

Evocação da tecnologia: fantasmas, determinismo da utopia?

José Augusto Mourão*

Resumo

Analisa-se neste texto as várias manifestações de re-configuração do humano no contexto das novas tecnologias. Avatar, ciborgue, ciberpunk, espectro, criaturas virtuais são termos que evocam a utopia tecnológica de um humano “novo”, de mãos dadas com o mito do progresso. Que prognosticam estes fantasmas? Que fronteiras delimitam no mapa da constituição dos corpos e das identidades?

Palavras-chave: Tecnologia, corpo tecnológico, utopias, fantasmas, reconfigurações humanas

A revolução é o comunismo mais a electricidade.

Lenine

Life is not a choice. It is a continually evolving complex adaptive system with many interacting cognizers, which these days includes intelligent machines, intelligent programs, intelligent environments, and intelligent humans. That's what virtual creature can teach us.

K. Hayles

Tecnologias

Instalou-se entre nós a crença segundo a qual as novas tecnologias afectam não apenas a criação e a transmissão da informação, mas também múltiplos aspectos da vida social que passam pela economia, pelo conhecimento e pelo divertimento, que afectam a experiência e sobretudo aquilo a que chamamos a identidade. Os objectos técni-

* Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, Universidade Nova de Lisboa. joaugustomeister@gmail.com

cos entraram na nossa vida como agentes não humanos. Já não são utensílios, mas processos transformadores das relações humanas e da natureza. As velhas técnicas eram energéticas e naturais, as *high tech* são informacionais e sociais. A epistemologia clássica via, de um lado, o mundo das coisas e, do outro, o mundo dos sujeitos e das representações. O que agora se afirma é que a natureza, os objectos, o real nunca se manifestam enquanto tais, mas são sempre representados. Tal significa que a natureza é sempre construída e informada pela cultura. Aliás, Alan Turing mostrou que nem mesmo um computador é simplesmente uma máquina informacional, como pretende a filosofia: «In philosophical discussions one likes to ignore the possibility of such errors one is therefore discussing “abstract machines”. These abstract machines are mathematical fictions rather than physical object.» (Turing, 1950). Os autómatos fascinam a filosofia porque reforçam, provam e complicam as nossas ideias acerca da escolha obrigatória entre autonomia e construção, a nossa existência e a nossa relação com os deuses que nos teriam fabricado e que, afinal, seriam os humanos a fabricar. Apesar das precauções que Turing toma: «In attempting to construct such machines we should not be irreverently usurping his power of creating souls, any more than we are in the procreation of children: rather we are, in either case, instruments of His will providing mansions for the souls that He creates» (*ibidem*: 11). Não há dúvida, o autómato testa os limites do construtivismo e da autonomia, da identidade e do sujeito.

O projecto da ciência é mudar o homem naquilo que ele tem de mais profundo. As criaturas virtuais que habitam o vídeo de Karl Sims “Evolved Virtual Creatures” não são apenas projecções antropomórficas. A questão para que se acena nesta obra é, visivelmente, a questão do novo e da inovação. O conceito actual de inovação é uma nova versão do mito do progresso. O fascínio pela inovação é a própria expressão da utopia tecnológica. Se a inovação era atributo do *homo faber*, com o advento do CiberPrometeu, tornou-se atributo do *homo numericus*. Com efeito, o culto da inovação, que tem hoje uma conotação económica ou tecnológica, segue-se ao mito de Prometeu, de Fausto e do Progresso, inventado no século XIX. Victor, no laboratório do *Frankenstein* de Mary Shelley (1818), tem um sonho que é o de substituir o corpo por um produto superior, um “duplo” que eliminaria, de uma vez por todas, os seus “defeitos”. A anatomia, diz-lhe este imaginário, não serve apenas para observar os corpos, mas para criar novas formas de vida a partir deles. A verdade do corpo, o objectivo da vigilância clínica, está hoje subvertida por um outro objectivo, aquele em que o corpo desaparece (Ostrander 1987). No seu lugar vem um corpo simulado – a percepção clínica é absorvida por uma criação odiosa (em *Frankenstein* é o olhar inumano do monstro). A ideia de criar um homem novo circula entre os fascismos e os comunismos. Ora, criar um homem novo implica destruir um homem velho. O que deixa de ser pertinente é a singularidade das vidas humanas. Alvin Toffler escrevia em 1990: «O herói do nosso tempo já não é o operário de azul, nem o financeiro nem o *manager*, mas o inovador que associa o poder imaginativo e a aptidão para a acção.» Mas a inovação envelhece rapidamente: deve, por isso, ser renovada constantemente. Donde a ideia do corpo obsoleto. No âmbito da farmacologia e das biotecnologias, a investigação sobre

as moléculas, as proteínas, os métodos de cultivo das células evolui tão rapidamente que as patentes caducam à mesma velocidade que outras se requerem.

Utopias

Todas as utopias dizem isto: o futuro já começou... neste mundo. Senão na realidade, pelo menos na ficção, quer se lhe chame ficção científica, fantástica, de aventuras ou de viagem. Os entendidos falam de *soft fiction* ou *hard fiction*, *anti-realistic metafiction* para caracterizar as diversas formas da arte da simulação na literatura, a distinguir, por exemplo, dos jogos de computado: os labirintos que podem ser ficcionais, mas os jogos de computador são reais. Ray Bradbury, J. G. Ballard, Arthur C. Clarke, Ursula le Guin, Philip K. Dick, William Gibson são alguns dos nomes que emergem no confronto com a técnica e que propõem novos mundos ao mundo já cartografado do nosso horizonte cognitivo. As premissas do evolucionismo técnico dominam os jornais e os documentários de TV. O ciberutopismo, a web-art, a bio-arte, a arte transgénica são formas de agenciamento do simbolismo que anunciam tanto a desmaterialização das obras como o nascimento do artista como *know-worker*, ou como programador. A tese de Stiegler ganha, neste contexto, uma real pertinência: a tomada de controlo do simbólico pela tecnologia industrial fez com que a estética se tornasse a arma e o teatro da guerra económica. «As épocas técnicas condicionam épocas do sensível noético» (Stiegler, 2005: 56).

Dizia Mattelart que todo o objecto é um recorte particular de uma determinada configuração comunicativa (1991) – alusão clara ao *design*, que opera mais com a tecnologia do que com a técnica, e que é percebido como “alegoria da transformação possível”. «No quadro do biopoder, o protagonismo no interior da cultura do projecto é desempenhado pelo Design, por um Design Total que projecta objectos, sistemas de objectos e interfaces, progressivamente auto-referenciais, sem exterior, e que vão continuamente regimentando a vida» (Bártolo, 2006: 381). O protagonismo das infra-estruturas informáticas em detrimento das infra-estruturas materiais anuncia uma redefinição do espaço da comunicação. O conexionismo levou a ultrapassar as operações do espírito a puro cálculo. Toda a imagem numérica é interactiva. Para certos autores o pós-humano representa, no centro da articulação entre evolução biológica e evolução técnica, a tendência onde a actividade levada a cabo pelo homem deixa antever não só uma transmutação ontológica da sua condição, mas também o desenvolvimento de novas formas de vida que rompem a tradicional fronteira entre o natural e o artificial. E. Couchot fala de «segunda interactividade», por analogia com a «segunda cibernética», para caracterizar comportamentos maquínicos mais próximos dos comportamentos humanos (Couchot, 2003: 27). «Enquanto a primeira interactividade se interessava pelas interacções entre o computador e o homem, num modelo estímulo-resposta ou acção-reacção, a segunda interessa-se mais pela acção enquanto guiada pela percepção, pela corporeidade e pelos processos sensorio-motores, pela autonomia» (*ibidem*: 32).

Embora persista a noção de “verdadeiro eu”, ainda nimbada da carne que a reveste, a nova tecnologia abriu as portas para novas subjectividades radicalmente desencarnadas. É certo que os romances de Gibson nos chegam carregados por influências tão diversas como os romances clássicos: *Frankenstein*, *The Big Sleep*, a literatura vanguardista representada por William Burroughs, Thomas Pynchon e Kathy Acker, a ficção científica de Philip K. Dick, Michael Moorcock e J.G. Ballard, as análises culturais de M. MacLuhan, Baudrillard, Deleuze e Guattari, a filmologia de Cronenberg, a música de Velvet Underground, etc. Nos escritos de Gibson (1984: 12) percebe-se um certo desprezo descontraído da carne que é vista como *the meat* (“de talho”) por aqueles que estão dependentes da “vida” na “matriz”. O discurso de desencarnação tem um lugar central quer nos escritos do romancista *cyberpunk* William Gibson, quer de Marge Piercy, quer da feminista Donna Haraway.

O organismo cibernético está a transformar o indivíduo num ponto de superação da antinomia clássica natura-tecnologia. É interessante verificar que o corpo físico deste homem-máquina apresenta analogias assinaláveis com as mutações do corpo social que acompanha a revolução industrial: um corpo modernamente produtivo: “Como ao proletariado, ao monstro é negado um nome e uma individualidade: é o monstro de Franksenstein, que pertence inteiramente ao seu criador (...) Como o proletariado, é uma criatura colectiva e artificial”¹. O replicante de *Blade Runner* mostra-se como um corpo absolutamente reificado. A uma nova realidade deve corresponder a ideia de uma nova carne. A nova carne é a organização biológica de uma nova realidade que o homem da literatura *ciberpunk* ilustra. Desta transposição emerge o outro do corpo, o corpo-protésico, espectral, no seu devir-outro, corpo-interface, no seu devir-ferramenta, que a noção de ciborgue traduz (Bártolo, 2002). Estas criaturas, simultaneamente animais e máquina, que povoam hoje os filmes, a ciência ficção, os jogos de computador, as narrativas digitais, a medicina, dizem-nos fundamentalmente que a uma nova fronteira, mais ampla, deve corresponder uma nova carne. Donna Haraway escreve que “a formação da totalidade a partir de fragmentos, inclusive aqueles da polaridade ou da dominação hierárquica, está em questão no mundo *cyborg*” (Haraway, 1991: 149-150). Para Haraway, o ciborgue entra na cultura contemporânea através da falha provocada por três rombos de fronteira: a fronteira entre os animais e os seres humanos, entre o orgânico e o inorgânico, o físico e o não-físico. Falta saber de que ordem: biológica, *ciberpunk*, biomolecular, alegórica?

O corpo a vir

Estaremos perante a transição do sujeito liberal humanista para o sujeito pós-humano contemporâneo que é descrito por N. Katherine Hayles em *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics?* (1998). Hayles observa que, quando a ficção impressa é transformada em texto electrónico, o texto torna-se mutá-

¹ Franco Moretti, *Dialettica della Paura*, Calinano 2, p. 79.

vel em moldes que «teaches the user that it is possible to bring about changes in the screenic text that would be impossible with print (changing fonts, colors, type sizes, formatting, etc). Such changes imply that the body represented within the virtual space is always already mutated, joined through a flexible, multilayered interface with the reader's body on the other side of the screen» (Hayles, 2000: 30). Vejamos os ciborgues na perspectiva de Bruno Latour e Madaleine Akrich, que é a de uma «semiotic of human and non human assemblies» (Akrich, 2000: 259-264), integrando nesta perspectiva Dona Haraway, muito receptiva à descrição que faz Latour dos não-humanos em termos de híbridos da natureza/cultura (Haraway, 1992: 259-337) e Katherine Hayles, que fala de «material/semiotic actors», muito sensível de resto à ideia de «constrained constructivism» (Hayles, 1993: 27-43). Os anjos ontem, como figura pré-moderna da metamorfose, os “anjos biónicos”, mistura da biologia e da técnica, ou os ciborgues hoje, são figuras/conceitos inquietantes porque de certa maneira escapam ao controle daquilo que vive sob a alçada do poder ou da matéria. Estas duas figuras inscrevem-se na “semiotic turn” como “seres” que gozam de um estatuto misto de entidades ao mesmo tempo naturais e culturais, ao mesmo tempo sujeitos e objectos, não podendo ser definidos nem como simples “objectos” nem como simples “sujeitos”, tanto o seu “estado” é a permanente metamorfose. O ciborgue é talvez o mais óbvio exemplo contemporâneo dessas perenes misturas de humanos e não-humanos. Como um acontecimento narrativo que se prolonga desde os tempos arcaicos até hoje, a transformação metamórfica dos corpos humanos, a mistura do humano com o não-humano é uma linha pré-moderna do incidente literário que atravessa o período da modernidade e emerge uma vez mais na pós-modernidade como um modo central do imaginário cultural. O ciborgue refere-se a um organismo cibernético, uma criatura que é em parte orgânica e em parte artificial. É a figura por excelência da ficção científica: meio-humano, meio-máquina. Era igualmente o fantasma do determinismo tecnológico que assombrava as obras de J. Ellul (1964), H. Marcuse (1964) e M. MacLuhan como o pesadelo (militar) da vigilância total. O destino das figuras é transfigurar-se. A figura do ciborgue é reescrita à volta dos anos 1980 pela socióloga Donna Haraway através do seu conhecido *A Cyborg Manifesto* (1991). Nas suas palavras, um “cyborg exists when two kinds of boundaries are simultaneously problematic: 1) that between animals (or other organisms) and humans, and 2) that between self-controlled, self-governed machines (automatons) and organisms, especially humans (models of autonomy). The cyborg is the figure born of the interface of automaton and autonomy” (1992: 139). Nós somos, sabendo-o ou não, de certa forma, ciborgues. As lentes de contacto, os *walkman*, os *pacemakers*, a parafernália de próteses que nos acompanham manifestam bem esse nosso lado de criaturas híbridas. A máquina está no corpo, o corpo-máquina é um objecto submetido a um ser exterior que do interior o influencia. Mas esta figura era sobretudo o instrumento perfeito para atravessar fronteiras, ao mesmo tempo que uma figura teórica que poderia ser útil para atravessar as fronteiras politicamente carregadas e socialmente construídas entre humano e tecnologia, entre humano e animal, entre macho e fêmea, todas as binaridades que afinal

constituem o mundo moderno. Donna Haraway usou o conceito de ciborgue como um modelo subversivo e irónico que permitiria minar categorias tão repressivas como o género, a natureza, a cultura, a raça, a originalidade e o progresso. Não há dúvida de que aquilo que a figura do ciborgue melhor revela são os princípios fundamentais que estruturam a idade moderna. O moderno, afirma Bruno Latour (1991), predica duas funções: purificação e hibridização. Não há nenhum objecto que seja puramente social ou natural, apesar do esforço dos cientistas para classificar e purificar o seu objecto de estudo. Os humanos são especialmente sociais e naturais. As paisagens, os parques, as fábricas são ao mesmo tempo sociais e naturais. A sida é “an epidemic of signification”, escreve Paula Treichler, e não apenas uma doença do foro epidemiológico (Reichler, 1988). O corpo não é apenas um constructo discursivo. Não há apenas actores humanos: a Natureza ou outros actores não-humanos, como as máquinas, são-no igualmente. Latour (1988), depois de Serres, aplica a sua ideia de quasi-objectos ao domínio social. As nossas tecnologias não nos são estranhas, não estão radicalmente separadas de nós. São objectos simultaneamente naturais e sociais. São os nossos “núncios”.

Morfismos

A *metalepse*, conceito introduzido por G. Genette na narratologia contemporânea, é um dos procedimentos mais constantes no novo tipo de textualidade que se pratica nos meios digitais, mesmo se a sua presença ultrapassa este campo. Há quem veja neste procedimento um cancro que destrói por dentro as ambições dos sistemas matemáticos totalitários (Ryan, 2006: 212). Debra Malina, por exemplo, considera a *metalepse* como uma operação violenta que desafia a identidade racional do sujeito cartesiano e reconstrói a subjectividade pós-moderna como uma multiplicidade instável (Malina, 2002). A literatura (a arte, em geral) tem a faculdade de antecipação sobre o que está em curso no tempo de que nenhum outro campo está dotado. Há toda uma filmografia que se faz a partir do medo da invasão da espécie (humana) por outra espécie (extra-terrestre): *Espécie mortal* foi considerado o *thriller* de ficção científica do ano (Rob Brewington, American Radio Urban Networks). *Espécie mortal* é uma mistura de criaturas espectaculares criadas por H. R. Giger, com efeitos especiais de Richard Edlund. Que vemos no ecrã? Quando uma criatura alienígena criada artificialmente foge do laboratório, o cientista Xavier Fitch reúne um grupo de especialistas para a encontrarem: um assassino, um médium, uma bióloga e um antropólogo. Donde vem o perigo? Que ameaça constitui esta “criatura” para a humanidade? Em quase tudo semelhante à criatura humana, excepto na percepção do mal que não vê, esta nova criatura imita em tudo os desejos que animam o comum dos mortais: procriar, por exemplo. Este filme representa acima de tudo o parlamento em que as ciências, ocultas e reconhecidas, se movem quando se trata de lidar com o desconhecido: aqui, tanto vale o médium como a bióloga ou o antropólogo. *X-Men* mostra-nos uma sociedade que, desconfiando dos mutantes, os discrimina. William Stryker, um *leader* militar giza um plano para

irradiar os mutantes e começa uma ofensiva na mansão e na escola do X-Men. Nada de muito novo, se considerarmos a atitude higiénica que as sociedades adoptam em relação aos monstros e àquilo que ela própria designa por anormais. Os mutantes representam agora a grande ameaça, encarnem eles uma forma aparente ou interior. Os filmes de Cronenberg, por exemplo, mostram-nos um monstro interior. Com este autor a luta, antes de estar instalada entre os grupos humanos, está instalada no próprio corpo: a mente de Brundle contra a forma mosca em *The Fly*, a mãe contra os recém-nascidos em *The Brood*, Renn inicialmente contra o seu corpo em *Videodrome*. *Johnny Mnemonic* e *Monna Lisa Overdose* podem ser considerados como paradigmas do mutante *cyberpunk*. A creolização é a linguagem do pós-humano. Ciborgue é uma figura excessiva, anunciadora de um novo tipo de messianismo tecnológico: promete à humanidade mortal uma inumanidade imortal. Mas falta sempre a este excesso que toda a promessa contém uma mão capaz de pintar ao *Robocop*, proprioceptiva, ao tocar numa outra, na mão do *Terminator*. O que permanece é o desejo de mutação, de transformação ou de travestimento. Habitar um corpo temporário não foi apenas o sonho de um deus da mitologia. A obra de Neal Stephenson *Snow Crash* (1992) é feita de um mundo povoado por avatares. Quando entra em ambientes colaborativos, o utilizador raro resiste ao desejo de se dar um nome, um sexo e uma descrição física que podem mudar a forma de uma figura (humana ou não) estilizada, um *avatar* (Turkel, 1995). *Avatar Bodies*, de Ann Weinstone, é, declaradamente, uma colagem de filosofia, crítica literária, ficção, autobiografia, real e correspondência imaginada (Weinstone, 2004).

«Where Does the Body End?», pergunta Sean Aylward Smith (1999). A cultura da simulação constituiu-se na base de uma «reconsideração fundamental da identidade humana» (Sherry Turkle, 1995: 32). Essa cultura está a afectar as nossas ideias sobre a mente, o corpo, o eu e a máquina. Na configuração das redes, o corpo é um dispositivo reticular. Os jogadores de um MUD (*Multi-user dungeon*) são os autores desse MUD, a um tempo criadores e consumidores dum conteúdo mediático (...) Mas os MUD são ainda outra coisa. À medida que participam, os jogadores tornam-se autores não apenas de textos mas também de si próprios, construindo novas identidades através da interacção social. Um jogador diz: «Eu sou a personagem e não sou a personagem, ambas a coisas ao mesmo tempo» (*ibidem*: 15). Nos MUD é-se quem se pretende ser: a realidade pessoal torna-se pura virtualidade. O limite claro entre o mundo real e o mundo virtual está a vacilar. Uma pergunta inevitável: «Comment nommer ce mélange, aujourd'hui encore sans nom, mais si fréquent et répandu, d'objet en soi inerte et mort d'une part et de sujet, vif, animé, lumineux, transparent? La chair?» (Serres, 1985: 160). Onde acaba o corpo? Como nascem os fetiches, o *pastiche*, a prótese? A imbricação do ser humano na tecnologia electrónica produziu uma identidade nova, identidade a que Scott Bukatman chama «terminal identity», uma nova «hard-wired subjectivity» (Bukatman, 1994), em que o corpo é máquina. Os objectos-prótese são também objectos nómadas. O papel da ciência ficção tem sido fundamental na ideia da enfatização da “uncertainty of depth”. Escreve Bukatman: «O sujeito é o *corpo*,

mutável e mutado. O sujeito é o *espírito*, que pensa e que conhece. O sujeito é a sua *memória*, convocando a história e a experiência» (*ibidem*: 244).

Bem mais do que Philip Dick ou James Ballard, Samuel Delany é aquele que no domínio da fantaciência se ocupa conscientemente dos temas da mutação. Nas suas obras as mutações morfológicas dos personagens fundem-se com uma representação de uma nova organização social. As suas sociedades do futuro não são apenas multi-étnicas mas aproximam-se de um limite teórico fascinante: a reconfiguração de um corpo mutável até ao infinito a ponto de perder a memória de um arquétipo, científico ou antropológico. O próprio conceito de raça se esfuma a favor duma individualidade que deixa de ser doravante representável através de uma etnia. Em toda a obra de Delany a mutação dos corpos é uma representação desmesurada de uma intolerância da linguagem em relação ambígua com uma realidade em transformação vertiginosa. Bron Helstrom, o protagonista de *Triton* ilustra no seu próprio corpo o campo de batalha ideal entre natureza e cultura. *Ghost in the Shell* é uma ficção de Masamune Shirow que se integra no universo neo-romântico, ciberpunk, mas sobretudo no contexto pós-ciberpunk, em que são já os ciborgues as figuras que dominam a cena. *Ghost in the Shell* explica de que modo a informação, a cibernética, a tecnologia traduzem o desejo humano relativamente à encarnação e à reencarnação, tendo em conta a re-produção e a natalidade mas, sobretudo, o desejo de viver. Esta obra remete para o fantasma que abriga o seu próprio título: que um “espírito” encarne num corpo protésico: esse espírito é uma fantástica IA. Em *The Terminator*, de James Cameron (1984), o *terminator* passa a usar óculos escuros depois de eliminar a pele da cultura que o assemelhava a um ser humano. Aí está o novo homem, o pós-humano em cena, despido de afecção, um organismo cibernético, inteiramente ciborguizado. «A figura do *terminator* serve apenas para explicar como é que a alta tecnologia inerente ao ciborgue tinha que se camuflar de *cyberpunk*, para não se detectar o lado protésico do organismo cibernético», como escreve H. Elias (Elias, 1999: 100).

O arquivo do corpo

Desde sempre que a nossa espécie modifica a sua aparência: desde o barbear ao cortar, colorir ou decorar o cabelo. Pintar, tatuar, escarificar, furar a pele, ornamentar o corpo com flores, plumas, objectos metálicos. Nós somos, escreve Ted Polhemus, a *customized ape*: o macaco aparelhado, revestido (Polhemus, 1997: 165). O corpo moderno que obedece à moda concretiza na perfeição o prazer do efémero que está no centro do modernismo. Ou, por outras palavras, o problema-chave da era moderna consiste em manter e promover a ficção do progresso: devir-humano, devir-corpo, devir-imortal. Se a moda é a re-presentação do corpo presente, encarnado, tem parecido a alguns críticos da cibercultura, a Virilio nomeadamente, que os corpos maquínicos são desencarnados. Vejamos o caso da hiperficção mais bem conseguida e já clássica que é *Patchwork Girl* de Shelley Jackson (1995). Esta realização hipertextual faz parte daquilo a que se chama “Archival narratives”, histórias que o leitor reconstrói, não

por percursos aleatórios através de uma rede mas por consulta de uma base de dados bem organizados (Ryan, 2006: 190). É difícil encontrar obra que mais radicalmente desconstrua essa totalidade em autofuncionamento que é o corpo e aquilo a que chamamos identidade. Cada parte do corpo tem laços com histórias esquecidas de todas as mulheres (mais um homem e uma vaca) que contribuíram para a criação do monstro:

My parts bobbed in changing patterns in a warm reddish slurry of bathwater and blood. Elsie was immersed in me, surrounded by fragments, but somehow she held me. I was gathered together loosely in her attention in a way that was all in pieces, yet not apart. I felt permitted. I began to invent something new: a way to hang together without pretending I was whole. Something between higgledy-piggledy and eternal sphere.

O mito do aprendiz de feiticeiro ou da criatura do Dr. Frankenstein estão associados a qualquer fabricação técnica. O gesto técnico opera sempre sob os auspícios das consequências inesperadas da acção: nunca se prevêem exactamente as consequências desse gesto. Aparecerão sempre, a meio do caminho – é o que diz a figura do labirinto –, “dificuldades”, “problemas técnicos”. A ciência, que se tornou tecnociência, explora os possíveis e realiza-os sob forma de *ficções no sentido em que qualquer artefacto está ligado à ficção*: torna-se deste modo uma ciência-ficção já não guiada por um critério de verdade caída do céu das ideias, isto é dos modelos que as essências formavam no platonismo”, escreve B. Stiegler (2005: 122). Os filmes de Cronenberg (*Videodrome*, *Existenz*) ilustram bem o ambiente em que se alucina o pós-humano e em que se coloca sobretudo a questão do controlo do vivente e a questão do mental e do espírito.

Nós não sabemos o que é um corpo ou o que pode um corpo. Há um novo conceito de corpo ainda em vias de definição que se manifesta em âmbitos diversos: da produção artística ao cinema, à literatura. O exemplo mais significativo vem-nos da artista francesa Orlan que põe em cena o seu próprio corpo e a possibilidade da sua transformação. Como fazem as artes para prefigurar novas concepções, inéditas configurações do sentido? As artes têm uma qualidade experimental, são experimentações conceptuais; mas são também experimentações conceptuais conduzidas com o próprio corpo. Orlan é um exemplo porque as novas tecnologias permitem transplantes inusitados. A arte não tem privilégio se não está imersa num grande sistema de transformação, se o corpo cria a possibilidade de se tornar sempre mais sensível às diferenças significativas: a arte é esta grande experiência. É evidente que o corpo é corpo sensível no sentido em que o corpo é aquilo que permite agir sobre outros. E por isso é também um corpo que padece, que sente e percebe toda a diferença valorizada do mundo e dos outros. O corpo é o lugar da paixão, que percebe sempre na direcção do prazer ou do desprazer. O corpo é estesia: não se limita a uma percepção cognitiva: cada percepção é “agrada-me” ou “desagrada-me”, é atractiva ou repulsiva. Quer isto dizer que o corpo não é idêntico à sua configuração física de imediata visibilidade, porque, se pensarmos o corpo como lugar dos sentidos e mais ainda do sentido, temos, por assim dizer, diversos “Eu pele”. Ora, não é a pele o lugar que limita a carne, que a delimita? E não é ao

mesmo tempo o modelo de diversos tipos de invólucros que a circundam, diversos sob a base de diversos sentidos?

Passa-se com o corpo o mesmo que com aquilo que Marx chamou a mercadoria. Nós não sabemos o que é um corpo. O corpo já não é o elemento natural, a aparência certa, que durante milénios a civilização conheceu, mas um produto de laboratório, reunido com partes reconstruídas artificialmente. Se todo o paradigma da sensibilidade mudou, não mudou também a tactilidade que deixou de ser o sentido orgânico do tocar? Não fica apenas a contiguidade epidérmica do olho e da imagem, logo o fim da distância estética do olhar? O celibato da máquina arrasta consigo o celibato do homem telemático. A máquina (o ecrã interactivo) transforma o processo de comunicação num processo de comutação, i. e., de reversibilidade do mesmo ao mesmo. Onde está a liberdade em tudo isto? A compulsão virtual é a de existir em potência em todos os ecrãs, como uma exigência mágica. Não há opção, decisão final. Toda a decisão em matéria de rede, de ecrã, de informação é serial, parcial, fractal. A estrutura de todos estes gestos, diz Baudrillard, é quântica: é um conjunto aleatório de decisões punctiformes. E o fascínio de tudo isto vem da vertigem dessa caixa preta, dessa incerteza que acaba com a nossa liberdade. Sou um homem ou uma máquina? O trabalhador na sua relação com as máquinas tradicionais sabe-o sem ambiguidade. Ele é sempre estranho à máquina, alienado por ela. É um homem alienado. As novas tecnologias, as novas máquinas, as novas máquinas não me alienam. Formam comigo um circuito integrado. São lentes de contacto, próteses transparentes como integradas no corpo até fazerem parte dele, como os simuladores cardíacos ou o famoso “papoula” de K. Dick, pequeno implante enxertado nos corpos à nascença e que serve de sinal de alarme biológico.

Coda

A revolução é o comunismo; mais a electrónica, seria preciso acrescentar hoje. Aproxima-se o tempo em que tudo se conta em narrativas múltiplas; a natureza será abolida quando a manipulação genética atingir o seu auge. A cultura constituiu-se em sistema de defesa contra a técnica. Como uma defesa do homem, supondo que os objectos técnicos não contêm realidade humana. Ora, a cultura ignora na realidade técnica uma realidade humana, devendo por isso incorporar os seres técnicos sob forma de conhecimento e de sentido dos valores. A oposição entre a cultura e a técnica, homem e máquina é falsa: «le misonéisme oriente contre les machines n'est pas tant haine du nouveau que refus de la réalité étrangère» (Simondon, 1969: 9). Não podemos ver na técnica apenas a ideia de simples instrumentos ou meios. Uma faca sobre a mesa não é só uma faca, como no-lo faz ver Gibson (1986). Tudo está naquilo que em semiótica se denomina o *fazer fazer*.

Tudo está a mudar. A arte anatómica para o milénio já foi feita refém pelos artistas da Internet e as imagens virtuais do futuro são as anatomias dos ciborgues (Petherbridge). A intervenção sobre o corpo como um objecto de design, ou um corpo

ciborgue, anuncia uma nova configuração do humano. O imaginário ciborgue mistura tudo. O fantasma da clonagem é omnipresente. Como omnipresente é a ideia de manipulação genética, de modificação. Os verdadeiros problemas de hoje dizem respeito ao genoma humano ou aos organismos geneticamente modificados, à identidade sexual e às novas formas de viver em comum, à clonagem ou à regulação das telecomunicações, à igualdade de acesso ou aos problemas das indústrias dos conteúdos. Uma nova ecologia política está a nascer. A Internet, o genoma, a clonagem, a globalização, contradizem mais do que nunca a sabedoria do *Eclesiastes*. Aquilo que um antigo grego via como nascimento (*physis*) transformou-se em produção (*criação técnica*). A experiência está a ser redefinida pela tecnociência. As tecnologias estão a colonizar o corpo através de implantes. A noção de corpo pós-humano não é apenas uma fantasia da arte contemporânea (ciberarte). Entramos em plena ciberantropologia da desencarnação, na procura de uma realidade pós-humana através dos recursos da tecnociência. Tudo está a mudar – a ficção científica, a ciberarte anunciam as transformações que essa mudança arrasta: seremos os mesmos sendo colonizados por um outro sem nome e sem rosto? Estará o fantasma a ocupar lugar do pensamento?

Referências bibliográficas

- Bártolo, José M. (2006), *O corpo tecnológico. Uma abordagem intersemiótica*, Dissertação de doutoramento em Ciências da Comunicação, Lisboa.
- Bártolo, J. M. (2002), “O lugar dos cyborgs: da alegoria ao projecto” in AAVV, *As transformações da experiência*, Cadernos ISTA, n.º 13.
- Bukatmam, Scott (1993), *Terminal Identity. The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*, Duke University Press, Durham and London.
- Couchot, E., Tramus, M. H. e Bret, M. (2003), «A segunda interactividade. Em direcção a novas práticas artísticas”, in *Arte e vida no século XXI*, (org.) Diana Domingues, UNESP.
- Elias, Herlander (1999), *Cyberpunk. Ficção e Contemporaneidade*, edição de autor.
- Gibson, J. G. (1986), *The Ecological Approach to Visual Perception*, London: Laerence Erlaum Associates.
- Haraway, Donna (1991), “A cyborg manifesto”, in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York.
- Haraway, Donna (1992), “The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Innappropriated Others”, in Lawrence Grosberg, Cary Nelson, and Paula Treichler, eds., *Cultural Studies*, New York and London: Routledge.
- Hayles, N. Katherine (2000), “Flickering Connectivities in Shelley Jackson’s Patchwork Girl: The Importance of Media-Specific Analysis.” *Postmodern Culture* 10 (2).
- Hayles, N. Katherine (1998), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: University of Chicago Press.
- Malina, Debra (2002) *Breaking the Frame: Metalepsis and the Construction of the Subject*, Columbus: Ohio State University Press.
- Mattelart, A. (1991), *La Communication-monde. Histoire des idées et des stratégies*, Paris: La découverte.
- Polhemus, Ted (1997), “Corporéalités”, in *era press hors série* n.º 18.
- Reichler, Paula (1988), “AIDS, Homophobia, and Biomedical Discourse: An Epidemic of Signification”, in Douglas Crimp, ed., *AIDS: Cultural Analysis/Cultural Activism*, Cambridge, MA: MIT Press.

- Ryan, Marie-Laure (2006), *Avatars of Story*, University of Minnesota Press.
- Serres, Michel (1985), *Les Cinq senses*, Paris: Grasset.
- Simondon, Gilbert (1969), *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier: Montaigne.
- Stiegler, Bernard (2005), *De la misère symbolique. 2. La catastrophe du sensible*, Paris: Galilée.
- Stiegler, Bernard (2005), *Philosopher par accident*, Paris: Galilée.
- Smith, Sean Aylward (1999), "Where Does the Body End?" *M/C: A Journal of Media and Culture* 2.3, 1999, 22 July.
- Turing, A. M. (1950), "Computing machinery and intelligence" *Mind, A Quarterly Review of Psychology and Philosophy*, vol. LIX, n.º 236, October.
- Turkle, S. (1995), *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York: Touchstone.
- Turkle, Sherry (1995), *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Schuster.
- Weinstone, Ann (2004), *Avatar Bodies: A Tantra for Posthumanism*, Minneapolis: University of Minnesota Press.