

## **CORPOS EM CONSTRUÇÃO: NOTAS SOBRE DESIGN, MODA E A COMUNICAÇÃO DAS APARÊNCIAS**

Fabri, Hércio; Doutorando em Comunicação e Linguagens;  
Universidade Tuiuti do Paraná [helcio.fabri@terra.com.br](mailto:helcio.fabri@terra.com.br)

### **Resumo**

Na atualidade, o corpo humano tornou-se objeto de design e a indústria de moda se depara com a possibilidade de vestir organismos cibernéticos, frutos das hibridizações do ser humano com próteses tecnológicas. Este artigo propõe uma reflexão a respeito da potencialidade da manipulação dos corpos e da construção das aparências na civilização tecnológica.

**Palavras Chave:** design; corpos; pós-humanismo

### **Abstract**

*Currently, the human body became the object of design and fashion industry is faced with the possibility of wearing cybernetic organisms, the result of hybridization between human beings and technological prosthesis. This article proposes a reflection about the potential manipulation of bodies and appearances construction's of technological civilization.*

**Keywords:** design; bodies; post-humanism

### **1 Introdução**

O percurso deste trabalho teve origem a partir das considerações elaboradas na dissertação intitulada “Efeitos comunicacionais do estranhamento: o corpo pós-humano em moda na estética de Alexander McQueen” defendida no ano de 2011, quando se propôs uma discussão a respeito do papel das novas tecnologias na reconfiguração dos corpos e nas criações na área de design de moda. A pesquisa de doutorado em fase de desenvolvimento e apoiada em bibliografia específica do pensamento a respeito do pós-humanismo pretende ampliar as discussões e trazer novas contribuições para a compreensão do contemporâneo, colocando as criações na área de design de moda como objeto de estudo.

## 2 O design de corpos pós-humanos

Apesar de todos os seus benefícios, o progresso científico e tecnológico pode caracterizar-se como uma experiência perturbadora, incluindo mudanças desejáveis ou indesejáveis. Ao mesmo tempo em que o homem deseja as facilidades e confortos resultantes das evoluções científicas, depara-se com a necessidade de quebrar paradigmas e ajustar-se, por vezes ao elemento novidade, por vezes ao desconhecido. A tendência é a da resistência. A invenção da máquina a vapor no século XVIII concretizou a entrada do homem na civilização maquinística e tecnológica. Ao mesmo tempo em que trouxe maior eficiência à indústria de manufaturas e maior velocidade aos meios de transporte fez com que os mestres artesãos se transformassem em trabalhadores assalariados e as cidades aumentassem em termos de tamanho e condições insalubres.

A Revolução Industrial acelerou as mudanças na sociedade de uma forma extraordinária, criando as bases para o design e resultando na criação da infinidade de objetos que nos rodeiam e que incorporamos como participantes de nossas vidas. Se por um lado tais objetos apresentam-se como ferramentas para reduzir esforços físicos e facilitar a execução de tarefas, por outro, servem para ver e interpretar o mundo, bem como interferir no curso natural da vida. Tais relações entre os homens e os objetos que os cercam se tornaram objeto de estudos de teóricos, entre eles Jean Baudrillard que, em sua obra “O sistema dos objetos” cita logo na introdução:

Pode-se classificar a imensa vegetação dos objetos como uma flora ou uma fauna, com suas espécies tropicais ou glaciais, suas mutações bruscas, suas espécies em vias de desaparecimento? A civilização urbana vê sucederem-se, em ritmo acelerado, gerações de produtos, de aparelhos, de gadgets, frente aos quais o homem parece uma espécie particularmente estável. Tal abundância, caso se reflita a respeito, não é mais estranha do que das inúmeras espécies naturais. [...] A partir daí o equilíbrio rompeu-se: os objetos cotidianos (não nos referimos às máquinas) proliferam, as necessidades se multiplicam, a produção lhes acelera o nascimento e a morte, falta vocabulário para designá-los (BAUDRILLARD, 2008, p.9-10).

Cientistas culturais, entre eles McLuhan (1969) e Di Felice (2010) comentam que na história da civilização ocidental aconteceram algumas invenções que delinearam revoluções tecnológicas. A primeira delas foi a invenção da tipografia por Gutenberg, no século XV, e que resultou na agilização da disseminação do conhecimento. A segunda foi invenção do telescópio por Galileu, no século XVII e

que modificou as formas de percepção da natureza e do universo. A respeito desta invenção, Di Felice comenta que:

[...] a partir daí, não somente a técnica e os instrumentos de observação – como demonstra amplamente a física – passaram a alterar a nossa concepção da natureza, mas começaram também a estender o homem para fora de si e, sobretudo, a produzir alterações técnicas da percepção do humano e a torná-lo não mais o centro da natureza, mas parte de um processo revelador que acabava reinventando cada vez mais o próprio humano por meio das alterações da percepção da natureza através da técnica (DI FELICE; PIREDDU 2010, p.28).

A última revolução ocorreu com a distribuição em massa dos computadores pessoais, a partir do início dos anos 1980, e que difundiram o uso das tecnologias da informação e da comunicação, reconfigurando as geografias e as formas interacionais entre os indivíduos. Os modos de vida de grandes segmentos da população se modificaram substancialmente a partir dessas revoluções, que por sua vez, interferiram no comportamento humano, nas comunicações, nas relações sociais, no trabalho, na educação, na saúde, entre outros. Desde então a técnica deixou de ser algo externo ao homem e começou a influenciar a sua forma de perceber e de habitar, estabelecendo no seu uso uma nova aliança entre orgânico e o inorgânico, a técnica, a informação e o meio ambiente. Desta forma, atesta-se que a passagem do análogo para o digital não se limitou apenas a tecnologia, mas sim a questões econômicas, políticas, sociais, culturais e filosóficas que passaram a ser consideradas por muitos países como programas estratégicos e de políticas nacionais, públicas e privadas. O processo de digitalização, possibilitado pela tecnologia dos microprocessadores, provocou a sua aplicação e a miniaturização de muitos objetos, com custos cada vez mais acessíveis, projetados para a otimização das relações com o usuário, inclusive em termos dimensionais relacionados à escala humana, como acontece hoje em dia, por exemplo, com os aparelhos celulares.

No século XXI, os especialistas em tecnologia já fazem o prognóstico do fim da era digital, anunciando que por volta do ano de 2020, a tecnologia do silício não poderá mais ser miniaturizada (BURDEK, 2006, p.425). As pesquisas na área computacional se concentram em novos sistemas de cálculos baseados nos estudos do DNA humano e quando utilizados, poderão resolver problemas análogos. Diante do sucesso da clonagem de animais e a decifragem do DNA humano, as perspectivas apontam para uma “antropotecnologia”, usando o termo do filósofo alemão Peter Sloterdijk (BURDEK, 2006, p.426). Enquanto que as duas últimas

décadas do século XX foram focadas, no âmbito do design, na intensa produção de objetos, no século XXI vemos o interesse crescente no corpo humano, que passa a ser um elemento de apresentação de inovações tecnológicas, especialmente da ordem estética. No campo da Moda, a tecnologia já pode se tornar um elemento integrado ao vestuário, por meio de sistemas embutidos e “invisíveis” de forma que o usuário apenas percebe os resultados e não os processos e a respeito, disso Burdek complementa:

Ter a capacidade computacional disponível em qualquer tempo e a qualquer lugar é objetivo da “comunicação onipresente” (computação em tempo real). Esta área de pesquisa objetiva o desenvolvimento de sistemas, nos quais se elimine a separação entre computador e interfaces. A capacidade computacional central ou descentralizada passa a ser quase anônima, operando nos bastidores. É possível que o design dos objetos, se modificará, de forma dramática (BURDEK, 2006, p.429).

No caso do corpo, as tecnologias se aproximam cada vez mais do usuário, onde *chips* e microprocessadores podem ser colocados sob a pele, tornando-se “invisíveis” e possibilitando novas abordagens no campo da Medicina e da Comunicação. Enquanto o fone de ouvido representava uma interferência técnica entre o homem e a máquina, nos dias atuais esta tecnologia se mistura ao corpo, de forma a dificultar a identificação do que é uma coisa ou outra. Estamos diante da concretização dos organismos cibernéticos (ciborgues<sup>1</sup>), híbridos entre seres naturais e artificiais, que preenchem os desejos antigos do homem de se modificar e ampliar as suas capacidades limitadas, misturando realidade e ficção, já retratadas na literatura e no cinema. No momento atual, o corpo humano tornou-se objeto do design.

### **3 Corpo e moda na contemporaneidade**

Para que a moda seja abordada pela perspectiva das novas tecnologias, torna-se necessária uma reflexão sobre o corpo como suporte para as realizações no campo do design.

Mais que um conjunto de células e órgãos responsáveis pelas características humanas biológicas, a partir do século XIX, o corpo vem sendo encarado como uma

---

<sup>1</sup> Para Le Breton “o ciborgue é um homem aparelhado no qual a técnica interfere sensivelmente no funcionamento de seus comportamentos: um homem vivo com uma prótese e cuja existência é submetida a um controle regular de suas atividades” (LE BRETON, 2003, p.204).

construção social, sujeito a modelos estabelecidos por elementos locais e temporais. Rüdiger (2008, p.155) destaca que depois de ter se guiado por normas religiosas, políticas e morais a condução da vida paulatinamente se deixa pautar por princípios tecnológicos fazendo com que sejamos cada vez mais inclinados a fazer cirurgias plásticas, aplicar implantes corporais, a fortalecer a saúde, prevenir doenças, consumir drogas em um conjunto de práticas que aponta para um devir ciborgue.

A ideia do pós-humano aplicada a essa temática, vem sendo introduzida com a finalidade de caracterizar a mutação dos corpos como fruto das hibridizações do ser humano com próteses tecnológicas. Muitas terminologias têm sido usadas para identificar o corpo tecnológico, entre elas “corpo biocibernético”, ciborgue, “corpo protético”, “pós-orgânico”, “pós-biológico” e “pós-humano”. Embora alguns autores como McLuhan (1969), Rudiger (2008), Di Felice (2010) e Pireddu (2010), considerem que a junção entre ser humano e tecnologia não seja um fenômeno particular à nossa época, essa relação está se aprofundando e tem suscitado novas problemáticas na discussão das interfaces e interações entre homem e máquina.

Nesse cenário, os produtos resultantes de um processo de design de moda (roupas, calçados e acessórios) também inseridos em um ambiente em que a tecnologia altera radicalmente o modo de viver do ser humano, podem configurar as representações de um corpo pós-humano, tendo em vista que o vestuário atua como elemento de construção de identidades e novas subjetividades. Seus usos são reveladores de valores simbólicos presentes nos diversos contextos socioculturais. Dessa forma o tema pós-humanismo se configura com elemento presente nas reflexões acadêmicas e nas pesquisas científicas no campo da Moda em que se destacam as roupas robóticas, chamadas de neuropróteses, quando direcionadas para paraplégicos, que podem ser controladas pelo cérebro, ou os *wearable computers* que são aparatos tecnológicos que agregam desde elementos computadorizados inseridos nas tramas dos tecidos até objetos de comunicação acoplados ao corpo por meio das roupas e que promovem a mobilidade do usuário.

Em qualquer um dos exemplos, o corpo é o campo para novas negociações à medida que se tornam frequentes as práticas de implantação de próteses, de alterações corporais, ou a criação de seres virtuais na tentativa da construção ou desconstrução de um corpo idealizado. Essas criações não atendem apenas às exigências ou demandas de natureza terapêutica ou às inovações tecnológicas.

Trazem em seu projeto a preocupação com a sua apresentação estética e com sua aceitação no mercado de consumo.

A Moda, com seus aspectos ligados ao presente e ao novo se depara com a potencialidade da manipulação dos corpos e com a indefinição proporcionada pela hibridização entre homem-máquina. No cenário contemporâneo surgem novas silhuetas derivadas de intervenções que produzem seres “perfeitos”. O crescimento do número de academias de ginástica e musculação, o uso de suplementos alimentares e produtos químicos, as próteses de silicone e cirurgias plásticas dão indícios de um corpo em construção em nossos dias. A configuração da aparência pessoal por meio do vestuário, acessórios, adornos, maquiagens, tatuagens, implantes, entre outros, integram as práticas de manipulação corpórea, experimentadas pelos indivíduos no mundo contemporâneo. Ainda que cultuem a integridade do corpo percebe-se, nas culturas ocidentais, diferentes formas de modificação da aparência, que vão desde técnicas de bronzamento artificial, maquiagem definitiva, implantes capilares, branqueamento dentário até intervenções por meio de cirurgias com intenções supostamente corretivas. Para se ajustar aos cânones da beleza vigentes e impulsionados pelas imagens veiculadas nos anúncios publicitários e pelas modelos de corpos perfeitos nos desfiles de moda, o indivíduo submete-se a todo tipo de sacrifício com o objetivo de disciplinar o seu corpo de acordo com a imagem considerada ideal em um determinado momento histórico. A respeito disso, Castilho descreve que:

Ao se fazer uma leitura do percurso histórico da humanidade, encontraremos várias referências de corpos e de moda que são retomadas em nosso mundo contemporâneo. [...] Um exemplo disso, em nossa cultura contemporânea, seria a grande importância que se atribui à imagem, privilegiando determinada organização eleita pela moda e pelo corpo. Nesse sentido, a moda interfere no delineamento da própria plástica do corpo – sendo o inverso também verdadeiro (CASTILHO, 2005, p.92).

No momento atual predomina a imagem de um corpo saudável, com musculatura bem delineada que representa o ideal da beleza, mesmo que sua construção dependa de acoplagens de artifícios tecnológicos. Cidreira (2005, p.16) aponta que a obsessão pela aparência pode ser compreendida como fruto de uma cultura de estetização generalizada e cujas reflexões apontam para alguns agentes causais. O primeiro agente seriam as subculturas artísticas que produziram os movimentos dadaísta e surrealista, durante a Primeira Guerra Mundial e na década

de 1920, e que em suas manifestações tentaram apagar as fronteiras entre a arte e a vida cotidiana. O segundo agente seria a estetização de uma vida cotidiana para transformá-la em uma obra de arte. Como terceiro e último agente, o sentido de estetização da vida se manifesta por meio do fluxo intenso de signos e imagens que invadem o nosso cotidiano, reativando desejos e encontrando fundamentação teórica no pensamento de Karl Marx e no fetichismo da mercadoria.

Na contemporaneidade, a configuração da identidade visual se torna um projeto corporal com o objetivo de se alcançar um ideal estético. Este processo se iniciou na cultura helênica, onde a aristocracia mantinha um ideal de moderação de consumo de alimentos pelo fato dele indicar autocontrole. Posteriormente, na Idade Média, a cultura cristã adota a prática de jejuar, indicando a força do espírito sobre a carne. Nestes períodos históricos, associados às tradições platônicas e cristãs, as práticas de dietas alimentares estavam associadas à elevação do espírito demonstrando a tradicional polarização entre alma e corpo. Descobre-se o “fascínio do vestuário enquanto peça alegórica, pura fantasia, que sugere a preocupação com o belo, o sublime, a sedução, o prazer. Vestir-se passa a atender a uma exigência, sobretudo estética” (CIDREIRA, 2005, p.41). Desde então, constata-se que, com a mobilidade de gostos, os ciclos da moda se tornam mais breves e o vestuário ganha contornos extravagantes. A documentação histórica da moda dá indícios de que somente na segunda metade do século XIV as roupas deixam de lado a modelagem de togas-túnicas que, desde o Egito antigo e durante o período de quinze séculos, haviam se mantido como peças hegemônicas no vestuário ocidental. A partir desta data a mudança torna-se cultuada, tornando-se uma regra, na qual o efêmero torna-se constitutivo da vida humana. Fortemente marcado pela necessidade de seduzir, o indivíduo passa a se preocupar com a aparência, pois viver em uma sociedade mais bela demanda um embelezamento de si mesmo, provocando uma revisão nos cuidados com a linguagem e nos modos, mas também para com o vestuário.

No final do período vitoriano este fenômeno se difundiu na classe média e estava associado à construção de um corpo esbelto idealizado, por meio da regulação do consumo de alimentos onde o espírito ganha um aspecto secundário. Assim, a obesidade nesse período era um indicador de características como preguiça e falta de força de vontade. Tal como nos dias de hoje, a motivação da dieta estava associada ao desejo de se moldar o corpo e não a alma.

A simbiose entre o ser humano e a tecnologia configura um novo corpo biocibernético, conforme citado por Santaella, fruto da crescente ramificação em variados sistemas de extensões tecnológicas até o limiar das perturbadoras previsões de sua simulação na vida artificial e de sua replicação resultante da decifração do genoma (2003, p.181). Trata-se da nova configuração do corpo contemporâneo que incorpora vários sistemas e extensões tecnológicas, delineando novas realidades de existência. A tecnologia torna este novo corpo, híbrido, permeável, projetável e programável em redes de sistemas de programação computacional, lugar onde as informações passam a ser tratadas e codificadas como dados.

O ciborgue transgride as fronteiras que separam o homem da máquina, o natural do artificial, o orgânico do inorgânico, questionando os dualismos e evidenciando que talvez não haja mais nem a natureza, nem o corpo, pelo menos da forma como os conhecemos, como destaca Di Felice ao comentar que:

O interesse pelo inorgânico na sociedade contemporânea parece presente em toda a parte, das estéticas publicitárias ao look contemporâneo: tatuagens, lifting, cirurgia estética, plásticas e todas as alterações estético-corporais que parecem desejar transformar o homem em coisa” (DI FELICE, 2010, p.74).

As discussões a respeito da reconfiguração dos corpos por parte das tecnologias apontam para um corpo plasticamente moldável, que se reconfigura no transcorrer da história e nas geografias, a partir de trocas tecno-humanas que, por sua vez, direcionam as reflexões para novos modos de subjetivação que redefinem os modos de pensar, de viver, de sentir e de ser do sujeito contemporâneo. Observamos em cada cultura motivações singulares, sejam elas da ordem da proteção contra as intempéries climáticas e agentes da natureza, ou da ordem higiênica, médica, estética, erótica ou simbólica, para justificar as interferências do vestuário sobre o nosso corpo. Cidreira (2005, p.12) descreve que “as diversas culturas concebem o corpo como algo de natureza maleável e plenamente transformável – uma espécie de argila pronta para a modelagem, um suporte ideal para as inscrições, pois ele se oferece por inteiro aos investimentos de sentido”.

Por sua vez, a roupa, vista como uma segunda pele ou uma pele têxtil que cobre e reveste a estrutura do corpo com elementos decorativos, atua como



potencializadora da capacidade de reestruturação destes corpos, como descreve Castilho:

É justamente através da segunda pele, trajes e roupas, cuja natureza se mostra predominantemente têxtil, que, até nossos dias, permite-se amplamente o jogo da oscilação e mutação da decoração corpórea. O tecido cumpre a função de ser um elemento que age como possibilitador frente ao mutante jogo de aparência, ampliando, desse modo, as manifestações do ser. Ele reveste, decora, mas essas ações podem e devem ser facilmente transformáveis, descartáveis pela legislação da moda que promove rápidas mudanças estéticas. (CASTILHO, 2004, p. 107).

Desta forma, a Moda, por intermédio do elemento roupa, permite o entrelaçamento com o elemento corpo, na construção da significação do homem como indivíduo e suas relações com a sociedade, em que “o ato de vestir transforma o corpo, e essa transformação não se refere a um único significado biológico, mas múltiplos significados, que vão daquele religioso, estético, aquele psicológico (CALANCA, 2008, p.17). Esse pensamento aponta para uma direção em que o corpo, agora um organismo cibernético potencializado pelas tecnologias e revestido por uma segunda pele, a roupa, pode ser considerado uma figura, que expressa os modos pelos quais o indivíduo entra em contato com o mundo. A roupa que reveste, delinea ou reconstrói em forma e em proporções a anatomia humana, compõe com ele a aparência final do sujeito na contemporaneidade.

#### **4 Considerações finais**

Estamos diante da concretização dos organismos cibernéticos fruto das hibridizações do ser humano com próteses tecnológicas, que preenchem os desejos antigos do homem de se modificar e potencializar suas capacidades. As reflexões apresentadas neste trabalho apontam indícios do estreitamento das fronteiras entre corpos e as tecnologias em um contexto em que o pós-humanismo se apresenta nas discussões teóricas a respeito da civilização tecnológica contemporânea. Tais pensamentos reverberam na construção de uma estética peculiar que, efetivadas pela moda, resultam em representações de corpos pós-humanos, reconstruídos em sua forma e aparência exterior em que ocorre o diálogo entre corporeidade e tecnologia.

Em uma discussão ética e política que ameaça consequências em relação ao futuro de nossa espécie, o sujeito contemporâneo está dissolvendo as fronteiras

entre o corpo biológico e os artifícios tecnológicos ao possuir ferramentas para se autocriar e autogerenciar. O corpo na contemporaneidade torna-se objeto, um capital privado que permite remodelagens e hibridizações com as diversas próteses que se encontram à venda. Em um misto de expressões de euforia e desconforto, a eugenia e a possibilidade de seleção pré-natal transferem para o ser humano os mecanismos de autocriação em oposição à evolução biológica das espécies e os mecanismos de seleção natural propostos por Darwin em meados do século XIX. Em nossa sociedade ocidental ainda nascemos nus e logo no início de nossas vidas temos nosso corpo remodelado por uma segunda pele, a roupa, que nos reveste dos primeiros artifícios. Os prognósticos indicam que, em um futuro próximo, o sujeito poderá ter sua anatomia e aparência projetadas desde o momento da concepção por meio do uso de biotecnologias, como manipulação genética, assim como já é possível nos dias de hoje pelo uso de próteses e implantes, em favor da construção de uma nova humanidade cibernética e tecnologicamente projetada.

## 5 Referências

- BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BURDEK, B. E. **Design. História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2006.
- CALANCA, D. **História social do vestuário**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.
- CASTILHO, K.; MARTINS, Marcelo M. **Discursos da moda: semiótica, design e corpo**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.
- \_\_\_\_\_. **Do corpo presente à ausência do corpo: moda e marketing**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica – Signo e Significação nas Mídias). São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2004.
- CIDREIRA, R. P. **Os sentidos da moda: vestuário, comunicação e cultura**. São Paulo: Annablume, 2005.
- DI FELICE, M.; PIREDDU, M. **Pós Humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes**. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2010.
- McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.
- LE BRETON, D. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

RÜDIGER, F. **Cibercultura e pós-humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2008.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.