dado, mas o resultado de uma construção. Pode ser o corpo produzido pelo dançarino quando dança, pelo artista quando cria, pelo arquitecto ou o designer quando projectam, ou pode ser o corpo produzido por quem usufrui das criações de tais criadores. Pode. Pois terá de ser sempre construído. Terá de construir-se como *corpo criativo* - i.e. como criador de obra singular e transformadora.

Quanto aos designers, conforme referido, podem/devem procurar construir-se enquanto corpos em *devoir* criativo. Quanto aos objectos que projectam, podem/devem contribuir para a criação de outros corpos em *devoir* criativo mas, evidentemente, essa criação depende já da predisposição desses corpos.

**CORPO TRANSCENDENTE** || Não é fácil construir um corpo sem órgãos, ou um corpo em *devoir* criativo. Mas, mesmo assim, os corpos podem tornar-se *mais corpo* - transcendem-se nas ligações e nas misturas com as coisas do mundo. O corpo híbrido/misturado de Serres (1985) aponta este caminho - a particularidade dos corpos se hibridarem com as coisas, eflorecendo a cada momento. Lator (2004) desenvolve esta ideia, mas especifica como pode um objecto tornar um corpo *mais corpo*. Segundo Lator (2004), para que um corpo se efectue, se torne *mais corpo* (se transcenda), é necessário que aprendamos a ser afectados (despertos, dinamizados) pelas coisas e pelos outros, ou seja, é necessário que o corpo esteja predisposto para aprender; mas é igualmente necessário que as coisas garantam aprendizagens, e que afectem o corpo de modo efectivo. O corpo está em permanente processo de articulação e construção por relação com as coisas - constitui-se como permanente e múltipla *assemblagem* -, mas as coisas podem afectá-lo/efectuá-lo menos, ou mais. Também os objectos artificiais podem conferir diferentes graus de aprendizagem ao corpo, e quanto mais aprendizagem garantirem - e mais nuances de afectação/efectuação produzirem - mais articulam e constróem o corpo. Os objectos podem/devem ser *mediadores* e *actores*, e não meros intermediários (Lator, 2005, p.39, 71), no processo de construção do corpo. Podem/devem contribuir para que o corpo se torne *multo, mais corpo*, transcendendo-se a cada momento.

Aos designers cabe projectar objectos que contribuam para enriquecer a experiência dos corpos, considerando que estes estão em permanente construção e abertura, que cada corpo é simultaneamente singular e múltiplo. Em desenvolvimento para tornar cada corpo *mais corpo*: encorando os objectos como *mediadores/actores*, projectando objectos que garantam aprendizagens enriquecedoras, que afectem/efectuem os corpos através de *subtílas diferenças* expressivas, empáticas, significantes. Os corpos transcendem-se assim. É um papel ético. Porque os objectos também podem servir para conformar os corpos de outros modos, não para os libertar, emancipar, enriquecer ou fazer transcender, mas para os domesticar, docilizar, fragilizar, exorbiatar ou anular. Os objectos, enriquecedores dos corpos, devem ser encorados como *dóbras* (Deleuze, 1988) que nascem dos corpos e que os transformam no imenso *pregueado* do mundo.

## MODOS DE USAR

O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, invertível, susceptível de receber modificações constantemente. O mapa pode rasgar-se, ser virado do avesso, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser posto em estaleiro por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode ser desenhado na tumba parede, concebido como uma obra de arte, construído como uma acção política ou como uma mediação... Um mapa tem estradas múltiplas. Um mapa é uma questão de performance.  
 Gilles Deleuze e Félix Guattari

O modelo-mapa proposto pode entender-se como um sistema de localização e orientação, mas poderá sobre ele traçar-se outras ligações, estabelecer-se novos pontos ou cruzamentos. É passível de ser alterado e expandido. Os designers podem servir-se dele para achar destinos ou para se perderem (como acontece quando se usa um mapa). Aos investigadores lança-se o repto de pesquisarem outras possíveis ligações, de contribuírem com novos cruzamentos, articulando-o com este mapa, questionando-o ou apurando-o e, no limite, descartando-o, substituindo-o por outro mais complexo e maleável, tão complexo, maleável, ou efémero, vulnerável... como é o corpo na contemporaneidade.

Baudrillard, J., 1998[1990]. *A Transparência do Mal. Ensaio sobre os Fenómenos Extremos 4ª ed.*, Campinas, São Paulo: Papirus.  
 Deleuze, G., 1988. *Le Pli: Leibniz et le Baroque*, Paris: Les Éditions de Minuit.  
 Deleuze, G., 2000[1968]. *Diferença e Repetição*, Lisboa: Relógio d'Água.  
 Deleuze, G., 2011[1981]. *Francis Bacon: Lógica da Sensação e Esquizofrenia 2*, Lisboa: Orfeu Negro.  
 Deleuze, G. & Parnet, C., 2004[1977]. *Diálogos*, Lisboa: Relógio d'Água.  
 Eco, U., 1999[1997]. *Arte e Ombra*, Lisboa: Difel.  
 Fontanille, J., 2001. *Máquinas, Prófeses e Impressões: O Corpo Pós-moderno (A Propósito de Marcel Duchamp)*. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 29, pp.235-254.  
 Foucault, M., 1992[1975]. *Poder - Corpo - In: Sociologia e Antropologia Vol. 2*, São Paulo: EPU/EDUSP, pp.209-233.  
 Mehta, K.S., 2003. *Designing for and with Senses and Sensibilities*. In: Clôt-Reali, E., Duarte, C.A.M. & Rodrigues, F.C., 1st International Meeting of Science and Technology: Senses and Sensibility in Technology, Linking Tradition to Innovation Through Design. Livro de Actas, Lisboa: IADE, pp.177-181.  
 Merleau-Ponty, M., 2000[1940]. *O Visível e o Invisível 4ª ed.*, São Paulo: Perspectiva.  
 Miranda, J.A.B., 2001. *Carne*. In: Guarda D. & Urbano, J. dire. e eds. *Corpo Fast Forward*. Lisboa: Número Magazine, pp.60-71.  
 Rajchman, J., 2002[1998]. *Construções*, Lisboa: Relógio d'Água.  
 Serres, M., 1985. *Los Corps: Philosophie des Corps Mieux*, Paris: Grasset.  
 Sloterdijk, P., 2011[1998]. *Stress: Volume 1 - Bubbles: Microtopology*, Los Angeles: Semiotext(e).  
 Tavares, G.M., 2009. *Notes sobre as Ligações (Lansol, Molder e Zambrano)*, Lisboa: Relógio d'Água.  
 Tavares, G.M., 2013. *Atlas do Corpo e da Imaginação: Teoria, Fragmentos e Imagens*, Amadora: Caminho.