

Pele indumentária – Perfurada, Lanhada, Matizada

- Beatriz Ferreira Pires¹ -

Resumo

Os adeptos da Body Modification ao adquirirem alterações corporais que em nada se assemelham às formas humanas inatas - através de piercings, tatuagens, escarificações e implantes estéticos -, trazem para a dimensão material/real o que antes pertencia apenas à dimensão imaginária e ficcional. Possuidores de corpos mutantes, nos quais a condição de Ser passa para a condição de Estar, estes indivíduos, que caminham no sentido contrário dos que buscam homogeneizar seus corpos conforme o padrão vigente de beleza, fazem surgir novas percepções e novos comportamentos que, de forma crescente, se encontram presentes em nossa sociedade.

Palavras-chave: Modernos Primitivos; Modificações Corporais; Body Play.

Abstract

Body modification's adepts who acquire corporal alterations are similar in nothing to innate human forms - through piercings, tattoos, scarifications and aesthetic implants - and bring to the real/material dimensions what belonged only to fictional and imaginary realms. Owners of mutant bodies, in which the 'to be' condition shifts to 'being', these individuals move themselves contrary to those who reach to homogenize their bodies according to today's beauty patterns, bringing to surface new perceptions and behaviors which, in a crescent way, are found in our society's bosom.

Key words: Moderns Primitives; Body Modification; Body Play.

A *Body Modification*, conceito usado para designar as modificações corporais executadas das mais diversas formas - desde o uso de produtos químicos até intervenções cirúrgicas -, nos apresenta uma nova realidade em que as definições de

¹ Pós-doutoranda junto ao programa do Mestrado em Moda, Cultura e Arte do Centro Universitário Senac/SP (Bolsista Fapesp).

natureza e cultura se interpenetram, causando na maioria das vezes um desconforto, um estranhamento. O corpo, que em quase todas as sociedades tem sido matéria de interferências culturais, passa agora, no período histórico em que nos encontramos, por radicais transformações.

Basicamente podemos dividir os adeptos das modificações corporais em dois grandes grupos. O primeiro é formado por indivíduos que buscam se aproximar o máximo possível do padrão de beleza determinado pela sociedade e pela época em que vivem. Para tal, são incentivados a fazer uso de práticas que, ao moldar o corpo, reforçam formas e características próprias do humano. O segundo é formado por indivíduos que se utilizam de elementos e formas que não possuem correlato com os pertencentes ao corpo humano. A esse estão vinculadas, entre outras, as práticas de *piercing*, implante estético que não reproduzem formas humanas, escarificação e tatuagem. Esse último grupo, por sua vez, pode ser dividido em outros dois.

O primeiro destes é composto, em sua maioria, por pessoas que vêem as alterações corporais como um requisito estético necessário para se inserirem no contexto urbano atual. Já o segundo, a que esse trabalho se refere, compõem-se de indivíduos que, ao adquirirem alterações corporais mais radicais, trazem para a dimensão material/real o que antes pertencia apenas à dimensão imaginária e era apresentado somente através de histórias em quadrinhos, desenhos e filmes de ficção.

Dar materialidade a seres imaginários coloca a arte desenvolvida pelas diversas técnicas utilizadas pela *Body Mod* em uma posição diametralmente oposta a outro movimento artístico contemporâneo: a arte virtual.

As técnicas utilizadas pela *Body Modification*, ao criarem novas formas, texturas e cores, ao alterarem, dividirem e amputarem membros e partes do corpo, ao acrescentarem e introduzirem elementos novos, feitos de materiais distintos, fazem com que o corpo, antes conhecido, reconhecido, semelhante e esperado, torne-se diverso e surpreendente.

Fakir Musafar² sempre embutiu o caráter ritualístico às suas práticas de modificações corporais ou, como ele as chama, de “jogos com o corpo”. É importante notarmos que o termo “jogos com o corpo” confere a essas práticas um

² Fakir Musafar (1930). Diretor e professor da *Fakir Body Piercing & Branding Intensive*, escola destinada a cursos de transformações corporais, proprietário da revista *Body Play*, xamã e artista.

caráter lúdico, em que o divertimento e o prazer são as chaves para a ação. Para Fakir, toda e qualquer alteração corporal é resultante de um desejo proveniente de uma memória ancestral. As marcas feitas no corpo resgatam conhecimentos primordiais e estabelecem uma ligação tátil e visível entre o indivíduo e o cosmo. O ato de executá-las, que obrigatoriamente envolve a manipulação - logo a tomada de consciência por parte do indivíduo, do seu próprio corpo -, faz com que surjam pontes entre o real e o imaginário, e entre diferentes tempos e realidades.

Para os integrantes do *Modern Primitives*³, a dor física como uma sensação insuportável, durante o procedimento de qualquer uma das práticas dedicadas a alterações corporais, é algo inexistente. A ausência desta sensação é possível devido à capacidade que estes indivíduos possuem de atingir um estado alterado de consciência, no qual eles deixam de sentir a dor produzida por uma estimulação desagradável e inesperada em determinada parte do seu corpo e passam a observá-la.

Os adeptos da *Body Mod* formam um grupo que se une - para além da estética que ostentam - pela dor. Há nesse grupo uma ordem gradual, hierárquica, determinada por um conjunto de fatores, formado por quatro variáveis que se combinam livremente, conforme o desejo do indivíduo. As quatro variáveis, que se apresentam pelo tipo de intervenção feita, pela região do corpo onde ela é aplicada, pelo volume que ela ocupa e pela quantidade em que elas aparecem no indivíduo, possuem um ponto em comum: a dor. É a resistência à dor - que está presente em cada uma das combinações feitas, com um grau de intensidade e uma gama de sensações próprias - que identifica o indivíduo e determina seu reconhecimento dentro do grupo.

Na história da moda, beleza e dor andam juntas muitas vezes. Vários são os trajes e adornos que exigiram e exigem que o corpo sofra um determinado tipo de “disciplina”. Quando esses atos disciplinadores se repetem com uma determinada frequência, além do desconforto causado no momento em que estão sendo usados, podem causar deformações corporais definitivas.

Fundamentalmente existem sete maneiras de se modificar ou de se trabalhar o corpo. Fakir, que conforme dissemos anteriormente, as define como sete categorias de

³ O termo *Modern Primitives* é utilizado para identificar os indivíduos que, neste início de século, rompem os limites da pele e alteram suas silhuetas com a aquisição de adornos corporais aplicados, entre outras, através das técnicas de piercing, tatuagem, esscarificação e implantes estéticos que não reproduzem formas humanas.

“jogos com o corpo”, as descreve, no livro: *Tatuaggi, Corpo, Spirito*⁴, da seguinte forma:

1. Jogos de Contorção: modificar forma e crescimento dos ossos; distender.

Compreende as atividades de ginástica, contorcionismo, yoga, práticas hindu dos Sadhu, alargamento dos furos feitos no corpo, alongamento de partes do corpo, uso de ventosas, salto alto, ligaduras nos pés, etc.

2. Jogos de Constrição: comprimir.

Dá-se pela utilização de amarras, ataduras, cinturões que diminuem a cintura, espartilhos, vestimentas estreitas feitas em borracha, cordas, etc.

3. Jogos de Privações: enclausurar; congelar.

Dá-se pela prática de jejuns, privações do sono, limitações do movimento; pode se utilizar de caixões para isolamento sensório, gaiolas, capuzes, etc.

4. Jogos de Impedimento: adereços de ferro.

Compreende a utilização de pesadas pulseiras, cavilhas, enfeites para o pescoço, sapatos, correntes, etc.

5. Jogos com Fogo: queimar.

Dá-se pelo bronzeamento exagerado, pelo uso de corrente elétrica de forma contínua, choques, vapor e calor, marcas feitas a ferro ou por queimaduras, etc.

6. Jogos de Penetrações: invadir.

Compreende flagelações, perfurações, tatuagens, o ato de picar-se, espetar-se, deitar sobre cama de pregos ou de espadas, injetar-se agentes químicos, etc.

7. Jogos de Suspensão: pendurar.

A suspensão, através de ganchos de açougueiro, pode ser feita em cruz, pelos pulsos, coxas, peito, associada a constrições ou a múltiplos furos pelo corpo, etc.

A moda sempre se apropriou, com maior ou menor intensidade, de algumas das formas e elementos embutidas nessas categorias, para criar não apenas modelos de roupas e acessórios, como também padrões corporais adequados ao vestuário.

Dos elementos utilizados, o espartilho certamente é o mais conhecido. Os sapatos de salto alto atravessam gerações e continuam na moda. Dietas alimentares, musculação e bronzeamento são praticados por uma faixa significativa da população.

⁴ Vale, V. e Juno, A. *Tatuaggi, Corpo, Spirito*. Milão: Apogeo, 1994.

Da categoria das perfurações, as tatuagens e os *piercings* vêm conquistando adeptos e ganhando espaço a cada dia.

Independentemente da categoria dos jogos corporais, do tipo de transformação e das conseqüências que podem causar ao organismo, a apropriação de seus elementos pela moda torna-os lícitos e aceitos.

Pertencente à categoria dos jogos de constrição e muito utilizado pela moda, o espartilho - que, como as cintas e os cinturões especiais, tem a função de remodelar o corpo e reduzir a cintura - foi um dos instrumentos de modificação corporal utilizados e confeccionados por Fakir, que durante os anos 1950 reduziu sua cintura de 73 cm para 48 cm.

O uso contínuo de tais elementos produz uma reorganização espacial dos órgãos internos do corpo e uma conseqüente remodelação da aparência. A constrição feita com esse tipo de objeto – embora tenha sido utilizada em algumas sociedades como forma de iniciação - foi e é praticada por várias culturas desde a Antigüidade com o objetivo principal de tornar os corpos mais atraentes e levar o indivíduo a compreender, através da superação da pressão sofrida sobre o abdome, que ele não é o próprio corpo. Segundo Fakir Musafar, o uso desses acessórios pode modificar e intensificar o prazer sexual tanto das mulheres como dos homens.

As formas de modificação corporal mais recentes, utilizadas pelos *moderns primitives*, que levam à subtração de partes do corpo, compreendem as técnicas de amputação, secção e sutura. Dentre estas, as modificações chamadas funcionais⁵, dão aos órgãos sexuais novas formas e novas possibilidades. Tais modificações compreendem, entre outras: bifurcação parcial ou total do pênis – quando parcial a transformação resulta em um “pênis/vagina” que, tanto pode penetrar, como ser penetrado; quando total resulta em um “duplo” órgão -; remoção dos grandes lábios – com o intuito de, ao deixar o clitóris mais exposto, aumentar o prazer sexual -; anulação do pênis ou da vagina – anular ou estabelecer novas formas de contato sexual.

Sintonizada a estas transformações, mas com objetivos totalmente contrários, surgem, recentemente, especulações sobre o manequim feminino tamanho zero. A roupa tamanho zero a ser utilizada por adultos corresponde ao último tamanho de roupa infantil. Tendo em mente todas as diferenças que separam os *moderns primitives* dos

⁵ A modificação corporal pode ser estética ou estética/funcional. As funcionais, normalmente, possibilitam práticas que interferem para o aumento ou a diminuição do prazer sexual.

seguidores dos padrões de beleza contemporaneamente estipulados, vestir uma roupa tamanho zero significa, assim como subtrair pedaços do corpo, diminuir a área corporal. Subtrair-se no espaço, seria possível dizer que tal processo significa uma tentativa de aproximar o corpo orgânico dos avatares virtuais?

É importante termos em mente que, embora passíveis de similaridades, quanto ao efeito de diminuir ou aumentar (por exemplo, através de implantes estéticos) a área corporal, os objetivos dos seguidores dos padrões de beleza contemporaneamente convencionados e os dos *moderns primitives* são antagônicos. Enquanto os primeiros buscam homogeneizar os corpos aproximando-os ao máximo do atual padrão estipulado, os outros almejam a heterogeneidade dos corpos, obtida com a aquisição de formas estranhas às inatas.

Se, no que se refere ao primeiro grupo, a expressão estética inumana é utilizada apenas como forma de identificar o resultado obtido por aquisições exageradas de versões “melhoradas” das formas humanas - por exemplo, tonalidades mais brancas dos dentes - no caso do segundo grupo, ela é usada para definir o conjunto estético obtido pela aquisição de formas anatômicas que em nada se assemelhem às humanas.

A estética inumana faz do indivíduo um estrangeiro entre seus iguais. Ao estrangeiro, ao estranho, conforme Bauman⁶, é dada a possibilidade e conferida a obrigatoriedade de romper o tédio.

Bibliografia:

Bauman, Zygmunt. *Mal - Estar da Pós-Modernidade*, Rio de Janeiro (Ed. Zahar), 1997.
Vale, V. e Juno, A. *Tatuaggi, Corpo, Spirito*, Milão (Ed. Apogeo), 1994.

Currículo:

Beatriz Ferreira Pires: Arquiteta, Artista plástica, Mestre em Artes (Unicamp), Doutora em Educação (Unicamp). Pós-doutoranda (Senac/ Moda, Bolsa Fapesp). Autora do livro: “O Corpo como Suporte da Arte - Piercing, Implante, Escarificação, Tatuagem” (Senac/2005); do artigo: “Peles Fílmicas - Considerações sobre Modificações Corporais e Cinema” Pro-Posições (FE/Unicamp) 2006.

⁶ “Inequivocamente, os estranhos são fornecedores de prazeres. Sua presença é uma interrupção do tédio. Deve-se agradecer a Deus que eles estejam aqui.” in Bauman, Zygmunt. *Ma- Estar da Pós-Modernidade*, RJ: Zahar, 1997, p.41.