



Cibercultura: o imaginário tecnocientífico na construção de novos corpos e novas subjetividades¹

Flávia Martins dos Santos²
Universidade Federal de Goiás

Resumo

O presente trabalho se presta a apresentar um panorama do pensamento tecnocientífico e suas implicações na construção de novos corpos. Em tal construção, se destaca a impotência da subjetividade humana, que se vê profundamente afetada e potencializada diante o advento da tecnologias modernas, em especial na chamada cibercultura. Tais transformações sofridas por corpos e subjetividades encontram-se dentro de um contexto maior, de uma imaginário tecnocientífico que apresenta o corpo como algo a ser melhorado ou até mesmo superado pela máquina.

Palavras-chave

Imaginário tecnocientífico; Cibercultura; Corpo; Subjetividade.

Delimitando conceitos

Antes de nos aventurarmos pelo mundo da tecnologia e da virtualidade, um mundo de termos de uso cada vez mais comum no cotidiano dos indivíduos pós-modernos como internet, virtual, imaginário, ciberespaço, cibercultura, *on line*, *off line*, conexão, rede, dentre diversos outros, se faz necessário discorrer sobre os principais conceitos que envolvem o atual cenário tecnológico. É certo que o uso corrente de tal terminologia dispensa maiores explicações a respeito, contudo existe a necessidade de delimitar o alcance de alguns termos no presente trabalho, para que se possa, dessa forma, realizar uma análise coerente, alcançando problematizações mais aprofundadas e embasadas.

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 27 a 29 de maio de 2010.

² Mestranda em Comunicação Social-UFG, da linha de Mídia e Cultura. Professora Substituta do curso de Comunicação Social, habilitação em Relações Públicas. Email: flaviamartins21@gmail.com



Entende-se como prioritário estabelecer, em um primeiro momento, o conceito de virtual. Apesar das implicações teóricas que serão discutidas a seguir, a conceituação que, acreditamos, melhor expressa a essência do virtual está na obra de Pierre Lévy (1996). Segundo o autor, o virtual pode ser entendido em uma perspectiva filosófica como aquilo que existe em potência, o que diferencia seu pensamento do senso comum e das determinações de outros autores que acreditam que o virtual se resume ao ilusório, desprovido de qualquer realidade. “O virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (LEVY, 1996, p. 16)

Tal definição se faz necessária, pois, quando se fala em virtualidade, comunidades virtuais, socialidade *on line*, o que comumente se imagina, principalmente pelos ainda avessos às novas tecnologias, é que se trata de um mundo fantasioso onde nada do que se possa viver exerce influência na atualidade dos indivíduos ou possa ser levado a sério a ponto de gerar maiores questionamentos e preocupações. Entretanto, pretende-se no presente trabalho demonstrar com o imaginário tecnológico, entendido como o pensamento dominante com base nos avanços da tecnociência moderna e não no seu sentido fantasioso de pura imaginação, tem se mostrado como instaurador de inéditas relações dos sujeitos consigo mesmo, seu corpo e sua subjetividade, e também de relações entre os novos sujeitos conectados ou não, visto que o surgimento de uma nova tecnologia causa impactos não somente diretos em quem delas faz uso, mas indiretamente em todos os indivíduos do mundo globalizado.

Para que se possa deixar ainda mais claro o que se pretende com a idéia de imaginário tecnológico, tomemos por empréstimo o conceito de Juremir Machado (2003), para quem o imaginário

deve sempre ser entendido como algo mais amplo do que um conjunto de imagens. O imaginário não é um [...] álbum de fotografias mentais, nem um museu da memória individual ou social. Tampouco se restringe ao exercício artístico da imaginação sobre o mundo. O imaginário é uma rede etérea e movediça de valores e sensações partilhadas (MACHADO, 2003, p.9).

Tal conceito de imaginário não exclui, contudo, a idéia de imaginação nele contida, entendendo-a como o simbólico inerente a cada grupo social e não como mero delírio ou deveio. O imaginário, nos termos aqui propostos, se refere ao irracional



contido nas relações e instituições humanas, não menos importante que o racional que tanto se almeja. Dessa forma, afirma-se que “a racionalidade se encontra tanto na ação quanto na comunicação, mas que ela não as esgota, nem se mantém sem a ajuda positiva do elemento irracional” (RÜDIGER, 2007, p.149).

Que poder-se-ia dizer então das inúmeras possibilidades abertas pelas novas tecnologias, em especial as informáticas, para que os indivíduos expressem seu anseios, medos, sofrimentos e desejos, e todos outros aspectos irracionais, porém não menos edificantes, de sua subjetividade? Como veremos mais adiante no texto, falar de imaginário tecnológico requer que levemos também em consideração todos os aspectos na transformação subjetiva e corporal que indivíduos podem experimentar no contato com outros por uma relação mediada. Não se pretende, contudo, esmiuçar ao fundo todos os fatores psicológicos interveniente, mas salientar a importância de uma análise de uma comunicação mediada que leve em conta que o simbólico se mostra tão importante como o puramente racional para entender os processos de transformação pelos quais a humanidade tem passado.

Nesse processo se destaca o surgimento de um novo ambiente, com novas concepções de tempo e espaço, que permite aos indivíduos contemporâneos se inserir em um mundo de novas experiências, tanto construtivas como destrutivas. Trata-se do ciberespaço, que inaugura um novo processo comunicacional, permitindo a reconfiguração do modelo um para todos, para o modelo todos para todos. Marca o que Manuel Castells (2005) chama de “sociedade em rede”.

Para uma definição, recorremos a André Lemos, que nos fala que “o ciberespaço é um ambiente mediático, como uma incubadora de ferramentas de comunicação, logo uma estrutura rizomática, descentralizada, conectando pontos ordinários, criando territorialização e desterritorialização sucessivas” (LEMOS, 2004, p.136). O ciberespaço é o local de virtualização do corpo, da economia, da inteligência e da experiência, onde todos estão de alguma forma interligados, com num rizoma.

Todo esse ambiente é gerador de uma nova forma de conhecimento e portador de uma cultura peculiar, capaz de unir cada vez mais pessoas ao redor de uma mesma lógica: a chamada cibercultura. Mas a cibercultura não se resume somente à cultura informática da *Wide World Web*. De acordo com Francisco Rüdiger, “a cibercultura é o movimento histórico, a conexão dialética, entre o sujeito humano e suas expressões tecnológicas, através da qual transformamos o mundo e, assim, nosso próprio modo de ser interior e material em cada direção (cibernética)” (RÜDIGUER, 2007, p.71)



Bastante polemizada quando a possibilidade de substituição das relações sociais presenciais por outras de tipo virtual, a cibercultura passa ora por momentos de defesas apaixonadas ora por ataques teóricos que atribuem a ela um determinado poder que a mesma não possui. Poderíamos dizer que as possibilidades colocadas em questão existem, mas não costumam ocorrer em sua totalidade, pelo contrário, por vezes a cibercultura tem propiciado mais o encontro do que o desencontro entre pessoas. É o que podemos concluir segundo pesquisa anterior ao presente trabalho (SANTOS F., 2007), onde o estudo de comunidades virtuais foi capaz de revelar que o percentual dos laços que se criavam ou se reforçavam, no caso dos já existentes, se demonstra superior em número do que os casos em que a tecnologia informática serviu para afastar o indivíduo de seu meio social.

Logicamente, a solidez destes laços criados apenas no ciberespaço é amplamente questionada, revelando-se como relacionamentos instáveis e efêmeros, criados por um sentimento de neo-tribalismo (MAFFESOLI, 1998; LEMOS, 2004) em tempos de modernidade líquida (BAUMAN, 2001). Todavia, seguindo os conselhos de Maffesoli não se pode negar que, de alguma forma, existe uma queda do individualismo e uma reorganização em tribos na contemporaneidade, ainda que os motivos e laços de união sejam bem distintos das comunidades tradicionais.

Técnica e tecnologia

Conta de longa data o processo no qual corpo e subjetividade se encontram profundamente implicados pelo pensamento tecnológico moderno, tanto em suas concepções como nas transformações decorrentes da expansão e disseminação acelerada de produtos e imaginários tecnológicos. Para melhor compreender como a técnica condiciona a percepção de um novo corpo e uma nova subjetividade se faz necessário primeiramente esclarecer as origens da técnica moderna e a diferença entre técnica e tecnologia, comumente utilizadas em um mesmo sentido, mas que abrigam especificidades próprias e atuaram de forma diferenciada durante a história da humanidade.

Termo primeiramente utilizado e problematizado, a noção de técnica remonta a antiguidade. Como afirma Heidegger (2002), os gregos já possuíam uma concepção bastante ampla e diferenciada de técnica. Para os filósofos do período clássico,



as atividades humanas são todas técnicas, na medida em que se tornam objeto de um saber e se desenvolvem através de uma correspondência recíproca com esse saber, a partir da idéia de natureza. [...]. Em todas as práticas, a técnica é uma forma de relação consciente com o mundo, em que se conectam dialeticamente saber acumulado e ação progressiva (RÜDIGER, 2007, p. 39).

Aparentemente, o que permite classificar todas as atividades humanas como técnicas, está no fato de que, originalmente, a *technè* significava produção, o que sofre certas alterações no período clássico quando passa a contemplar também a idéia de conhecimento, saber-fazer. Considerar a técnica também como conhecimento abriu em muito as possibilidades de elucidar a questão que envolve a essência da técnica. Poderíamos retomar, por exemplo, o conceito de Heidegger (2002, p.11), para quem “a essência da técnica não é, de forma alguma, nada de técnico”. Segundo o autor, a essência da técnica está no “desencobrimento” ou no âmbito da verdade, ou seja, no saber que se dá a conhecer. A técnica enquanto conhecimento permitia e, por diversas vezes, condicionava sua concepção ligada às artes, como era bastante difundida na antiguidade.

Em se tratando do termo tecnologia, segundo Francisco Rüdiger (2007, p. 36), desde o século XIX se difunde como “conjunto formado por habilidades humanas, máquinas operatórias e estruturas materiais”. Todavia, é há época das luzes que a tecnologia passa a se diferenciar de forma mais clara do conceito de técnica. Ela passa a ser definida, ao mesmo tempo, como “uma forma especial de técnica (uma técnica científica)” e como um saber “que toma por objeto a técnica (trata-se de uma ciência da técnica)” (GOFFI, 1996 apud RÜDIGER, 2007, p. 37).

Verifica-se, portanto, que culmina, assim, um processo secular em que o conceito de técnica, forjado pelos antigos gregos, passou por uma formidável reinterpretação prática e teórica e ao cabo da qual seu campo de atuação passou a ser melhor definido como objeto de tecnologia (RÜDIGER, 2007, p.37).

As presentes pontuações nos permitem perceber, resumidamente, a reflexão a respeito do progresso técnico logrado até a modernidade. A tecnologia apresentada como ciência da técnica, assume o caráter de técnica científica a partir do avanço da ciência e do início de sua supremacia sobre o pensamento moderno. Assim se dá início à união entre tecnologia e ciência que, como pudemos observar até então e veremos ainda mais claramente a seguir, se tornam determinantes para compreender como o corpo e a subjetividade contemporânea tiveram suas percepções irremediavelmente modificadas



com relação ao que se pensava sobre eles até então. A tecnologia se torna instauradora de um novo processo onde a relação do homem consigo mesmo, corpórea e subjetivamente, nunca mais será a mesma.

Entretanto, tais transformações podem ser melhor entendidas quando compreendemos as bases filosóficas que as acompanharam. Paula Sibilia (2003) apresenta uma profícua análise dos estudos de Hermínio Martins, para quem a tecnociência contemporânea alcançou seu estágio atual pela influência de duas tendências, que não são necessariamente sucessíveis, mas podem inclusive conviver em um mesmo período histórico. Tais bases se utilizam de aspectos da mitologia para melhor exemplificar suas características, sendo conhecidas, então, como prometéicas e fáusticas.

A base epistemológica patrocinada por Prometeu, titã que ofereceu o fogo aos homens, sendo por isso severamente castigado, é marcada por uma visão instrumental da técnica e pelo pensamento científico industrial, para o qual, “apostando no papel libertador do conhecimento científico, este tipo de saber almeja melhorar as condições de vida dos homens através da tecnologia, graças à dominação racional da natureza” (SIBILIA, 2003, p. 44). A tradição prometéica revela-se claramente influenciada pelo iluminismo e positivismo, apresentando, contudo, uma visão peculiar para a dominação técnica da natureza: “os prometeístas consideram que há limites com relação ao que se pode ser conhecido, feito e criado” (p.45). De alguma forma, os limites para o conhecimento são reconhecidos porque se acredita que determinados fenômenos somente podem ser explicados por uma ação divina, inalcançável e impossível de entendimento por parte dos homens. Para Sibilia (2003), ao aplicarmos o pensamento prometéico ao estudo do corpo, pode-se compreender essa vertente como o âmbito no qual a corporeidade é tida como passível de aperfeiçoamento, mas não se pode, ou não se pretende, extrapolar os limites impostos pela “natureza humana”. “Pois, de acordo com essa visão, os artefatos técnicos constituem meras extensões, projeções e amplificações das capacidades próprias ao corpo humano” (SIBILIA, 2003, p.46). Dentro de tal perspectiva podemos inserir a proposição de Marshall McLuhan (2002), conhecido das teorias da comunicação, para quem os artefatos tecnológicos constituem “extensões do homem”.

Em contrapartida, tendo em vista os avanços tecnocientíficos das últimas décadas, aliando tecnologia informática aos conhecimentos biológicos, o homem se pôs em uma empreitada a vasculhar a vida humana, extrapolando limites que antes eram



considerados não somente como divinos, mas éticos. Aliando esse processo a uma descrença no progresso e na racionalidade humana, pode se perceber o surgimento de uma nova corrente de pensamento da tecnociência: a tradição fáustica.

Fausto, patrono dessa vertente, remete à mitologia alemã, representada por um indivíduo de vontade de crescimento e superação infinitas, que para alcançar seus objetivos assume os riscos de um pacto com o Diabo. A perspectiva fáustica é profundamente marcada pelo momento de junção da ciência com a técnica, apresentando o conhecimento tecnológico com o objetivo não de explorar a natureza e conhecer a verdade, mas de prever e controlar seus fenômenos. O pensamento fáustico é

atravessado por impulso insaciável e infinista, desconhecendo explicitamente os limites que constroem o projeto científico prometido. Um impulso cego para o domínio e a apropriação total da natureza da natureza, tanto exterior quanto interior ao corpo humano (SIBILIA, 2003, p.48)

O corpo-máquina e a figura do ciborgue

Remete ao período de ascensão do materialismo mecanista, já abordado nos conceitos de Descartes, as primeiras comparações entre corpo e máquina, sendo uma das primeiras a reflexão sobre o funcionamento dos corpos equiparados aos relógios mecânicos. Não são poucos os grandes autores do período que começam a endossar a idéia de que os corpos podem ser comparados, em seu funcionamento, às máquinas que vagarosamente iam surgindo. “Os aparelhos mecânicos passaram a automatizar as mais diversas funções e a transferir seus ritmos, sua regularidade e sua precisão para os corpos e para as rotinas dos homens” (SIBILIA, 2003, p. 65). René Descartes foi um dos principais precursores desse imaginário ao propagar dualismos, e especial o que professava que o homem era composto por duas substâncias: a alma pensante e o corpo-máquina.

A ciência e a tecnologia, aliadas à medicina, encontravam ali seu pretexto para uma expedição pelo corpo, inicialmente centrada no estudo dos cadáveres nas primeiras dissecações, no intuito de explorar e conhecer com funcionava a fantástica máquina humana. O corpo se encontrava cada vez mais desligado da áurea religiosa, possibilitando os estudos para o conhecimento do seu interior até então explicado apenas pelas teorias divinas, que passariam, em pouco tempo, a partir de comparações



entre as informações levantadas e observações do corpo vivo, a representar significativos avanços para a nascente ciência moderna. Com a proliferação das máquinas que passaram a povoar não somente as fábricas do período da Revolução Industrial, mas também as casas e o todo o cotidiano das pessoas, as comparações entre corpo e máquina e as influências destas em uma nova percepção corporal se tornam, até certo ponto, inevitáveis. Apesar do fascínio pelo complexo funcionamento da máquina humana, esta estaria cada vez mais em desvantagem com as demais máquinas, sempre em constante aperfeiçoamento, sendo que a primeira se revelava cada vez mais como uma máquina imperfeita e necessitada de reparos constantes.

Para David Le Breton, o imaginário tecnocientífico atual possui o mérito de ser aquele que

instrui o processo do corpo por meio da constatação da precariedade da carne, de sua falta de durabilidade, de sua imperfeição na apreensão sensorial do mundo, da doença e dor que o atingem, do envelhecimento inelutável e das funções dos órgãos, da ausência de confiabilidade de seus desempenhos e da morte que sempre o ameaça (LE BRETON, 2007, p.19).

Apesar de, na metáfora mecanista, o que está em questão não é tanto a comparação da máquina ao homem, mas muito mais a comparação deste à máquina, não são poucos os projetos tecnocientíficos que visam tornar as máquinas cada vez mais relacionais e sensíveis, sobretudo no que diz respeito à produção de uma possível subjetividade mais próxima da humana, projeto este identificado nos inúmeros investimentos nos projetos de Inteligência Artificial (AI). Tal projeto somente pode ser concebido quando, no processo de conhecimento das realidades humanas em comparação com as máquinas, o cérebro passa a ser considerado como uma grande computador. Como uma avançada máquina, o cérebro seria capaz de governar o corpo por meio do recebimento e envio de informações para os demais órgãos. Deste então, entender por completo seu funcionamento e poder simular de alguma forma suas ações, são os anseios de inúmeros cientistas que se dedicam às pesquisas de AI.

A Inteligência Artificial colabora com a idéia que vem sendo disseminada de que o corpo se torna um entrave para a potencialização do homem. Este último já é considerado um acessório e não mais um item essencial à vida, que em breve poderá ser completamente descartado em prol de uma vida completamente informatizada. O que ainda não se sabe, é como simular a vida em suas minúcias, principalmente no que se



refere aos fatores subjetivos mais intrínsecos como as emoções, bem como o destino do homem diante dessa nova realidade.

Outro aspecto do imaginário tecnológico que contribui para pensar a materialidade humana está presente no conceito de ciborgue, apregoado por Donna Haraway (2000). De acordo com seu manifesto, um “ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (2000, p.40). Em outras palavras, o manifesto defende que somos todos seres híbridos de humano e máquina, todos nós temos algo de fabricado ou modificado em nossa corporeidade com o auxílio da tecnologia.

A fala de Haraway nos permite lembrar também do conceito de virtualização proposto por Pierre Lévy (1996), onde o autor defende que a virtualização do corpo se dá independente dos espaços de realidade virtual, mas encontra já seu fundamento nas próteses e objetos que nos auxiliam a melhorar as funções do corpo de alguma forma. O uso de óculos para melhorar a visão, segundo Lévy, pode ser considerado como uma virtualização do olhar, e conseqüentemente uma virtualização do corpo.

Entretanto, a defesa de Haraway pela figura do ciborgue revela um pano de fundo tomado pelo feminismo-socialista do final do século XX. Pode-se ler nas entrelinhas do seu manifesto ciborgue, que Haraway (2000) acredita que foi somente por meio do corpo que diversas injustiças e desigualdades como as de gênero, de classes e outros grupos puderam se dar de forma tão efetiva. O corpo, além de precário e obsoleto, é visto como fonte de injustiça e sofrimento. “Em vez de propor uma outra perspectiva com relação a ele, ela reivindica sua eliminação radical em proveito da máquina” (LE BRETON, 2007, p.207).

De todo modo, as palavras de Donna Haraway funcionaram como eco das idéias do imaginário tecnocientífico, em especial da maioria das vertentes que tendem, se não a decretar o fim do humano, ao menos sonhar em seu íntimo com um mundo onde as limitações corporais sejam totalmente extirpadas. Dentre essas correntes podemos elencar a robótica, a inteligência artificial, a engenharia genética e a informática de um modo geral que colaboram para criar o tipo comumente chamado de “pós-humano”.

A busca de uma realidade corporal natural e, portanto, sólida e um tanto rígida, já não se encontra de acordo com tempos onde se vive uma modernidade líquida (BAUMAN, 2001), de relacionamentos e identidades fluidas. Quando presas a um tipo de corpo que ainda não é algo próximo do ciborgue, “as pessoas estão longe de serem assim tão fluidas, pois elas são, ao mesmo tempo, materiais e opacas” (HARAWAY,



2000, p.48). O corpo do ciborgue é o corpo requisitado na contemporaneidade, um corpo flexível por estar sempre em junção com algum instrumento tecnológico.

Num ápice de exaltação das máquinas, Donna Haraway (2000, p.101) pergunta a si mesmo e a seus leitores: “Por que nossos corpos devem terminar na pele? Por que, na melhor das hipóteses, devemos nos limitar a considerar como corpos, além dos humanos, apenas outros seres envolvidos pela pele?”. Para contrastar tamanho positivismo, talvez apenas uma dose de negativismo com relação à tecnologia não nos faça mal. Para tanto, evocar as apocalípticas palavras de Baudrillard (2003) são capazes de nos fazer enxergar um pouco mais criticamente a junção homem-máquina. Para o autor,

estamos assim iluminados de todos os lados pelas técnicas, pelas imagens, pela informação, sem poder refratar essa luz e estamos condenados a uma atividade branca, a uma socialidade branca, ao branqueamento dos corpos como do dinheiro, do cérebro e da memória, uma assepsia total (BAUDRILLARD, 2003, p.52).

Podemos inferir que, assim como cita o filósofo sobre as cirurgias estéticas que visam construir um corpo mais belo que a própria beleza, o processo ciborguização estaria então buscando a criação de um humano mais humano que homens de pura matéria orgânica.

Corpos virtualizados: a continuidade de um projeto fáustico

Acredita-se que impulsos recentes de exploração das minúcias do corpo que levaram a descoberta do DNA, revelam um novo momento na história da tecnociência que desconhece os antigos limites impostos. O conhecimento genético se torna um importante fator para entendimento das configurações que toma o corpo e a subjetividade contemporâneas como aparato primeiro das teorias informacionais que visam conceber tudo como informação, e, portanto, manipuláveis e passíveis de recriação. Não obstante todas as comparações realizadas anteriormente entre homem e máquina, cérebro e computador, agora, a partir do deciframento do código genético chega-se talvez a mais fundamentada das postulações: a essência da vida, aquilo que determina o devir humano, se trata de nada menos que o puro material informacional.

Para Wiener,

a sociedade só pode ser compreendida através de um estudo das mensagens e das facilidades de comunicação de que disponha; e de



que, no futuro desenvolvimento dessas mensagens e facilidades de comunicação, as mensagens entre o homem e as máquinas, entre as máquinas e o homem, e entre a máquina e a máquina, estão destinados a desempenhar papel cada vez mais importante” (WIENER, 1954, p.16).

Já há mais de meio século atrás, o pensamento cibernético inaugurava uma nova concepção de natureza, homem e seus artefatos, colocando-os todos no mesmo patamar informacional. Indubitavelmente, tal teoria serviu para criar as bases necessárias, se não para o surgimento, ao menos para o formidável desenvolvimento de áreas como a engenharia genética, a robótica, a inteligência artificial e a informática de comunicação.

As inúmeras possibilidades abertas por todas essas áreas vêm ao encontro dos anseios dos indivíduos pós-modernos de superar as limitações que o corpo, como precíval e demasiado orgânico, oferece às subjetividades. Observa-se cada vez mais um desconforto gerado na relação entre o corpo que se possui e o corpo que se almeja. O crescimento exorbitante da indústria de cosméticos e de cirurgias estéticas, ou ainda a expansão da indústria farmacêutica capaz de fornecer pequenos “milagres”, ora para colocar o corpo em conformidade como os padrões exigidos, ora para controlar os distúrbios subjetivos por eles causados, é indicativo desta tensão entre o corpo material e o corpo almejado.

Indubitavelmente, é na busca da pureza e no exercício do sacrifício que se esconde o paradoxo do corpo contemporâneo (SIBILIA, 2003). O corpo é julgado e condenado justamente por suas características de corpo. A realidade corporal, por muitas vezes, se torna o maior empecilho para uma melhor performance física e visual. Não se torna raro nos confrontarmos com o pensamento extremista de que “se o corpo é lugar da morte, será necessário um dia extirpá-lo do homem” (LE BRETON, 2007, p.24.).

O imaginário pós-humanista³ preconiza a obsolescência do corpo, bem como as inúmeras possibilidades evolutivas do homem diante de um era comandada pelas tecnologias informacionais que instauram a cibercultura. Por desejar e inaugurar uma nova forma de homem, acredita-se que idéias como as de Donna Haraway (2000) que propõe uma nova relação entre homem e máquina, já ensejam na produção de um tipo de pós-humano.

³ O pós-humano representa um estágio da humanidade tecnológica cuja principal meta é a transcendência das limitações físicas e biológicas do humano. Esse desejo de ultrapassagem dos limites ou fronteiras, [...], encontra sua realização máxima no abandono da prisão corporal, por meio das fantasias que imaginam a digitalização da consciência em computadores (FELINTO, 2005, p.3).



Quando a materialidade parece não mais se atentar para todos os projetos do homem, sua virtualização se torna uma possibilidade cotada, não permitindo mais a concepção de um corpo natural e puramente orgânico. Em tempos de virtualização generalizada “não existe nada mais que seja simplesmente ‘puro’ em qualquer um dos lados da linha de ‘divisão’: a ciência, a tecnologia, a natureza puras” (SILVA, T., 2000, p. 13). O homem se tornou informação manipulada, geneticamente e virtualmente modificada, permitindo-nos comparar a figura do sujeito contemporâneo a do ciborgue, cada vez mais próximo da realidade das máquinas, até que este possa, em um futuro não muito distante, estar dentro delas, ser uma delas.

As tentativas de alcançar a longevidade, ou até mesmo sonhar com a imortalidade, se tornam um tanto menos remotas em manipulações que vão desde intervenções cirúrgicas, tratamentos e próteses estéticas, “correções” genéticas, clonagem, até a busca por alternativas que abandonam consideravelmente a materialidade problemática. Outra forma possível de perpetuar a consciência sem excluir a corporeidade, porém, extirpando suas tão temidas tendências naturais está em sua digitalização, na sua transformação total em material informativo e imagem digitalizada, passível de ser acessada em espaços e tempos diversos.

O sonho de permanecer – relegar ao corpo o status de alma - e o medo da degeneração total a qual o corpo está sujeito, levam os indivíduos a depositarem esforços contínuos na construção de uma imagem do corpo que os possa realmente representar e que não esteja em desvantagem total com os modelos – previamente modificados - apresentados pelos meios de comunicação massivos.

Um corpo digitalizado é um corpo sempre acessível, facilmente modificado segundo as tendências atuais, um corpo “apto”, como nos diria Bauman (2001, p.91), a realizar o sonho de auto-criação com base não no que se tem, mas no que se acredita realmente ser interiormente. A manipulação digital permite uma exposição quase perfeita – perfeição sempre como um padrão inatingível – pela eliminação de defeitos ou detalhes demasiadamente orgânicos que possam comprometer o objetivo de construir um corpo que realmente represente a subjetividade inerente a cada um e permita o exercício da socialidade, mas sem os incômodos ofertados pelo corpo material. Desse modo, o controle ou o autocontrole sobre os corpos se apresentam em níveis exponencialmente elevados.

Podemos elencar como um dos primeiros sintomas do imaginário pós-humanista a proliferação das imagens digitalizadas de corpo, através do suporte fotográfico e



exibidas nas diversas mídias, em especial, e de forma muito mais presente, no ciberespaço. Os corpos remodelados, superando a materialidade perecível e apagando a imperfeição da concretude, se proliferam em uma velocidade exorbitante nas diversas mídias: impressa, televisiva e principalmente no ciberespaço, que abriga os *sites*, *blogs*, *fotologs*, e comunidades virtuais de relacionamento, algumas com representações corporais virtuais em terceira dimensão, como o famoso *Second Life*, que dedicam atenção especial aos avatares⁴.

Nem sempre os investimentos pretendem dar ao corpo um aspecto mais natural. O que se observa em alguns casos, é a manutenção de corpos/avatares espetacularizados cujas proporções físicas vão além do “real” em que deveria supostamente se basear. A quase ausência de limites para manipulação de imagens, em programas como *PhotoShop*, *Illustrator* e *Indesign*, ou a manipulação de avatares é capaz de fazer com que os indivíduos criem corpos “hiper-reais” com correspondência apenas a seu imaginário e ao desejo de superar as imperfeições corporais. “O cuidado com o corpo transforma-se numa ditadura do corpo, um corpo que corresponde à expectativa desse tempo, um corpo que seja trabalhado arduamente e do qual os vestígios de naturalidade sejam eliminados” (SILVA A., 2001, p. 86).

A construção de um corpo virtual pode revelar objetivos diversos, porém sempre perpassados pela subjetividade de cada indivíduo. Neste impasse duas tendências se destacam e ao mesmo tempo se contrapõem: uma reelaboração corporal pode ser a oportunidade de desvinculação de um corpo material que, imagina-se, não corresponda à condição subjetiva, sendo a pessoa livre então para criar uma ‘imagem condizente’ de si; ou ainda poderíamos considerar que “a descorporificação dá margem à ficcionalização de seres imaginários” (JAGUARIBE, 1999, p. 29), abrindo a possibilidade de se criar e experimentar personagens que, propositalmente, não correspondam à realidade física e talvez subjetiva dos indivíduos.

Existe ainda outra hipótese a ser cogitada. Os participantes de mundos virtuais que confeccionam a seu bel prazer suas novas imagens corporais, poderiam então apenas reproduzir os aspectos do corpo material que possuem, atribuindo-lhe as mesmas características físicas e assumindo os mesmos padrões de comportamento que assumiriam em situações presenciais. Todavia, o que se observa é que tal escolha se torna remota diante dos anseios e insatisfações corporais generalizadas da

⁴ Avatares são representações corporais criadas com descrições ou imagens. No próximo capítulo falaremos melhor, tanto sobre os avatares, quanto sobre o próprio *Second Life*.



contemporaneidade e, considerando-se a possibilidade de ter em mãos um arsenal de ferramentas de construção corporal. O fascínio humano pela máquina está na possibilidade, ainda que num espaço virtual, de realizar o sonho.

O mundo virtual que nos apresentam é o mundo da infinita possibilidade, cuja proeza última parece ser permitir que o sujeito abandone a passividade da relação que ainda mantém com a imagem e participe ativamente no interior da mesma – estando na imagem, sendo imagem (MOURA, 2002).

Inconclusões

Diante das discussões até o presente momento levantadas, a única conclusão a que se pode chegar é que a espécie humana encontra-se em um processo de transformação tão rápido e profundo como nunca antes experimentado. Inauguram-se novas corporeidades, novas subjetividades, quando se considera que o homem não é somente criador de tecnologia mas é também formado por ela.

O corpo é o que no homem se relaciona como o mundo. Dessa relação construtora de diversos signos e imaginários é que surgem cada vez mais questionamentos sobre sua natureza, relações de poder, de consumo, de sociabilidade, tornando o corpo uma incógnita ainda a ser explorada. Entender o corpo como matéria e também como subjetividade, se torna uma árdua tarefa quando entendemos que “o corpo é uma falsa evidência, não é um dado inequívoco, mas o efeito de uma elaboração social e cultural” (LE BRETON, 2007, p. 26).

No panorama até aqui traçado sobre a relação entre corpo e tecnologia, as contradições surgem com força descomunal. Uma melhor gestão do corpo será aquela que mais conseguir se afastar de sua realidade orgânica e perecível, superando seu limites e, como por uma relação objetual influenciada por um imaginário tecnocientífico, engendrar-se em um movimento de reconfiguração da matéria. Certamente estamos diante de uma inédita fase da história do corpo, da qual na sabemos ao certo se a matéria orgânica superará em sua integralidade.

Referências Bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. A transparência do mal: **ensaio sobre os fenômenos extremos**. 7 ed. Campinas: Papirus, 2003. 185 p.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.



CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

FELINTO, Erick. O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Intercom, 2005.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. In: _____. **Ensaaios e conferências**. 2. ed.. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

JAGUARIBE, Beatriz. Paixões virtuais: corpo, presença e ausência. In: VILLAÇA, N.; GÓES, F.; KOSOVSKI, E.(org). **Que corpo é esse: novas perspectivas**. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

LE BRETON, David. **Adeus ao Corpo**. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

LE MOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2. ed.. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual**. Rio de Janeiro: 34 Letras, 1996.

MACHADO, Juremir. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2002.

MOURA, Catarina. **A vertigem: da ausência como lugar do corpo**. 2002. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt>>. Acesso em: 18 jul. 2008.

RÜDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da cibercultura**. 2. ed.. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SANTOS, Flávia Martins. **Tribos virtuais: a socialidade e a construção identitária no ciberespaço**. Goiânia, 2007. 64 f.. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Relações Públicas) – Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia, Universidade Federal de Goiás.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. 2. ed. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003. p. 228. Coleção Conexões.

SILVA, Ana Márcia. **Corpo, ciência e mercado : reflexões acerca da gestação de um novo arquétipo da felicidade**. Florianópolis: UFSC, 2001. 144p.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: _____. (Org). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos**. São Paulo: Cultrix, 1954.