

Agda Carvalho, Clayton Policarpo, Edilson Ferri, Daniel Malva, Miguel Alonso, Sergio Venancio *

O corpo expandido e o projeto Sala dos Milagres

*

Agda Carvalho é Docente do Programa de Pós Graduação em Mestrado e Doutorado em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Pós-Doutora em Artes (UNESP), Doutora em Ciências da Comunicação (ECA-USP), Mestre em Artes Visuais (UNESP). Líder do Grupo de Pesquisa: Design e Corpo: Abordagens Projetuais na Arte e Moda (Universidade Anhembi Morumbi). Membro do GIIP: Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (UNESP).

<agdarcarvalho@gmail.com >

ORCID: 0000-0002-3604-2750

Clayton Policarpo é Doutorando (bolsa Capes) e mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD), PUC-SP. Integrante dos grupos de pesquisa TransObjeto (TIDD – PUC-SP) e Realidades - das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos (ECA-USP).

<clayton.policarpo@gmail.com >

ORCID: 0000-0003-3097-5282

Resumo O presente texto discorre sobre a potência do corpo na proposição Sala dos Milagres, trabalho que integra o projeto interdisciplinar Ex-Votos, iniciado em 2017, a partir do encontro de seis artistas pesquisadores. A essência do questionamento está no sentido do organismo corpóreo na/e durante a experiência cotidiana, que também revela, na diversidade das relações sociais, culturais e das vontades individuais, desdobramentos acerca da intensificação das imagens que são compartilhadas na rede. Esta condição projeta uma mescla dos significados do corpo, questões que estão expostas em uma narrativa labiríntica e complexa, na qual misturam-se afetividades, memórias e um conjunto fisiológico que determina uma existência. A nossa proposta busca traçar um caminho que permeia as experiências pessoais, além de discutir os modelos estabelecidos na virtualização da realidade.

Palavras chave Corpo, Fotografia, Ex-votos, Artemídia, Cotidiano.

The expanded body and the Miracle Room project

Abstract *The present text discusses the power of the body in the Sala dos Milagres (Miracle Room) proposition, it is an artwork that integrates the interdisciplinary Ex-votos project, started in 2017, after the meeting of six arts researchers. The essence of the questioning is in the sense of the corporeal organism in/and during everyday experience, which also reveals, in the diversity of social, cultural and individual relationships, consequences from the intensification of the images that are shared in the digital network. This project a mixture of the meanings of the body, questions that are exposed in a labyrinthine and complex narrative, in which are mixed affectivities, memories and a physiological set that determines an existence. Our proposal in this work seeks to walk a path that permeates personal experiences, in addition to discussing the models established in virtualization of reality.*

Keywords *Body, Photography, Ex-votos, Media art, Daily life.*



Edilson Ferri é Docente da Faculdade Impacta Tecnologia São Paulo. Mestre em Poéticas Visuais (UNICAMP). Membro do Grupo de Pesquisa: Design e Corpo: Abordagens Projetuais na Arte e Moda (Universidade Anhembi Morumbi) e do GIIP: Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (UNESP).

<edilsonferri@gmail.com >

ORCID: 0000-0001-9611-7067

Daniel Malva é Mestrando no PPG em Artes do IA- UNESP, São Paulo. Membro do grupo de pesquisa c.A.t - ciência/ARTE/tecnologia e do GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (UNESP).

<info@malva.fot.br >

ORCID: 0000-0002-6301-2813

Miguel Alonso é Mestrando no PPG em Artes do IA- Unesp, São Paulo, bolsa Capes. Membro do GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (UNESP).

<miguelalonso_rj@hotmail.com >

ORCID: 0000-0003-0829-5192

Sergio José Venancio Júnior Mestrando em Artes Visuais (ECA-USP). Membro do Grupo de Pesquisa Realidades - das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos (ECA-USP). Docente no Curso de Especialização em Design Gráfico (IA Unicamp).

<svenancio@gmail.com>

ORCID: 0000-0003-4635-0033

Apresentação

A pluralidade de solicitações do contexto contemporâneo requer uma condição de emergência do corpo que está além da materialidade. O corpo estabelece uma diversidade de relações e alcança sentidos que manifestam-se de múltiplos modos, habita espaços físicos e digitais simultaneamente e pode ser alterado constantemente através das interfaces tecnológicas. Este texto trata destas articulações que envolvem o significado do corpo biológico e digital no cotidiano e, especificamente, reconhece como o organismo corpóreo está inserido nas manifestações socioculturais, arraigadas na cultura popular, gerando comportamentos, atitudes e objetos que dilatam o sentido do corpo. Dentro desse escopo surge o questionamento da prática religiosa dos ex-votos, cuja dinâmica acontece com a oferta de diferentes objetos, fotografias e modelos realizados em cera ou entalhados em madeira, que simulam partes do corpo humano, em atitude que configura um rito de agradecimento ao pedido atendido.

Essa prática é justaposta com os novos modelos de relacionamento contemporâneo, com sua infinidade de representações individuais e coletivas, compartilhadas nas redes sociais, como uma doação de um tempo vivido, ação que elabora uma presença remota, modificada continuamente com a sobreposição de fragmentos do cotidiano.

A instalação *Sala dos Milagres* propõe um entrelaçamento da tradição de um ritual religioso com as práticas cotidianas de uma sociedade hibridizada em suas relações interpessoais. Tal entrelaçamento é ocasionado por recursos tecnológicos, ora na realidade física, ora na realidade virtual, em uma conexão poética. A obra também propõe discutir as práticas de relacionamento em um mundo pautado pela virtualização dos espaços híbridos de convivência social, e que procuram habitar, no sentido de relacionar-se com o mundo e de se abrir para diferentes experiências espaciais. A obra é parte da pesquisa elaborada pelos artistas-pesquisadores: Agda Carvalho, Clayton Policarpo, Edilson Ferri, Daniel Malva, Miguel Alonso e Sergio Venancio, (Figura 1) e surge como fruto de um workshop colaborativo do 7º Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa em Convergências Arte, Ciências, Tecnologia e Realidades Mistas, que aconteceu no Instituto de Artes da Unesp, Campus São Paulo, dos dias 21 a 25 de outubro de 2017.¹ A partir da pesquisa e da poética de cada um dos integrantes, e dentro desse ambiente repleto de experiências híbridas e diferentes intencionalidades, nasceu a proposta do projeto *Ex-Votos*² e a instalação *Sala de Milagres*. Desde então, a proposta vem se desdobrando em outras produções e se mantém no empenho do grupo em continuar o processo de experimentação e discussão que essa obra suscita.



Figura 1 Projeto Ex-Votos: pesquisa de materiais e processos Sala dos Milagres, 2017.
Foto Daniel Malva.

O Corpo em expansão

O corpo é inequivocamente unidade, porém não unidade simples, mas unidade de organização. As relações complexas de aliança e oposição entre células, tecidos, órgãos e sistemas fornecem uma espécie de base analógica para a representação de um outro modo de subjetivação, cujo modelo pode ser divisado por analogias com as unidades viventes que, no organismo, permanentemente surgem ou morrem; isso mostra o sujeito como alma imortal, como pluralidade a que não pertence o atributo da eternidade (GIAGOIA, 2002, p. 210).

Ao ampliar os limites fisiológicos do organismo corpóreo, e assim romper a membrana entre a realidade e virtualidade, evoca-se a pluralidade de elementos que promovem uma variedade de ações e reações, e neste acontecimento emerge a vontade de potência. Com a crescente modificação das dimensões de realidade, espaço e tempo, emerge um corpo instável e em constante mutação.

Por consequência disto, todos os paradigmas que envolvem intimidade, relacionamentos, sexualidade, entre outros, são alterados em função dessa nova perspectiva. Portanto, nesse contexto contemporâneo é inevitável, que haja uma flutuação ou uma insegurança quanto a uma unidade para determinação de uma individualidade.

A velocidade da vida contemporânea, a virtualização das relações de produção e a instabilidade generalizada que resulta dessas trocas provocam uma sensação de estranhamento em relação ao conceito de identidade. Somos cada um de nós e somos também os outros, as alteridades, tudo aquilo com o que nos relacionamos (CANTON, 2009, p. 16).

O corpo assume múltiplas personalidades, sendo influenciado e, ao mesmo tempo, influenciando o ambiente estéril da virtualidade. Existe uma flutuação sem que haja um eu central.

O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um 'eu' coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas [...] A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia (HALL, 2015, p.12 apud CANTON, 2009, p. 17).

A natureza instável e mutável de nossa personalidade encontra um abrigo nestes ambientes virtuais, que podem alojar temporariamente essas inúmeras identidades. Nessa condição de expansão das diversas formas de expressar nossas personalidades, dilatam-se também as noções e as funções do corpo, principalmente no que se refere a sua representabilidade, onde este passa a ser um agente ativo na produção de imagens, função atribuída anteriormente às mídias. O corpo nesse novo contexto é operador de uma interface pós-cinemática, filtrando e criando imagens por si mesmo (FATORELLI, 2012, p. 143). Nesse ambiente expandido, a arte atua na reorganização desses papéis, o que é evidenciado na maneira em que muitos artistas exploram, tanto as novas tecnologias como a representação desse corpo. Esses processos criativos se transformam e conectam-se a todos, abrindo novas possibilidades para que essas flutuações e mutações da nossa identidade se materializem em um trabalho artístico.

Em seus primórdios, as tecnologias digitais e em rede pairavam sob a ameaça de uma destituição da fisicalidade dos espaços de convívio e da tangibilidade das relações em prol de uma imaterialidade decorrente das facilidades oferecidas pela promessa dos ambientes virtuais e simulacros. Diante dos avanços tecnológicos (dentre os quais podemos citar os dispositivos móveis, redes de sociabilização, computação pervasiva, inteligência artificial e *big data*) nos encontramos imersos em um estado de conexão ininterrupta: transitamos por entre fluxos informacionais e espacialidades físicas. Experiências que, até então, pareciam intangíveis, adquirem corporeidade. Neste contexto, questões que envolvem corporificação, localidade, presença e materialidade

dade tomam a tônica dos debates contemporâneos e passam a ser discutidas por profissionais das mais diversas áreas, de modo que estudos relacionados ao corpo adquirem uma posição paradigmática da nossa época.

Desde o início do século XX, de modo cada vez mais intenso, o corpo humano foi sendo colocado sob interrogação. São muitas as razões para isso: os avanços da biologia, da engenharia genética e da medicina, as máquinas exploratórias para o diagnóstico médico, a multiplicação assoberbante das imagens do corpo nas mídias, as simbioses cada vez mais íntimas do corpo com as tecnologias. Agindo conjuntamente, todos esses fatores constituem uma força perturbadora que problematiza os significados do corpo, pois abalam as tradicionais ilusões sobre a estabilidade de nossos limites corporais e de sua identidade unitária (SANTAELLA, 2005, p. 130).

Um dos desafios que se impõe no campo da Artemídia é sobre como conjugar possibilidades estéticas em um corpo expandido. Interfaceados por mecanismos informacionais, temos todos nossos movimentos e ações capturados e transformados em dados. Inebriados pelas possibilidades que emergem, os corpos dilatam de suas carcaças orgânicas para circular em redes de informação e se constituir por elas. A construção da identidade do sujeito contemporâneo, em muito já não se assemelha às práticas que precederam as redes digitais.

O corpo e as tecnologias

Iniciado a partir do diálogo entre pesquisadores de diversas formações e provindos de diferentes instituições, o projeto *Sala dos Milagres* traz a representação do rosto como ponto comum de discussão. O retrato como síntese do corpo, como simulacro, como estrutura da individualidade física e da identidade. As recentes inovações tecnológicas são muitas vezes mobilizadas com o intuito de expandir o hiato entre percepção e ação, potencializando a importância do corpo na experiência estética.

Nas condições de instabilidade e de quase imaterialidade das imagens contemporâneas, o corpo e os processos proprioceptivos são convocados a suplementar esse déficit de substancialidade - ausência de suporte estável, projeções randômicas -, ele mesmo instado a participar de modo criativo nos processos de aquisição perceptiva e cognitiva (FATORELLI, 2012, p. 82).

O registro em retrato permanece como uma herança da sociedade panóptica, que tem adquirido novos contornos em tempos de vigilância distribuída. Temos como exemplo o aplicativo *Arts & Culture*, desenvolvido pelo Google, que promete identificar pinturas clássicas que se assemelham a um retrato enviado pelo usuário. Dotado de inteligência artificial e tecnologia

de *machine learning*, o aplicativo parte dos padrões de rosto do usuário para localizar obras correspondentes em extensa base de dados. Tecnologias de reconhecimento facial têm se configurado como ferramentas notáveis em sistemas sofisticados de vigilância, chegando a levantar diversas questões de cunho ético quanto ao seu uso. Um aplicativo de grande adesão, que parece de maneira ingênua captar padrões de rosto de seus usuários, pode reunir um banco de dados significativo a respeito de toda uma população.

Diversas outras tecnologias recentes se fazem valer de mecanismos de inteligência artificial para registrar padrões de identificação facial dos usuários, por exemplo o Face ID³, desenvolvido pela Apple. Embora as empresas responsáveis recuem diante dos questionamentos quanto a um uso escuso de tais informações no futuro, os registros e padrões fornecidos, de maneira consentida pelos usuários, ao utilizar as tecnologias oferecidas, são capazes de potencializar mecanismos de vigilância e distopias em um nível jamais sonhado por George Orwell em seu livro 1984.

“O rosto é do corpo, um índice” (ROCHA, 2005, p. 170). Rocha resgata alguns pensamentos de José Gil, para nos falar de uma relação corpo e rosto. Os movimentos de um corpo sem rosto seriam tomados como os de um autônomo e não seriam propriamente legíveis em decorrência da dificuldade de produzir significado (GIL, 1997 apud ROCHA, 2005, p. 170). Segundo a autora, o cinema é um dos meios que melhor captou o poder de síntese que um rosto pode conter. “Levando às últimas consequências uma tradição do retrato e uma vocação expressiva que remontam à aurora da modernidade, o cinema soube como ninguém nos ensinar a experienciar uma profusão de rostos-resumo” (ibid.). As tecnologias digitais das últimas décadas ampliaram, de maneira exponencial, a prática do retrato, de modo a permear não só campos de sociabilização e das artes, como também os novos diálogos que entre humanos e máquinas.

Em sua reflexão sobre a cultura digital, Fatorelli discorre sobre influência das imagens digitais no ambiente palpável, usando como base o trabalho de Mark Hansen,

o ponto de vista de Hansen em relação ao recente desenvolvimento tecnológico é o de que as transformações proporcionadas pela codificação digital são significativas ao ponto de estabelecer um novo paradigma, de provocar uma revolução nas relações pressupostas entre corpo e imagem (FATORELLI, 2013, p.140).

Vale lembrar o quanto essas imagens nos influenciam e que nos tornamos material de consumo nesse novo ambiente, com isso, essas questões passam a ter papel importante nas discussões artísticas.

Essa é, de fato, uma das grandes percepções a obra dos artistas contemporâneos, que se mostram atentos às tensões situadas em um corpo cada vez mais idealizado pela sociedade de consumo, confuso em meio a tantas imagens cujos modelos são espetacularizados, inseguros na projeção de uma dimensão do corpo que é sempre aquela que supervaloriza a forma e o prazer (CANTON, 2009, p. 25).

Com a imagem do corpo se tornando um material na rede virtual, somada às modificações comportamentais para se adequar a esse modelo, há uma contaminação na vida não virtual desses conceitos. “Na sociedade expositiva, cada sujeito é seu próprio objeto-propaganda; tudo se mensura em seu valor expositivo” (HAN, 2017, p. 32). No contexto contemporâneo, para que os trabalhos de arte fujam desse modelo que expõe excessivamente o corpo em forma de mercadoria, o corpo deve assumir um papel mais crítico.

Nas obras contemporâneas, em suas sensibilidades diversas, o corpo assume os papéis concomitantes de sujeito e objeto, que aparecem mesclados de forma a simbolizar a carne e a crítica, misturadas (CANTON, 2009, p. 24).

Considerando essas relações do corpo como sujeito e ao mesmo tempo objeto da obra, o grupo de trabalho, que tinha como tema o “Corpo”, perpassou uma gama de caminhos possíveis. Considerando a característica do encontro que situava o desenvolvimento artístico dentro de um panorama de arte tecnologia, esses caminhos só se multiplicavam. Em apenas 48h, a proposição de criar uma obra à partir de um meio tão heterogêneo se transformou em um solo infinito para questionar as relações que cada participante trazia para esse encontro e para esse tema.

De certo, o tema principal do grupo também esbarrava com as temáticas dos outros grupos de trabalho — Espaço, Afeto e Política: é possível pensar em um corpo sem um espaço? A questão do afeto e das emoções é intrínseca ao corpo? Como a política influencia as relações pessoais do indivíduo com seu próprio corpo e dos demais?

Neste sentido, a presente discussão sobre o corpo aborda a diversidade de imagens que convivem e se misturam no entrelaçamento de diferentes camadas de significação para a própria identidade. Esta infinidade de representações individuais e coletivas são compartilhadas, como uma doação de um tempo vivido por um participante presente ou por outrem nas redes sociais. Este compartilhamento de arquivo de imagens e objetos é um dos pontos de aproximação do projeto artístico com a prática religiosa dos ex-votos.

A Sala dos Milagres

Na proposição *Sala dos Milagres*, a imagem dos ex-votos se configura como ligação para os questionamentos teóricos dos participantes do grupo. O retrato, ou melhor, o ex-voto, em sua sincretização da imagem construída e de sua materialidade com a sacralização, feita pelo devoto, é justaposta com as imagens doadas e disseminadas nas redes sociais, feitas pelos seus usuários. A obra pensada é uma proposta para uma nova visão sobre quais sentidos o retrato tem tomado e como o corpo é representado nestas supostas doações. Convergem-se elementos da cultura popular tradicional com novas características que o meio digital possui.

As representações dos ex-votos são uma imagem familiar, e por isso, ao mesmo tempo, é abordada como uma imagem de identidade nacional. Um exemplo dessa ligação é a coleção de ex-votos de Lina Bo Bardi, a presença desses objetos transpassou o uso litúrgico e sacro, das capelas e das igrejas, chegando a exposições, como por exemplo na exposição *A mão do povo brasileiro* – tanto em 1969 quanto em sua remontagem em 2016 – e a reorganizações em outras formas de trabalhos artísticos, como a presente obra. Fragmentos de um corpo sincrético que constituem a nossa identidade. O objeto do ex-voto se transformou em evidência das manifestações populares e dessa forma se tornou matéria prima para o estudo das construções culturais feitas em todo o país.

Os ex-votos, conforme Ricardo Gomes Lima destaca em seu texto “Arte Popular”, na coletânea de Fabiana Werneck Barcinski, *Sobre a Arte Brasileira: Da pré-história aos anos 1960*, de 2014, perpassam o cotidiano do campo artístico e também corriqueiro do imaginário brasileiro. Está ora na matriz popular, ora na matriz erudita.

Embora do ponto de vista cultural os *milagres*, como são chamados os ex-votos brasileiros esculpidos em madeira, estejam inseridos na tradição católica, não se pode classificá-los como forma de arte religiosa e menos ainda como arte católica. Trata-se de uma forma de escultura de tipo *mágico* pelo seu uso, autenticamente *mestiça* como fenômeno de arte e de *tradição técnica afro-negra* pela sua origem. Consistindo em representações do corpo humano, partes dele ou mesmo de seus órgãos internos, eles podem ser encontrados sobretudo no nordeste, depositados em lugares considerados sagrados, por pessoas afetadas por doenças que foram curadas (...) Como a doença é popularmente atribuída à intervenção de uma força exterior maléfica, representar a parte do corpo por ela afetada constitui um ato mágico pelo qual ali se *aprisiona* a doença, transferindo-a do corpo para a sua representação.

A predominância da representação da cabeça nos ex-votos associa-se à concepção corrente entre culturas ditas “primitivas”, não-ocidentais, de que a doença, sempre causada por um agente externo maléfico, não precisa manifestar-se em uma parte específica do corpo, mas pode atingir de um modo geral a saúde e a vida de uma pessoa, como no caso da loucura e mesmo do mau-olhado e das desgraças igualmente consideradas como doenças e tratadas como tais.⁴

Sala dos Milagres discute tais relações como um processo contínuo de encontros e experiências que ecoam em subjetividades a partir das trocas, seja com a presença física ou remota do espectador. O movimento e as relações são disparados com a materialidade de um objeto escultórico no formato de uma cabeça que é inicialmente um anteparo de imagens, um ponto de convergência e divergência. Posteriormente a imagem da cabeça do interator, a face, com suas expressões e especificidades é capturada e enviada para a rede. Esta imagem é modificada continuamente com a sobreposição das imagens dos outros interatores, e por fim alterada e projetada nesta cabeça. (Figura 2) Este processo é construído com uma diversidade de fragmentos do cotidiano, com o movimento e a articulação dos diversos tipos de presença, e o questionamento da experiência, da vivência de uma situação que advém das relações sociais, que aqui são expandidas com o compartilhamento das imagens fotográficas. Sem fronteiras, mas com o entendimento das relações sociais que definem os momentos e determinam as experiências.



Figura 2 Proposição Sala dos Milagres. Imagem de um rosto projetado sobre o Objeto-Cabeça, 2017. Foto Daniel Malva.

Nesta proposta artística ocorre uma combinação de fotografias doadas, e a imagem final passa a ser um julgamento. Ao doar seu retrato, seja por uma *selfie* ou através da digitalização de uma foto 3x4, cada “devoto” oferece sua identidade para ser remodelada com outras, deixando-a ser avaliada por um aparato tecnológico que foi programado para ser desprovido de qualquer sentimento ou senso de culpa. Isso reforça o sentimento de que ao doar esse simulacro de personalidade, o devoto entrega parte de si para o desconhecido, abrindo mão de sua existência mesmo que por um instante, e aceitando o resultado como se fosse uma sina, ou uma predestinação ou um até um castigo.

O processo de interação com a obra é estruturado em 3 etapas: recebimento dos retratos enviados pelo público, presencial ou remotamente; projeção das imagens recebidas em um objeto tridimensional em forma de cabeça humana, composta de material perecível; e o redesenho computacional da imagem formada pela projeção das imagens doadas sobre o objeto-cabeça, elaborando novas faces. Tais desenhos são realizados através de algoritmos generativos desenvolvidos no *software Processing*, cuja característica de traçado por proximidade de cores é obtida a partir da captação em vídeo dos retratos projetados sobre a superfície do objeto, em tempo real.

A imaterialidade e volatilidade, características das imagens digitais, são sobrepostas a uma superfície física que lhes atribui uma materialidade provisória. Embora o objeto tridimensional apresente uma deformação ao longo do tempo, em função do caráter perecível da matéria, sua instabilidade pertence a uma outra natureza, uma outra temporalidade. Ao conjugar uma dissolução da matéria com a rapidez das redes, a obra incita um elo de ligação entre o físico e o digital. Os retratos já não pertencem aos retratados, mas passam a integrar uma nova esfera de identidades. É na ilustração gerada no *software* gráfico, através da captação da sobreposição dos retratos recebidos, e projetados na cabeça física, que pode intuir as múltiplas identidades que compõem a obra. A representação projetada na parede da instalação não busca reproduzir um rosto padrão ou uma média dos traços identificados nos retratos, mas é o resultado da soma das diferentes instâncias que compõem a obra, traçados e formas amalgamadas sobre uma superfície.

Desdobramentos do corpo

O contexto híbrido de produção de imagem contemporâneo e as diversas manifestações que o corpo pode assumir, são elementos desta produção. Através destas questões conceituais, buscou-se um caminho artístico que é delineado pelas discussões emergentes do nosso tempo. Ao longo do texto, apontou-se os primeiros caminhos percorridos, desde a concepção de suas ideias em 2017 até os possíveis desdobramentos que poderão vir. Desde que o protótipo da obra foi elaborado, novas questões foram se apresentando à medida que o aprofundamento da pesquisa foram emergindo.

A intenção foi apresentar uma perspectiva sobre o corpo, principalmente no que se refere a virtualização da vida cotidiana e as práticas religiosas e ritualísticas, onde se pretendeu o desenvolvimento de uma dinâmica, cuja inconstância e movimento dessas ações, promovem uma variedade de impulsos e respostas, em que o corpo manifesta uma potência capaz de modificar o seu entorno, mas que inevitavelmente é modificado pelo mesmo ambiente. Assim como todo trabalho que envolve o corpo, Sala dos Milagres propõe-se ir a fundo nessa direção, e assume os desafios desse campo de estudos de múltiplas abordagens.

Todo trabalho de análise, dissecação, classificação e mapeamento do corpo aponta não só para uma complexidade material, como também para a inviabilidade de se classificar o tipo humano, que vive um eterno conflito entre existir, possuir uma identidade e lidar com todas as ambiguidades que surgem dessa intersecção (FIGUEIREDO, 2007, p.108).

Portanto é interesse do projeto, em desenvolvimento, o corpo instável e constantemente mutável, que flutua e se replica em diversas personalidades, encontra abrigo na pluralidade dos espaços físicos e virtuais disponíveis. Sua fragmentação ecoa nas redes, suas funções se expandem, e sua conexão ininterrupta permite a este corpo múltiplas presenças, e infinitas representações. É da arte explorar este universo em expansão, e evidenciar as consequências e questões desta nova condição.

O trabalho *Sala dos Milagres* coloca em evidência a transformação do corpo do espectador, quando este expande seu corpo através da representação digital oferecida à obra. Seu corpo, representado e identificado por sua face, é entregue à obra, para então ser convertido em números, processado, e projetado sobre um outro corpo que se sintetiza com as diversas adições. Esta é a nova potencialidade do corpo: ao se digitalizar, torna-se informação processável, imaterial, expansível e multipresente.

A obra sintetiza um novo corpo, amálgama de diferentes identidades, diversos fragmentos. Ora, não seria esta a mesma natureza dos demais corpos que se doaram e se projetaram? O objeto-cabeça é anteparo desta síntese, morfologia de uma sobreposição de fragmentos. É também precível, simbolizando a fragilidade desta nova condição do corpo.

Não obstante, a obra ainda recaptura este corpo que se forma e sintetiza novas imagens a partir dele, através da visão da máquina, esta que questionavelmente identifica o corpo, o reinterpreta e o reproduz. O ciclo das transformações digitais é potencialmente infinito, e este corpo, ao mesmo tempo que perece, se torna infinito em suas fragmentações.

Doar o próprio corpo, através de imagens digitais, é tarefa diária, muitas vezes inquestionável. Como uma fé, crença em uma entidade que promete manter as pessoas unidas e conectadas. A obra *Sala dos Milagres* proporciona um espaço para que o interator reflita sobre sua corporificação, localidade, presença e materialidade.

1 O trabalho foi feito com a integração de participantes de distintas instituições, de diversas áreas do conhecimento, e de grupos de pesquisa que organizam o evento. Os grupos organizadores foram: o Grupo cAt – ciência/ARTE/tecnologia (IA/Unesp) coordenado pelo Prof. Dr. Milton Sogabe; o grupo GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (IA/Unesp) coordenado pela Profa. Dra. Rosangella Leote; e o Grupo Realidades - das realidades tangíveis às realidades ontológicas (ECA/USP) coordenado pela Profa. Dra. Sílvia Ferreira de Laurentiz e pelo Prof. Dr. Marcus Bastos; além de outras participações, como a do Grupo Design e Corpo: Abordagens Projetuais na Arte e Moda - (UAM) coordenado pela Profa. Dra. Agda Carvalho, e de participantes de outras instituições como da PUC - SP (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo) e da Faculdade Impacta - SP. Informações sobre o evento disponíveis em <<https://7encontrosite.wixsite.com/7encontrogrupos/sobre-o-7o-encontro>>. Acessado em janeiro de 2018.

2 Um dos primeiros exemplos (de objetos de fatura popular que permite aludir à existência de uma arte do povo desde os primórdios do Brasil como nação) a ser mencionado refere-se ao ex-voto, também denominado milagre ou promessa, objeto que, no passado, era geral feito em madeira, podendo também ser confeccionado em cerâmica ou metal. Em tempos recentes, passou a ser modelado em cera ou outros materiais. Promessa ou milagre – voto e ex-voto -, testemunho de um milagre acontecido, é expressão da gratidão do homem ao sobrenatural por uma graça alcançada. O objeto opera então a comunicação entre o devoto e a divindade que o socorreu em momento de necessidade, atuando como elemento de ligação (religião = religare) e reciprocidade entre eles (LIMA, 2014, p. 329).

3 Informações sobre o recurso Face ID disponíveis na página da Apple: <<https://support.apple.com/pt-br/HT208108>>. Acessado em janeiro de 2018.

4 Trecho extraído do texto descritivo da exposição de ex-votos, que integra o núcleo de religiosidade do acervo permanente do Museu Afro Brasil, em São Paulo. Informações sobre o Museu disponíveis em: <<http://www.museuafrobrasil.org.br/>>. Acessado em janeiro de 2018.

Referências Bibliográficas

- CANTON, Katia. **Corpo, Identidade e Erotismo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano - artes do fazer**. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.
- COCCHIARALE, Fernando; MATESCO, Viviane. **O corpo na arte contemporânea brasileira**. São Paulo: Itaú Cultural, 2005.
- FIGUEIREDO, Lucy. **Imagens polifônicas: corpo e fotografia**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2007.
- FONTCUBERTA, Joan. **A câmera de pandora - A fotografi@ depois da fotografia**. São Paulo: Ed. G.Gilli. 2010.
- GIACOIA JR., Oswaldo. **Resposta a uma questão: o que pode um corpo?** In: LINZ, Daniel; GADELHA, Sylvio (orgs.). Nietzsche e Deleuze: que pode o corpo. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2002.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade da Transparência**. Petrópolis : Editora Vozes, 2017.
- LIMA, Ricardo Gomes. **Arte Popular**. In: BARCINSKI, Fabiana Werneck (Org.). “Sobre a Arte Brasileira: Daprê-história aos anos 1960”, São Paulo: Editora WMF Martins Fontes: Edições Sesc, 2014.
- MASSEY, Dorren. **Pelo Espaço: Uma nova política da espacialidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.
- MALDONADO, Tomas. **Cultura, sociedade e técnica**. São Paulo: Editora Blucher, 2012.
- OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. **Ex-votos do Brasil: religiosidade, patrimônio cultural, memória social**. In.: Anais do Simpósio da Associação Brasileira de História das Religiões. Vol. 13. 2012.
- ROCHA, Thereza. **A fisicalidade no teatro do século XX - do rosto ao corpo: uma política**. In.: COCCHIARALE, Fernando; MATESCO, Viviane (curadores). **O corpo na arte contemporânea brasileira**. São Paulo : Itaú Cultural, 2005.
- SANTAELLA, Lucia. **O corpo biocibernético**. In.: COCCHIARALE, Fernando; MATESCO, Viviane (curadores). **O corpo na arte contemporânea brasileira**. São Paulo : Itaú Cultural, 2005.

Recebido: 28 de fevereiro de 2018.

Aprovado: 16 de abril de 2018.