

CIBERCORPO: Interface e (In)Formação

Claudio Xavier¹

Universidade de Aveiro-Portugal

Lídia Oliveira Silva²

Universidade de Aveiro-Portugal

RESUMO

No atual cenário tecnológico, para o qual a interface tem um papel determinante ao possibilitar relações de interação e troca no ciberespaço, discute a emergência do cibercorpo e de um movimento de expansão da consciência, espécie de projeção dos “eus” nas telas de computador. Sobre a importância da interface, propõe contribuir com a perspectiva de que, na cibercultura, o estatuto de corporeidade física não deve ser abandonado. Enfatiza as possibilidades comunicacionais que existem entre um cibercorpo passível de se desmaterializar e um outro que pode potencializar as redes de comunicação e de interação, territorial e virtual, através da (in)formação.

Interface e interação

Os objetos artificiais que surgem ou são desenvolvidos, desde os primórdios, propõem uma nova ordem para a relação de interação entre o sujeito, a tecnologia e a cultura/sociedade. Ao absorver a funcionalidade e a praticidade desses objetos, enquanto ferramentas ou instrumentos mediadores, o sujeito passa a estabelecer com eles uma relação simbiótica, de interdependência, naturalizando-os ou tornando-os imanescentes à própria existência – é instituído e ao mesmo tempo o institui ou vice versa, a partir do magma de significações que constitui o imaginário social (Castoriadis, 1982; Johnson, 2001; Fróes Burnham, 1998).

Pode-se inferir que a técnica e a tecnologia apresentam-se como um agulhão para o relacionamento entre o sujeito e o meio, pois, na medida em que se faz necessário produzir conhecimento – para o desenvolvimento de objetos técnicos e artificiais – há a

¹Claudio Xavier, é Mestre em Educação pela Universidade Federal da Bahia e aluno de doutoramento no curso de Ciências e Tecnologias da Comunicação, no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro/Portugal. Bolsista CAPES-governo brasileiro – claudioxavier@consultoria.net

² Lídia J. Oliveira L.Silva é Doutora em Ciências e Tecnologia da Comunicação pela Universidade de Aveiro e Professora Auxiliar no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro/Portugal – lidia@ca.ua.pt

necessidade de objetos e processos que possam mediar essa relação de produção de conhecimento. Os objetos e processos, técnicos e artificiais, mediadores para a relação de interação sujeito-meio, da qual se produz conhecimento e se desenvolve, inventa ou aperfeiçoa a própria técnica e a tecnologia, podem ser considerados como interface, ou o que “permite revelar o potencial instrumental de artefatos materiais e comunicativos” (Bonsiepe, 1997:144). É possível, ainda, entendê-los como imagem produtora de sentidos, a partir da relação significante-significado, ao traduzirem-se em (in)formação – utilidade, funcionalidade e comunicabilidade, através da linguagem.

Observa-se a partir das formas de relacionamento e interação que o sujeito estabelece com os seus semelhantes e com o meio-ambiente como um todo, a importância que tem a linguagem nas relações sociais e de poder, pois “a linguagem é o *software* que conduz a psicologia humana” (Kerckhove, 1997:61). A técnica, a tecnociência e ou a tecnologia, enquanto fenômenos de linguagem, apresentam formas de enquadrar o mundo, modificando o modo de ver as coisas – percepção, pensamento e comportamento – através do corpo e sua forma de se manifestar, de Ser no/com o mundo, pois,

“Ao contrário do corpo como propriedade privada de cada um, afirmo que nosso corpo nos pertence muito menos do que costumamos imaginar. Ele pertence ao universo simbólico que habitamos, pertence ao Outro; o corpo é formatado pela linguagem e depende do lugar social que lhe é atribuído para se constituir” (Kehl, 2003:243).

Para a autora, vive-se sob resultados de processos civilizatórios que escravizaram o corpo com normas e regras de como se portar diante das sociedades. Dessa forma, o pertencer ao Outro pode ser compreendido, por exemplo, com um simples pedir as horas a alguém – pertencer com as mínimas ações do cotidiano. Nesta situação, toma-se o corpo do Outro emprestado – o corpo também como uma interface – diante de uma necessidade de sentir-se útil, aceito e digno de merecimento, através da ação solidária do Outro. Isto reforça o papel das tecnologias em fazer sentido, ao instituir que, “[...] se os corpos não existem fora da linguagem, as práticas da linguagem determinam a aparência, a expressividade e até mesmo a saúde dos corpos” (Kehl, 2003:245).

De acordo com o entendimento sobre os objetos técnicos e artificiais, como interface e como imagem produtora de sentidos, e conforme a análise dos níveis de interação

técnica que proporcionam³, é importante agora considerar que as interfaces digitais, de uma era ciber, promovem mudanças ou transformações no corpo (sujeito/objeto) e nas relações sociais, ao despertarem para uma outra qualidade de participação social – através das possibilidades de (in)formação e comunicação. Para tanto, Considera-se aqui, posicionamentos distintos de autores que abordam o hibridismo humano-máquina, de modo a contribuir para uma reflexão sobre as relações de interação e troca, nomeadamente as relações de produção do conhecimento e de sociabilidade, ao tempo em que pretende sinalizar com uma preocupação quanto ao devir do corpo e do sujeito.

Interface, interação e corpo na cibercultura

Sob o impacto da cibercultura – aparatos, valores e técnicas que surgem com o ciberespaço – os dias atuais solicitam do ser humano compreender a “[...] troca da saturação do princípio de identidade pela emergência de identificações sucessivas” (Maffesoli, 1995:45), que estão presentes nas relações cotidianas e que são desenhadas por uma nova sociabilidade que defende as múltiplas dimensões do ser⁴. Isto pode ser percebido claramente nas relações ditas virtuais, em *chats*, salas de bate-papo etc., onde indivíduos e tribos interagem e interrelacionam, apresentando-se como querem ou desejam ser, ou, ainda, como o outro quer e deseja. Quando se conversa com alguém

³ Segundo André Lemos (1998:27-29), do ponto de vista dialógico, ou a possibilidade de uma interface tecnológica estabelecer algum tipo de diálogo com os usuários; e interativa, ao permitir, através dos dispositivos de linguagem, a troca ou algum tipo de participação, pode-se agrupar em dois, os níveis de interação técnica: primeiro, o nível “analógico-mecânico” e “social”; e, segundo, o nível “eletrônico-digital” e “social”. No primeiro nível, trata-se de uma interação que pode proporcionar dupla interatividade: a interação técnica e a interação social, a exemplo do motorista e do automóvel, em que o primeiro interage com o segundo e, este último, interage com o meio de forma a promover organização e participação; ou, simplesmente, potencialize um dos pólos, como é o caso da televisão, do rádio e do telefone que, na sua existência, tem como condição os limites do ligar, desligar, aumentar ou reduzir o volume, mudar de canais, enfim, de forma a enfatizar a interatividade social. Quanto ao segundo nível, “eletrônico-digital” e “social”, especificamente sobre os ícones e as interfaces gráficas das telas dos computadores, entende-se tratar de uma outra “qualidade” de interação que, mudando a relação sujeito-objeto, torna o objeto físico num “objeto-quase-sujeito”. Os ícones e toda a interface gráfica das telas de computador, além de apresentarem uma nova dinâmica de interatividade (interação técnica e social), a dinâmica da hipertextualidade, também apresentam plasticidade.

⁴ Alguns autores como (Santaella, 1997), (Domingues, 1997), (Villaça, 1999), (Silva, 2000) e (Haraway, 2000) discutem a emergência de um corpo pós-humano (ou pós-biológico), resultado de interações e interferências com mediações tecnológicas – um corpo que divide o mesmo espaço com objetos técnicos e artificiais. A perspectiva de corpo pós-humano, se apresenta para estes autores como a possibilidade de estabelecer simbiose entre a mente humana e a mente de silício, sem alterar a configuração biológica do corpo, visando alterar a capacidade da mente em processar informações. Vê-se, ainda, nesta cultura, que o corpo tem se tornado o receptor, o lugar “ideal” a ser ocupado pelas tecnologias (Couto, 2000).

numa sala de bate-papo raramente se apresenta com suas características de fato; geralmente se apresenta de forma a agradar e a atender a expectativa de como se quer ser ou se supõe como o outro quer que se seja, agora, diferente do ser ideal. Talvez, na ordem do ser possível. Acredita-se poder ser o que se quer ou é desejado ser.

Na cibercultura, o corpo é não somente o que se estende e que busca ampliar as suas habilidades de locomoção ou sensoriais (Mcluhan, 1996:14), mas, também, o corpo que se multiplica e se faz presente em qualquer lugar, todos os lugares, ao mesmo tempo – o cibercorpo. Na trama da rede digital, estão em operação não somente os sentidos especializados mas, a projeção do corpo, todo ele, em simulação nos ambientes virtuais. A partir da cibernética, vê-se o corpo cada vez mais sintonizado com a máquina, através de uma tecnologia que o imita e aperfeiçoa em processos de conversão de *bit* e *byte* de dados.

Trata-se do surgimento de um novo corpo sujeito/objeto, não mais visto como um sistema simples – incapaz de transformar sua estrutura, composição e natureza para responder à mudanças no meio – mas, como um sistema complexo, vivo, capaz de adaptar-se e de evoluir com o próprio fluxo do sistema, o hipertexto, de modo que,

“Os conceitos basilares não mais seriam o venerando par substância-indivíduo, e sim *informação* e *processo*. O mundo consistiria não em uma coleção de seres formatados a priori, mas de uma conjunção de seres em contínua e interminável *formatação*” (Oliveira, 2003:161).

Apresentando-se como fluxo de informação e espelhando a compleição do hipertexto – fluido, dinâmico, plástico – o ser possível, o corpo atual, é ele, diferentemente do corpo/sujeito no cenário midiático, um cibercorpo que busca atualização constante entre devires nos ambientes virtuais. Muda-se o estilo, compleição, forma, para ser o que se quer ou é desejado que se seja, através de identificações sucessivas em técnicas de síntese, de uma composição e linguagem virtuais que alteram as formas de sentir (ver, tocar, falar, ouvir) em uma nova experiência em que se fundem ação e reação simultaneamente. Assim,

“Os sentidos capturados por dispositivos de acesso são digitalizados pela numerização, e a percepção e compreensão funcionam de forma integrada numa mescla da vida orgânica e inorgânica. Experimentamos navegações, conversações, imersões, conexões nas trocas com sistemas” (Domingues, 1997:25).

Nessa relação, as interfaces digitais permitem manipular, através de processos proprioceptivos, dados biológicos como som, calor, movimento, sopro etc. São os *softwares* que permitem estabelecer uma simbiose entre a mente humana e as mentes de silício. Com isto é possível dizer que o ciber corpo é a simbiose do corpo/sujeito numa tela, entre janelas e *links* de uma itinerância hipertextual “sem presença física”. Essa itinerância hipertextual é estimulada por uma dinâmica de imagens que compõem a rede de informações do ciberespaço, a partir da representação e da simulação que caracterizam os ambientes virtuais.

Na compleição dessa nova estrutura, não física e desterritorializada, o ciberdesign tem função determinante como elemento de ligação entre o corpo/sujeito com o novo espaço, ciberespaço, fundando um ciber corpo mediado por imagens – plasticidade e dinâmica (forma e função). Permite ao sujeito/usuário saber, além dos conteúdos dispostos em uma página *web*, outros que pretendem a uma formação sobre a dimensão visual. Acredita-se que o ciberdesign das páginas *web* contribuem para formar dentro do sujeito/usuário um conhecimento sobre linguagem visual, através de uma nova escrita ou exteriorização do pensamento⁵. Diferentemente da escrita alfabética, a interface digital do ciberdesign, além de (re)presentar cenários, comunica e (in)forma através de *smileys*, *emoticons* e *smarties*, a (re)representação de figurinos, estilos de vida, personalidades, sentimentos, emoções, desejos, escolhas e, inclusive, a sonoridade e a entoação das falas e expressões em diálogos interativos, síncronos e assíncronos (Guimarães Jr. 1999). O corpo, no ambiente virtual, ganha novas possibilidades de representação e uma nova fala que pode conduzir a uma nova cultura, da oralidade cibernética (Kerckhove, 1997).

Nesta nova dinâmica da interface digital e do ciberdesign, é também a itinerância hipertextual “sem presença física” que propõe ser o outro, o corpo, uma tela. Uma tela, uma teia de relações entre e com signos hipertextuais – imagéticos, textuais e sonoros – capazes de alterar a dinâmica da existência e das formas de sociabilidade, pois é a dinâmica, plasticidade, efemeridade e fluidez que caracterizam o ciberespaço, que

⁵ Ver produções de arte em ambientes virtuais que permitem interação/participação, diálogos síncronos e assíncronos, através de máscaras virtuais ou (re)apresentação: <http://www.activeworlds.com/> ; <http://www.arte.unb.br/kw/apresenta.html> ; <http://www.unb.br/vis/lvpa/> ; <http://wawrwt.iar.unicamp.br> .

também caracterizam a cibercultura, permeada pela imediatividade e pelo presenteísmo de uma “socialidade” em constante alternância, dado o fluxo excessivo de informação, resultado da hibridização tecnológica e cultural a que estão submetidas as sociedades contemporâneas (Maffesoli, 2001:121-135), (Canclini, 2000:283-350).

Ainda nesta perspectiva,

“[...] os mecanismos do hipertexto eletrônico e suas interfaces sem dúvida alguma multiplicam os efeitos de virtualização e as conexões possíveis entre os imaginários, criando uma dimensão de inteligência coletiva que revoluciona mais uma vez as noções de espaço e tempo, os processos de subjetivação e as relações de poder entre os indivíduos” (Villça, 1999:14).

Isto significa pensar na possibilidade de fazer atualizações, *up-grades*, reconstituindo-se. Entre o desejo de ser, ou do que se deseja que se seja, identifica-se sucessivamente em uma linha de errância que vai do ponto de partida – o que se busca – e o ponto de chegada, o inesperado do entrecruzamento de vários nós da rede, resultando em um grande labirinto hipertextual, que é a hipermídia – espaço que propicia a inteligência coletiva (Lévy, 1999). Para Roy Ascott, (1997:337), artista pioneiro da cibernética, a cultura telemática, que também é a cultura da hipermídia, diz respeito, sobretudo, a conectividade da mente. Diz respeito a um cérebro global, que reforça o pensamento associativo e hipermediado, ao qual denomina-se “hipercórtex”. É uma cultura na qual,

“Nossa identidade não é mais fixa; não temos posição fixa, nem estada fixa. Somos telenômades (*telemadic*), constantemente em movimento, entre diferentes pontos de vista, diferentes [eus], diferentes modos de ver o mundo e um ao outro” (Ascott, 1997:338).

Trata-se de uma con-fusão⁶, a hibridização entre o organismo vivo e a cibernética, entre o corpo e a mente, entre o sujeito e o objeto. Na complexidade dos labirintos hipertextuais e/ou do híbrido corpo/ciberespaço, cibercorpo, não-físico, não-rígido e imaterial, está em jogo uma transformação na/da psique ou intelecto, principalmente pelas possibilidades e potencialidades do computador, máquina cerebral, de emular e amplificar o poder da mente (Kerckhove, 1997:31). Tendo em vista que “[...] nada, no labirinto, permite prever a geometria dos lugares” (Machado, 1997:150), exige-se

⁶ Do etimológico “*cofugiō XIII, confugyō XIII, cōfugō XIV, confuson XIV* etc. **Confundir** *vb.* ‘misturar desordenadamente’ | XIV...” (CUNHA, 2001:206).

estender a capacidade cognitiva, de memória e processamento, intelecção e percepção que pode ter o sujeito/usuário.

Para Nicholas Negroponte (1995), o futuro das tecnologias está pautado na capacidade de processamento de informação. Para o autor, é o processo de desterritorialização e ubíquidade que situa o público, apenas, no sujeito, a que ele denomina “indivíduo digital” (1995:157-158). Na verdade, esse indivíduo, embora viva em busca de identificações sucessivas ao entrar e sair na Internet/*web* com suas máscaras virtuais, possui dupla identidade: a que é psicofisicamente influenciada pelas redes de computadores e a que, ao mesmo tempo, estende-se a partir dessa influência a outros lugares da rede, estando fisicamente conectado a um ponto e virtualmente a todos os pontos da rede, constituindo uma identidade digital. Assim, o autor define a chamada era da “pós-informação”, na qual máquinas compreendem indivíduos com a mesma sutileza (ou mais) que humanos assim o faria, levando a construção da “persona digital”: “a persona de uma máquina torna-a divertida, relaxante, manejável, amigável e menos [mecânica] em espírito. Treinar um novo computador pessoal é algo que vai ficar mais parecido com ensinar um cachorrinho em casa” (1995:207).

São as características do indivíduo digital, ou da persona digital, que constituem a imagem atual do ciborgue – essencialmente organismo e cibernética – resultado da relação entre o corpo/sujeito e o ciberespaço. Para Donna Haraway,

“[...] são os processos tecnológicos que estão transformando, de forma radical, o corpo humano que nos obrigam a repensar a [alma] humana. Pois uma das mais importantes questões de nosso tempo é justamente: onde termina o humano e onde começa a máquina?” (2000:12-13).

Segundo Haraway, “[...] na verdade, o mito e a ferramenta são mutuamente construídos” (2000:70). A autora sugere caminhar em direção a uma política teórica e prática que possa contemplar os desdobramentos das relações sociais científico-tecnológicas, considerando que estas significam e estruturam o imaginário.

Neste labirinto, em que o corpo/sujeito e o outro, qualquer representação sígnica da tela, um ícone, por exemplo, se fundem e/ou confundem ao multiplicarem-se através de ações e reações proporcionadas por múltiplas escolhas virtuais,

“O cyborg, híbrido de cibernética e organismo, só pode existir num mundo traduzido em informações binárias, regidas pelo princípio da cibernética. Cyborg são seres simbióticos, misturas de carne e máquinas cibernéticas, que surgem de novos paradigmas tecnocientíficos como o eletrônico-digital e a biogenética” (Lemos, 2002:181).

Assim, o que está em jogo na ciborgização é a tradução do mundo em pequenas quantidades de informação, agora em tempo real e no ciberespaço.

Nesta trama, existe um discurso que situa o devir do sujeito entre a possibilidade de ampliar ou potencializar as relações sociais e de produção do conhecimento, através da expansão do “Eu” em ambientes virtuais; e outro que faz uma apologia ao fim do corpo. Segundo David Le Breton (2003:181-226), e considerando esta última perspectiva, “apocalíptica”, o corpo constituído de carne deverá desaparecer logo, pois a carne, na pós-modernidade, aprisiona o sujeito ao mundo. Se em um dado momento da história o corpo era exaltado, a ciência anula-o tornando-o obsoleto a partir dos objetos técnicos que tem no corpo o lugar de sentido. Com o surgimento do ciberespaço, o corpo se torna um excesso. Dessa forma o pensamento, o espírito, torna-se a definição de sujeito, este último, sem corpo e presente em forma de *bit* e *byte* de dados em qualquer lugar e tempo. Provisória ou permanente, agora com identidade volátil, as características físicas como cor, sexo, peso e medidas, são apenas efeitos textuais de um sujeito múltiplo representado por uma tela, um ícone:

“Não há mais o risco de ser traído ou reconhecido por seu corpo. A rede favorece uma pluralidade de “eus”, o jogo libera-o de qualquer responsabilidade e favorece a todo instante a possibilidade de desaparecer. A identidade é uma sucessão de “eus” provisórios, um disco rígido que contém uma série de arquivos que podem ser acessados ao sabor das circunstâncias” (Le Breton, 2003b:130).

E ainda,

“[...] Bastará clicar em uma ou outra parte do ícone que simboliza o parceiro, para que o estímulo virtual seja sentido. No limite, a criatura pode perfeitamente ser um programa determinado, a sensação será a mesma” (2003b:130).

Vive-se tempos em que muitas pessoas têm encontrado dificuldades em manter contato físico. Permitir-se a convivência e a intimidade no/com o Outro tem se tornado cada vez mais raro, para não dizer fora de moda, dada as dificuldades que têm os sujeitos contemporâneos em lidar com conflitos de identidade, na esfera social física e presencial. Além disso, a intolerância em relação a diversidade tem se tornado cada vez mais evidente e um fator de exclusão. Em tempos de fragilidade e perigo nas relações sexuais, medo do sexo e do sentimento – imposto pela AIDS – com certeza chega-se à conclusão de que ir ao encontro do Outro, na esfera das relações presenciais, pode ser desnecessário, logo, o corpo pode tornar-se desnecessário também.

Ainda neste sentido, e sobre o estado da arte, o estágio em que se encontra tal processo de ciborguização, agora referindo-se às obras (esculturas humanas) do artista plástico Stelarc (1997:52-62) – que conseguiu inserir uma escultura em um estômago dilatado, tornando-o oco e sem possibilidade de ser distinguido entre espaço fisiológico, público ou privado – o corpo se apresenta deslocado da psique e do social, não mais como corpo/sujeito, mas um corpo/objeto que contém arte. Para o artista,

“Não faz mais sentido ver o corpo como um lugar para a psique ou o social, mas sim como uma estrutura a ser monitorada e modificada. O corpo não como um sujeito, mas como um objeto – NÃO UM OBJETO DE DESEJO, MAS UM OBJETO DE PROJETO” (1997:55).

Quanto à relação com as interfaces de informação, “[...] o cibercorpo torna-se um sistema estendido – não para meramente sustentar um eu, mas para intensificar operações e iniciar sistemas inteligentes alternados” (1997:59).

Há, contudo, uma necessidade de refletir sobre o corpo como uma interface tecnológica para interagir e interfacear com o meio-ambiente. Não se trata de negar uma tendência que sinaliza para uma realidade real em vias de extinção, cujo fenômeno do virtual é legitimado como uma extensão para todo o *Ser/self*. Trata-se de conceber um novo corpo que estende-se e amplia-se – hipercorpo no/do hipertexto, pois:

“<<Como nômadas telemáticos libertámo-nos dos constrangimentos de uma coincidência histórica entre o “espaço” e o “tempo” e ganhamos o poder de estar em todo o lado sem sairmos do mesmo sítio.>> Esta capacidade traz consigo a responsabilidade de expandirmos as nossas personalidades psicológicas para além dos limites da pele e do corpo” (Kerckhove, 1997:237).

A partir da relação de simbiose e entrelaçamento entre o “Eu” e o ciberespaço, é possível estabelecer comparações e semelhanças com o entrelaçamento corpo-alma na Idade Média, posto que o ciberespaço tem se configurado como o espaço da alma, na medida em que o imaginário ampliado para as telas dos computadores tem ocupado uma dimensão cada vez maior na vida dos sujeitos. Este imaginário, representado através dos ambientes virtuais, predispõe os sujeitos ao encontro com o sagrado, ele próprio deificado pela capacidade de criar a si e ao outro, da forma que se deseja ou é desejado que se seja. Além disso, ao aperfeiçoar a técnica, dando-lhe características cada vez mais humanas, ao sentir-se na condição de criador diante de criaturas cibernéticas, tem-se a sensação de vida eterna e vida em abundância, como promessa divina:

“A Internet, ou o ciberespaço, ou a realidade virtual parecem conduzir o ser humano a seu objetivo: deixamos para trás o espaço, o espaço mundano, e viajamos rumo ao “céu”;

abandonamos a finitude e mergulhamos na infinitude; abandonamos o tempo e mergulhamos na eternidade; da mortalidade, projetamo-nos para a imortalidade; a Internet como o paraíso sobre a Terra” (Kolb, 2001:16-17).

Para Le Breton (2003b), as criaturas cibernéticas, um registro, uma tela, um ícone, por exemplo, pode significar uma ameaça e a possibilidade de extinção do corpo, pois

“o discurso sobre o fim do corpo é um discurso religioso que crê no advento do reino dos céus. No mundo gnóstico do ódio ao corpo que é antecipado por parte da cultura virtual, o paraíso é necessariamente um mundo sem corpo, equipado de chips eletrônicos e de modificações genéticas ou morfológicas” (2003b:136).

Por outro lado, pode significar, também, a criação de uma instituição imaginária, reino sagrado, tendo no registro sígnico, na tela do computador, no ícone, o *religere*.

A (in)formação: quando é possível participar

Sob a perspectiva hiper-realista, “[...] os outros praticamente desapareceram enquanto horizonte social e sexual, o horizonte espiritual do sujeito restringe-se ao trato que ele tem com suas imagens e telas eletrônicas” (Baudrillard, 2002). Tem-se, decerto, um nível de sofisticação visual na interface que reproduz os objetos, as coisas, o mundo real como ele é – através da síntese numérica digital-virtual. Contudo, diante de uma provável simbiose entre corpo e ciberespaço, que implica em ver a máquina-quase-humana, em interação com um humano-quase-máquina, é mister que se questione mais uma vez sobre o devir do sujeito: que destino se dará ao corpo?

Na densidade a que remete o pensamento contemporâneo sobre o *status* do corpo – todo ele desnecessário – uma saída para admitir ou legitimar a existência de um cibercorpo, instituinte na e com a interface digital da cibercultura, está em retomar o entendimento de ciberespaço como um espaço sacralizado, sagrado; a cibercultura como uma cultura do *religere*, a possibilidade de um resgate do pensamento; e, em seguida, o entendimento de corpo naquilo que o tem de mais sagrado, o espírito. Contudo, implica em pensar no espírito e na consciência indissociáveis do corpo/objeto. Este último necessita, além de uma consciência expandida (“Eu”) proporcionada pelo ciberespaço, de uma melhor interface e sociabilidade com o meio/cultura em que vive e atua.

Isto leva a compreensão de que a técnica ou a tecnologia, enquanto interface, mediam e instituem através da linguagem. Propõem significações, mudanças socioculturais no modo de Ser; propõe também um corpo, de modo que este último passa a se apresentar como instituído, ou o sentido e a representação de uma cultura da técnica e da tecnologia. Assim, é válida a proposição de que “[...] não existe sujeito ou subjetividade fora da história e da linguagem, fora da cultura e das relações de poder. Sobra alguma coisa?” (Silva, 2000:12).

Há, a necessidade de atentar para esse modo de ser no mundo, dos dias atuais, posto que o mesmo ainda não se apresenta totalmente como é:

“[...] se o homem só existe por meio das formas corporais que o colocam no mundo, qualquer modificação de sua forma implica uma outra definição de sua humanidade” (Le Breton, 2003b:136).

Se ainda não se descartou completamente o corpo, para o sexo, trabalho, interações sociais e, para as necessidades físicas em geral, uma coisa é fato: o corpo contemporâneo, sujeito ou objeto, é semelhante ao hipertexto, **plástico, dinâmico e atual**. Através dele pode-se antever e experimentar sensorialmente a partir de ambientes virtuais, como no real, predispondo, expondo e projetando os sentidos e o corpo numa tela, como uma espécie de **estar pressentido**, sentido antes, como nunca na história da humanidade.

Sendo o corpo lugar do exagero, do desejo e do gozo, conceber somente o pensamento ou a consciência como (re)apresentação do sujeito é destituir a linguagem e a cultura. Existem os processos sensórios e de percepção que definem a relação entre o corpo e a consciência (ou pensamento), e o Ser no e com o mundo, tornando indissociável a relação sujeito/objeto. Dessa forma, uma apologia em relação ao fim do corpo implica em refletir, talvez, sobre uma perspectiva fatalista que levaria ao fim das relações entre o sujeito consigo, com o Outro e com o mundo.

Referências

- ASCOTT, Roy. *Cultivando o hipercórtex*. DOMINGUES, Diana. (Org.). A arte no séc. XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997, p. 336-344.
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Trad. De Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- BONSIEPE, Gui. *Design do Material ao Digital*. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

- CANCLINI**, Nestor Garcia. *Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade*. 3ª ed. Trad. Heloísa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. São Paulo: EDUSP, 2000.
- CASTORIADIS**, Cornelius. A Instituição Imaginária da Sociedade (título original: *L'Institution imaginaire de la Société*, Paris, Éditions du Seuil, 1975); tradução de Guy Reynaud. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 52 V , 1982.
- COUTO**, Edvaldo Souza. *O Homem Satélite: estéticas e mutações do corpo na sociedade tecnológica*. Ijuí: UNIJUÍ, 2000.
- CUNHA**, Antonio Geraldo da. *Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2ª ed., 2001).
- DICIONÁRIO DE TECNOLOGIA**. Trad. Bazán Tecnologia e Lingüística e Texto Digital. São Paulo: Futura, 2003.
- DOMINGUES**, Diana. (org.) *A Arte no Séc. XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997.
- FRÓES BURNHAM**, Teresinha. *Complexidade, Multirreferencialidade, Subjetividade: três referências polêmicas para a compreensão do currículo escolar*. In BARBOSA, Joaquim. (org). Reflexões em Torno da Abordagem Multirreferencial. São Carlos, SP: UFSCar Editora, 1998. p 36-55.
- GUIMARÃES JR.**, Mario J. L. *Reflexões sobre o uso da imagem na plataforma de sociabilidade virtual multimídia "Palace"*. Trabalho apresentado à III Reunion de Antropologia del Mercosur – Argentina, 1999. Disponível em: http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/imagem_palace.html Acessado em 22.07.2005.
- HARAWAY**, Donna. *Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do Séc. XX* Trad. Tomaz Tadeu da Silva. In SILVA, Tomaz Tadeu. (org). Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- JOHNSON**, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma a nossa maneira de criar e comunicar*. Trad. Maria Luisa X. de A. Borges. Rev. Técnica, Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KEHL**, Maria Rita. As máquinas falantes. In: NOVAES, Adauto (org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p. 243-260.
- KERCKHOVE**, Derrick de. *A Pele da Cultura*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.
- KOLB**, Anton; ESTERBAUER, Reinhold; RUCKENBAUER, Hans-Walter. (org). *Cibérica: responsabilidade em um mundo interligado pela rede digital*. São Paulo: Loyola, 2001.
- LE BRETON**, David. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- _____. *Adeus ao corpo*. Trad. De Paulo Neves. In: NOVAES, Adauto (org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p. 123-137.
- LE MOS**, André. Anjos Interativos e Retribalização do Mundo: Sobre Interatividade e Interfaces Digitais. In: *Signo Revista de Comunicação*, João Pessoa, ano III, nº 5, p. 26-42, 1998.
- _____. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY**, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed.: 34, 1999.
- MACHADO**. Arlindo. *Hipermídia: o labirinto como metáfora*. In DOMINGUES, Diana. (org.) *A Arte no Séc. XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997, p. 144-154.

MAFFESOLI, Michel. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios Ed., 1995.

McLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. 8 ed., São Paulo: Cultrix, 1996.

NEGROPONTE, Nicholas. *Vida Digital*. trad. Sérgio Tellaroli, São Paulo: Companhia das letras, 1995.

OLIVEIRA, Luiz Alberto. Biontes, bióides e borgues. In: NOVAES, Adauto (org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p. 139-174.

SANTAELLA, Lúcia. *O homem e as máquinas*. In DOMINGUES, Diana. (Org.). *A arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 33-44.

SILVA, Tomaz Tadeu. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Org. e Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

STELARC. *Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota*. In DOMINGUES, Diana. (Org.). *A arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 52-62.

VILLAÇA, Nízia. *Em Pauta: corpo, globalização e novas tecnologias*. Rio de Janeiro: Mauad: CNPq, 1999.