

## O mapa [ou] um estudo sobre representações complexas

Heloisa Neves

Arquiteta e Urbanista pela Unesp/Bauru, Mestre pela Comunicação e Semiótica da PUC/SP e sócia do escritório TANTA... design + arquitetura

Mapa! Uma palavra tão recorrente em cartografia e arquitetura poderia ter algum tipo de relação com projeto, acontecimento, performance, corpo? Hoje em dia existe uma vasta bibliografia, em diferentes áreas, interessada no estudo dos mapas. Essas pesquisas vêm da geografia, da física, da matemática, da biologia, da química, da filosofia, das artes, da arquitetura e das ciências cognitivas. Apesar da definição de mapa variar muito em cada área, há algo em comum em todas elas: mapear é representar alguma coisa, seja um espaço, um fenômeno ou uma organização corporal. O mundo da representação é extremamente amplo, já que representar envolve criação; o que por sua vez está presente em toda e qualquer ação cognitiva. Um mapa de uma cidade, de um mundo, da população desse mundo, o desenho técnico de uma construção, uma foto, uma pintura, uma instalação, uma performance, uma peça de teatro ou a maneira como o corpo se organiza para perceber o mundo são exemplos de mapas.

---

Essa diversificação de significados para uma mesma palavra teve seu auge no momento em que o mundo trouxe à cena o conceito de rede. Esse conceito impôs uma rediscussão do espaço e das relações existentes, tornando-se extremamente relevante discutir também como as pessoas estão tecendo novas formas de mapear o mundo que habitam. No entanto, todas essas maneiras de se entender mapas dinâmicos, plásticos e interativos sempre existiram. Os corpos sempre criaram redes internas, representando-as de alguma forma. No entanto, foi a partir do momento em que os modelos ditos contemporâneos<sup>1</sup> começaram a surgir que o conceito de mapa tomou maiores proporções. A partir desse momento, muitos autores passaram a estudar o tema, fazendo com que a palavra “mapa” pudesse também metaforizar alguns tipos de organizações complexas emergentes.

---

Dentre todas essas possibilidades, busquei estudá-lo seguindo os conceitos e as formas de organização do mapa através da visão de três autores: o filósofo Gilles Deleuze<sup>2</sup> e os neurocientistas António Damásio<sup>3</sup> e Francisco Varela<sup>4</sup>.

Resumidamente, poderia dizer que para António Damásio, a palavra mapa é inevitável e irresistível nas discussões da neurologia. Segundo o cientista, mapa pode ser definido enquanto um padrão neural ou uma representação da forma como o corpo se organiza para perceber um objeto externo ou interno<sup>5</sup>.

Já para Gilles Deleuze, o mapa seria uma representação “inteiramente voltada para uma experimentação ancorada no real, na ação. O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói”. (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 22)

E Francisco Varela completa a discussão apoiando a representação enquanto uma ação co-determinante entre os seres vivos e seu ambiente. Para esse fenômeno, propôs o termo enação em substituição à palavra representação.

### **Apêndice [ou] o mapa do mapa**

Olhando para a cidade, filmes, músicas e tantas outras coisas, desde o início desse estudo, busquei garimpar mapas do encontro já realizados e espalhados por esses lugares. Venho tentando reconhecê-los na tentativa de também aprender com eles.



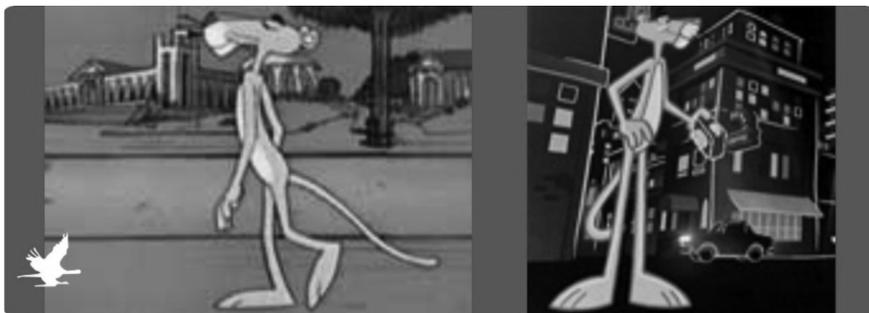
Cena do filme “O Fabuloso Destino de Amelie Polan”. Fotomontagem da autora.

## O mapa das Pedras

No filme *O Fabuloso Destino de Amélie Pollan* (JEUNET, 2001), a personagem Amélie cria para si uma vida de contos de fada, acredita nela e a partir disso transforma seu mundo. Como uma rota, restam as pedras que vai recolhendo pelos lugares que passa e que se tornam seu próprio “mapa de vida”. Pelas pedras, que compõem seu mapa, Amélie sabe por onde passou e o que sentiu ao estar em cada lugar. As pedras se tornam, assim, um mapeamento de sua mente e do movimento de seu corpo, assumindo a forma de seu mapa. Além disso, são um meio de transporte entre os dois mundos que se mesclam em sua vida: o externo e o interno. As pedras de Amélie são seu mapa. Existe um momento em que ela joga fora as pedras que possui, mostrando que sua escolha foi feita, um mapa possível foi apagado, e ela não quer mais viver no mundo “verde e vermelho”, apesar de nem assim conseguir essa proeza<sup>6</sup>. Para Amélie, assim como para qualquer ser humano, desistir do mundo imaginário é tarefa impossível.

## O mapa da Pantera Cor de Rosa

O exemplo de Amélie pode ser alargado quando o colocamos lado a lado com o personagem de desenho animado a Pantera Cor-de-Rosa. Ela possui também um mundo muito particular, enxergando tudo que está à sua volta em cor-de-rosa. Ela não reproduz um mundo, mas pinta o mundo com sua cor, rosa sobre rosa, “é seu devir-mundo” (DELEUZE; GUATTARI, 2002, p. 25), fazendo com que um desejo que se encontra constantemente dentro dela exploda a barreira e se torne atual. Para a Pantera, a forma do mapa é a própria cor com a qual ela constantemente colore o mundo.



Cenas do Desenho Animado “A Pantera Cor de Rosa”. Fotomontagem da autora.

## O mapa da Carne

No filme *Amnésia* (NOLAN, 2002), tem-se um mapa em forma de desenho tatuado sobre a pele, é o “mapa da carne”. Nele vemos um mapa feito no próprio corpo, mapa interativo e mutante, que tem a função de fazer lembrar ao homem desmemoriado as instruções a serem seguidas em cada dia de sua vida. E como muitas das informações desse homem ficam esquecidas como rastros perdidos, nota-se que ele brinca de possibilidades de vida, brinca de a cada dia escolher uma entrada diferente. Consta-se aqui um mapa que se atualiza diariamente através das tatuagens, decalques de uma representação imagética. Um mapa que não deixa rastro. Uma clara relação de tempos é exposta já que o homem não tem uma sequência linear de sua história, vive do descontínuo, vive em diversos tempos, se conectando por qualquer um deles. Não há reversibilidade, há uma busca de referências do passado, que já se encontram borradas com o presente e, a partir delas, uma continuação.

## O mapa Virtual

Se partirmos para ambientes virtuais, descobriremos uma infinidade de mapas: desde rotas de operações piratas até mapas cuja forma vai ao encontro de fractais. No livro *TAZ* (BEY, 2004, p.11), Hakim Bey descreve um “mapa de operação pirata”. No século XVIII, os piratas e corsários montaram uma rede de informações sobre o globo que funcionava de forma admirável. Essa rede se formava por ilhas, esconderijos secretos onde os navios piratas podiam se abastecer com água e alimento, e assim continuar vivendo por entre as brechas do mundo. Os *assassins* (seita muçulmana que no século XI assassinava líderes cristãos), também descrito por Bey, criaram um ‘mapa do mundo paralelo’. Esse mapa consistia em uma rede de remotos castelos em vales montanhosos, distantes e invulneráveis a invasões. Tais castelos eram conectados por um fluxo de informações conduzidas por agentes secretos, os quais estavam em guerra com todos os governos. Eis aqui dois mapas bastante contemporâneos por existirem graças às brechas do sistema, assim como fazem hoje os *hackers* na internet. Este mapa pode também ser chamado máquina de guerra<sup>7</sup>, a qual conquista sem ser notada e se move antes de ser cristalizada. Um outro mapa, ainda proposto por Hakim Bey, seria o ‘mapa da informação’, a projeção cartográfica da net como um todo. Nesse mapa,

Teríamos que incluir os elementos do caos que já começaram a aparecer, por exemplo, nas operações

de processos paralelos complexos, nas telecomunicações, na transferência de 'dinheiro' eletrônico, nos vírus, na guerrilha dos hackers etc. (BEY, 2004, p. 36)

O mundo em fractais é desconstruído, dobrado e redobrado a cada segundo. Bey completa dizendo que o mapa estudado pela cartografia nada tem em comum com o estudado por ele. Por ser mais abstrato, não cobre a terra com a precisão de 1:1<sup>8</sup>.

### **O mapa das Plantas**

Encontrei, certa vez, em um livro de Paola Berestein, o trabalho do paisagista Gilles Clément. Ele propõe a criação de uma forma muito interessante de mapa, os “jardins em movimento”. Seu projeto utilizava a característica móvel e desterritorializante de algumas plantas escolhidas por ele, no caso o “mato” e uma planta denominada “vagabunda”. Para ele, os jardins tradicionais e, mais especificamente os jardins à francesa, estão fortemente ligados à noção de ordem estática, o que nos remete fortemente ao decalque<sup>9</sup>. Ele acredita que a própria idéia de “jardim” impõe uma luta perpétua contra o movimento natural das plantas. O papel do jardineiro é cortar tudo que no jardim transborda ao projeto original ou que é espontâneo, contendo o fluxo natural. O paisagista propôs então uma concepção de jardim baseada no movimento, transformando terrenos baldios ou abandonados. Com isso, ele propõe inverter um conceito: ao invés do planejado e imóvel, um jardim que possua características de terreno abandonado ou baldio, ou seja, natural, móvel e dinâmico. Fazendo então essa inversão do termo e tornando o jardim um local de movimento natural, ele explica:

Oportunidade: o terreno vazio já existe. Intenção: seguir o fluxo dos vegetais, se inscrever na corrente biológica que anima o lugar e orientá-la. Não considerar a planta como objeto acabado. Não a isolar do contexto que a faz existir. Resultado: o jogo de transformações desordena constantemente o desenho do jardim. O movimento é sua ferramenta, o mato sua matéria, a vida seu conhecimento. (CLÉMENT, 1994, p. 5)

Trata-se de uma situação de discussão de movimento. Nesse jardim móvel, o que se via ontem não está mais à vista hoje, o caminho por onde se passava ontem, mudou de lugar hoje. É o espaço sendo continuamente modificado, é o espaço processual.

## O mapa das Capas

Hélio Oiticica<sup>10</sup> pode ser chamado de cartógrafo por ter inventado seus *Parangolés*. A proposta estava clara nas próprias “Instruções para feitura-performance de Capas Feitas no Corpo”:

- 1 cada extensão de pano deve medir 3 metros de comprimento.
- 2 o pano não deve ser cortado durante a feitura da capa, de modo a manter a estrutura-extensão como base viva da capa.
- 3 Alfinetes de fralda devem ser usados para a construção da capa, que será depois cozida.
- 4 A estrutura da capa-construída-no-corpo deve ser improvisada pelo participante; se a ajuda de outros participantes vier a calhar, ótimo; a estrutura deve ser construída em grupo em cada corpo participante, e feita de modo a ser retirada sem destruir, como uma roupa.
- 5 Um grupo pode construir uma capa para várias pessoas, numa espécie de manifestação coletiva ao ar livre.
- 6 O uso da dança e/ou performances criadas por outros indivíduos é essencial à ambientação dessa performance: assim como o uso do humor, do *play* desinteressado etc. De modo a evitar uma atmosfera de seriedade soturna e sem graça. (OITICICA, 1968)

A pessoa que está usando suas obras transforma-se em experienciador e agente da obra. A barreira entre artista e observador é profundamente permeável. O observador não experiencia completamente a obra se também não fizer parte dela, se não houver no momento da leitura dessa obra um fenômeno que reconstrua a própria obra. O artista chamava seus *Parangolés* de “transobjetos”, isto porque quando vestidos, estes se transformavam. Suas capas buscavam reavivar sensações não-condicionantes e uma experimentalidade nova a todo momento, sendo criada e recriada continuamente. Nesse caso, o mapa se torna móvel e apto a muitas outras experiências.

Já não é o objeto no que possuía de conhecido, mas uma relação que torna o que já era conhecido num novo conhecimento e o que resta a ser apreendido, um lado poder-se-ia dizer desconhecido, que é o resto que permanece aberto à imaginação que sobre essa obra se recria. (OITICICA, 1964, p. 86).



Parangolés de Helio Oiticica e Sambistas da Vai-Vai durante performance com os Parangolés. Fotografias de Gui Paganini.

### **O mapa do Encontro**

Um mapa somente pode ser construído em tempo real, por cada pessoa que está experienciando aquele momento, a qual passa imediatamente a fazer parte dele. “Se essas imagens têm a perspectiva deste corpo que sinto agora, então essas imagens estão em meu corpo – são minhas – e eu posso agir sobre o objeto que a causou.” (DAMÁSIO, 1999, p. 236).

Enquanto olha essa página e vê estas palavras, querendo ou não, você sente, de maneira automática e ininterrupta, que é você quem está lendo. Não sou eu, nem outra pessoa qualquer. É você. Você sente que os objetos que está percebendo agora – o livro, a sala à sua volta, a rua vista da janela – estão sendo apreendidos de sua perspectiva, e que os pensamentos formados em sua mente são seus, e não de alguma outra pessoa. Você também sente que pode atuar na cena caso deseje – pode parar de ler, começar a refletir, levantar-se e sair para uma caminhada. (DAMÁSIO, 1999, p.168-169)

Todo indivíduo está profundamente envolvido no processo de tomar conhecimento de sua própria existência.

O universo de conhecimento, de experiências, de percepções do ser humano, não é passível de explicação a partir de uma perspectiva independente desse mesmo universo. Só podemos conhecer o conhecimento humano (experiências, percepções) a partir dele mesmo. (MATURANA; VARELA, 2001, p.18)

O mapa do encontro é a própria ação de negociar um caminho através de um mundo que não é fixo e pré-estabelecido, mas que é continuamente moldado pelos tipos de ações em que nos comprometemos. É a busca

por emoções que estão continuamente expostas ao ambiente e sendo contaminadas por ele e pelos outros corpos. É nada mais que o encontro entre seu corpo e algum objeto ou espaço fora dele. No mapa do encontro, é necessário que o leitor do mapa tenha consciência de que é peça fundamental do processo e que reorganize o mapa de acordo com a legenda que deseja. Não existem legendas fixas e dadas gratuitamente. Nele, há uma fuga dos rótulos, das frases feitas e das narrativas pre-estabelecidas.

Você está lendo este texto e, à medida que lê, está traduzindo o significado das palavras em um fluxo de pensamento conceitual. Por sua vez, as palavras e as sentenças da página, que são traduções de meus conceitos, traduzem-se, em sua mente, em mensagens não verbais. O conjunto dessas imagens define os conceitos que originalmente estavam em minha mente. Porém, paralelamente à percepção das palavras impressas e à exibição do conhecimento conceitual correspondente que é necessário para compreendê-las, sua mente também o representa fazendo a leitura e compreendendo, momento a momento. O alcance total de sua mente não se restringe a imagens do que está sendo percebido externamente ou do que é evocado em associação com o que está sendo percebido. Ele também inclui você. (DAMÁSIO, 1999, p.172)

## Notas

<sup>1</sup> Organizações complexas emergentes, conceito de rede, caos, dentre outros.

<sup>2</sup> Gilles Deleuze, filósofo francês. Sua obra foi escrita, basicamente, entre os anos de 1960 e 1990. Debruçou-se fundamentalmente sobre a questão da complexidade, analisando movimento e multiplicidade. Criou muitos conceitos que botaram em cheque questões filosóficas tradicionais.

<sup>3</sup> António Damásio é neurocientista e neurobiólogo, estuda os processos de consciência, imagem corporal, percepção corpo-ambiente, emoção e sentimentos.

<sup>4</sup> Francisco Varela foi neurologista e grande estudioso da relação corpo ambiente, juntamente com Humberto Maturana criou a teoria da “autopoiese” a qual rompe a barreira conceitual entre corpo e ambiente. Além disso, Varela era adepto da meditação e tentou entender como seu corpo se organizava no momento em que a estava praticando.

<sup>5</sup> Trabalharemos aqui nessa pesquisa somente com a percepção de objetos externos.

<sup>6</sup> Durante todo o filme e nas ocasiões em que as cenas são vistas pelo olhar de Amélie, as cores verde e vermelho se destacam perceptivamente.

<sup>7</sup> Máquina de Guerra é um conceito deleuziano discutido no livro *Mil Platôs* (2002), usado por Bey no seu livro TAZ.

<sup>8</sup> 1:1 é uma medida de escala que indica tamanho real, espaço total.

<sup>9</sup> Decalque entendido à luz de Gilles Deleuze.

<sup>10</sup> Artista que trabalhava questões da arte móvel e realizada durante a ação. São obras de Oiticica: *Tropicália*, *Ninhos*, diversos tipos de *Parangolés*, dentre muitos outros.

## REFERÊNCIAS

BEY, Hakim. **TAZ: zona autônoma temporária**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

CLÉMENT, Gilles. **Le Jardin en Mouvement – de la Vallée au Parc André-Citroen**. Paris: 1994.

DAMÁSIO, Antonio. **O mistério da consciência: do corpo, das emoções ao conhecimento de si**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Trad. Ana Lucia de Oliveira et al. São Paulo: Ed. 34, 2002.

GREINER, Christine. **O Corpo: pistas para estudos interdisciplinares**. São Paulo: Annablume, 2005.

\_\_\_\_\_.; KATZ, H. **A natureza cultural do corpo**. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2001. (Lições de Dança, 3).

\_\_\_\_\_. O meio é a mensagem: porque o corpo é objeto da comunicação. **Húmus**, v. 1, n. 1, p. 11-20, 2004.

JACQUES, Paola Berestein. **Estética da ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco. **A Árvore do Conhecimento: As Bases Biológicas da Compreensão Humana**. São Paulo: Editora Palas Athena, 2001

OITICICA, Hélio. **Bases Fundamentais Para Uma Definição do Parangolé**. Rotterdam/Paris: Centre for Contemporary Art e Galerie Nationale du Jeu de Paume, 1964

OITICICA, Hélio. **Instruções Datilografadas para Parangolés**, 1968.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan e ROSCH, Eleanor. **A mente corpórea**: ciência cognitiva e experiência humana. Trad. Joaquim Nogueira Gil e Jorge de Sousa. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço de dante à internet**. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges,. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

#### Filmografia

AMNÉSIA. Direção: Christopher Nolan. Produção: Jennifer Todd e Suzanne Todd. Roteiro: Christopher Nolan, baseado em estória de Jonathan Nolan. Música: David Julyan. Intérpretes: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior e outros. EUA: Newmarket Capital Group / Summit Entertainment, 2002. 1 DVD (120 min)

A PANTERA COR DE ROSA. Criação: Blake Edwards. EUA, 1959. Desenho Animado

O FABULOSO DESTINO DE AMÉLIE POLAN. Direção: Jean-Pierre Jeunet. Produção: Jean-Marc Deschamps. Roteiro: Jean-Pierre Jeunet e Guillaume Laurant. Música: Yann Tiersen. Intérpretes: Audrey Tautou, Mathieu Kassovitz e outros. França: Miramax Films, 2001. 1 DVD (120 min)