

Ser num mundo outro: a mente bebida pela máquina?

Mariana Lameiras*

Resumo: O corpo como lugar que habita a sociedade envolve em si a mente humana e busca incessantemente formas de construção ou renovação cujas concretizações se repercutem nos mecanismos de identidade do *self*. As potencialidades abertas pelo virtual complexificam este processo, provocando fenómenos de multiplicação identitária ou personalizante num espaço onde tudo é permitido. O corpo surge, então, como uma forma de mediação do ser humano com a máquina e como meio de produção de identidade.

Palavras-chave: ciberespaço, corporeidade, identidade.

1. Introdução

O mundo actual é o do reino da imagem, no qual o corpo ocupa um lugar central como um “território sem fronteiras, continuamente renovável e infinitamente interpretável” (Santaella, *sd*: 1) e como um “produto” que se insere numa sociedade regida por um “princípio de concorrência” assente na “diferenciação dos produtos pelas imagens” (Rezende, 2005: 3). Além disso, é o corpo que surge como meio de produção da identidade (Rezende, 2005) e como elemento mediador na relação do homem com a máquina. O nosso entendimento é distinto do cartesiano (Geada, 2001: 5) e versa sobre a relação corpo-mente de forma articulada, embora admitamos a crise que actualmente se vive com o elemento corpóreo (Miranda, 2001). Daí que a necessidade de “maquinação do ser” e de recurso às mais variadas técnicas de adorno da carne (Santaella, *sd*: 3) seja uma obsessão actual, na medida em que o corpo é a representação exterior do ser. Com as novas tecnologias, adensam-se os mecanismos de representação: abrem-se múltiplas e infindáveis possibilidades de ser outro noutro sítio que não se confina mais ao imaginário.

* Universidade do Minho. (marianalameiras2@gmail.com)

O princípio da personalização múltipla do “eu” de que fala Turkle (1997, *cit. in* Júlio, 2005: 10-16) e a teoria do agenciamento em rede (*Actor Network Theory*) (Sarriera, 2006: 102-103) não são, todavia, entendimentos consensuais. Ieda Tucherman (2001) julga que não estamos preparados (e não precisamos de o fazer) para viver no “imaginário e um pouco perverso princípio de multiplicação dos ‘eus’”, uma vez que as manifestações de identidade são antes concretização de um “princípio de identidade *prêt-à-porter*” e temos já uma subjectividade inerente na vida real “que é uma pluralidade de formas de ser” e uma liberdade patente na “produção de novas figuras a partir de si mesmo”. Ora, tal vai ao encontro da noção de individuação proposta por José Pinheiro Neves (2006: 31), princípio que “explica porque algo é um indivíduo, um ente singular”, na medida em que do ser faz parte um caminho de desdobraimento:

A univocidade do ser não significa que seja único: ‘o essencial da univocidade não é que o Ser se diga num único e mesmo sentido de todas as suas diferenças individuantes ou modalidades intrínsecas’ (Deleuze, 1968: 53 *cit. ibidem*);

Partindo da ideia de que o ‘eu é o produto de uma construção imaginária’, da ‘ontologia de uma criatura despedaçada no seu próprio núcleo’ (Santaella, *sd*: 2), debruçamo-nos sobre as formas de fragmentação ou consolidação da identidade num mundo propiciado pelo virtual, semelhante a um sistema como foi o religioso, que ignorava origens, tradições e idades e permitia a todos serem cristãos, tal como agora todos podemos ser um ‘ciber-habitante’. (Tucherman, 2001)

2. O reino (?) do corpo territorial

A formação da identidade pessoal, complexo processo no qual mergulham todos os seres humanos, assume configurações várias e tanto bebe da experiência e interacção sociais como, por outro lado, a influencia. Numa sociedade que toma como imperadora a aparência, na qual “estar na imagem é existir” (Rezende, 2005: 6), o corpo afigura-se como um excelente meio de produção de identidade e como alternativa aos enfraquecidos “meios tradicionais” de que são exemplo a família ou a religião (*idem*: 3). Cultiva-se, então, o exercício daquilo alguns autores chamam “corpatria” (*ibidem*) ou “antropofagia” (Miranda, 2001).

Não sendo propósito deste ensaio reflectir acerca das concepções modernas do corpo, isso é, porém, inevitável quando tratamos do ser e da personalidade. A construção do *self* exerce-se também ao nível do corpo, concepção distinta da do dualismo cartesiano, que separava o corpo da mente, isto é, considerava o “corpo o limite espacial da mente onde se situaria o autêntico Eu” (Geadá, 2001: 5). Há, portanto, uma definição mútua, uma interligação que não pode ser ignorada, mesmo (e mais?) quando falamos de ciberespaço. Para McHoul (*cit. in* Geadá, 2001: 6), este é um “espaço técnico corporizado” que depende da mediação corporal.

Com base na distinção de Baró (1985, *cit. in* Sarriera, 2006: 99), há quatro elementos fulcrais que associam as considerações da psicologia social ao conceito de identidade

pessoal: a identidade com referência a um mundo; a sua afirmação nas relações interpessoais; a sua relativa estabilidade; e o facto de ser produto da sociedade e das acções individuais. Esta distinção parece-nos bastante útil quando pensamos a problemática da identidade com a introdução do elemento virtual, do ciberespaço. Tendo em conta que se trata de um processo instável e flutuante, parece mais simples pensá-lo no seio de uma sociedade ou realidade “reais”, com referências físicas reais e mensuráveis.

O mundo novo que as tecnologias vieram introduzir coloca acentuadas restrições (ou liberdades?) a todo este mecanismo de produção, mudando, deste logo, a referência do sujeito e o tipo de relações interpessoais que se estabelecem. Sarriera observa, a este propósito, que estas mudanças não “negam a continuidade do *self* nem contrariam a aceção de que o *self* é estável” (Sarriera, 2006: 99). Alguns argumentos vão no sentido de uma referencialidade própria, interior e intrínseca ao próprio sujeito (*ibidem*); porém, é a referência a um sistema mais lato que funciona como expoente máximo desta referência necessária. Daí que a “sociedade imagética” (Rezende, 2005: 3) e a excitação pela “maquinação do ser” por meio de “técnicas de composição e adorno da carne” (Santaella, *sd*: 3) sejam o motor da existência e não haja “separação entre a configuração externa do corpo e a imagem interna do eu” (*ibidem*). O corpo surge, também ele, como referente físico que contribui largamente para a formação ou consolidação de uma identidade. Ora, isto significa que o desenvolvimento do sujeito tem por base referências do *self*; porém, as mesmas só podem ser conferidas através das relações sociais (Harré, 1983, *cit. in* Sarriera, 2006: 100).

Neste sentido, os seguidores da *Actor Network Theory* (ANT) salientam que o *self* é um “agente” que se enquadra numa “rede” de sujeitos e objectos (Sarriera, 2006: 102-103). Há uma “série de elementos que o sujeito habita – sendo o corpo um deles – que se estendem para uma rede de outros objectos e sujeitos” e que formam a identidade de uma pessoa num determinado momento (*idem*: 102). De facto, os espaços virtuais surgem como forma de consolidar e representar o *self* mas também como forma de o questionar. Exemplos disso são as fotografias que os utilizadores colocam no *Facebook* (como extensão ou *links* de uma identidade, ao serviço de uma “multiplicidade de referências que constroem a nossa identidade” (Júlio, 2005: 14) ou, por outro lado, as várias formas que se podem encontrar de forjar a identidade, um terreno muito fértil potenciado pelo advento das novas tecnologias.

Poderão ser “identidades artificiais pouco estáveis” como as dos jogos virtuais, ou poderão ser formas de prolongar a identidade dita real (*idem*: 6).

3. O ser mergulhado noutro(s) mundo(s)

Os “mundos mediados por computador” (Júlio, 2005: 9) abrem ínfimas possibilidades susceptíveis de multiplicar o *self*, numa época em que se caminha, como refere Turkle (1997, *cit. ibidem*: 10) “para uma cultura pós-modernista da simulação”. Nesta cultura, a diferença é a rainha e o indivíduo é frequentemente impelido a ser “outro”, nos mesmos termos em que Fernando Pessoa falava de “outrar-se”, sair de si, como forma

de escape ou de concretização de desejos íntimos. É este “eu” fragmentado e múltiplo que o ciberespaço vem possibilitar; é no ciberespaço que se pode existir sob formas distintas. É o que sucede no filme “Avatar”, no qual Jake Sully podia ser outro e esse outro não tinha as limitações do corpo que o prendiam a uma cadeira de rodas na vida dita real; outro que já não podia viver na vida real e que precisava da máquina para se “outrar”, para estabelecer conexão com um mundo novo. Além disso, a personagem precisava ainda do corpo como mediador desta relação com o virtual, o qual se transformava no outro mundo: o corpo fraco de Sully exercia uma actividade que, “ao exteriorizar-se na materialidade da interface”, desaparecia por detrás dela (Massumi, *cit. in* Geada, 2005: 9). Seria uma fragmentação do seu “eu”, um “eu” que quis abandonar por completo a outra existência e ficar eternamente preso à terra dos sonhos por meio de uma máquina? Aqui, o virtual era bem mais real do que o próprio imaginário, também propício ao devaneio e à multiplicação do “eu”. Aqui, o homem deixara guiar pelo dispositivo maquínico e nele imergira. Poderia ser um “eu” fragmentado de Sully, necessariamente distinto de si mesmo, ou antes um “eu” fluido de Sully. Turkle (1997, *cit. in* Júlio, 2005: 13) definiu este “eu” fluido como uma faceta que deliberadamente damos a conhecer aos outros e que se exacerbou nos tempos modernos: “as novas tecnologias da comunicação nos levaram a colonizar os cérebros uns dos outros”.

Na volatilidade do ciberespaço, acepção contrária ao “princípio de eternidade” observado por Tucheran (2001), podemos ser quem queremos das mais variadas formas. Podemos mudar constantemente a fotografia do *Facebook* numa lógica do “fazer-de-conta” ou do “fazer-de-novo” (Moura, 2002: 3), podemos criar uma identidade (que alimente fantasias de forma fugaz ou duradoura no tempo e no espaço). Aliás, é essa identidade algo pantanoso e que sofre constantes avanços e retrocessos:

Uma individuação (seja ela psíquica – um *eu* – seja ela colectiva – um *nós*), sendo um processo (não um estado), tende sempre a tornar-se num *in-divisível* nunca plenamente atingido. Nunca se poderá falar de uma estabilidade de um *in-dividido* perante outro *in-dividido*: estamos sempre perante metaestabilidades que pode ser mais um *meta* (para a *in-estabilidade*), ou uma estabilidade (a não divisão). (Neves, 2006: 120)

Acrescente-se ainda a ideia de alucinação ou psicose de que fala Catarina Moura na relação do sujeito com a noção de realidade virtual, na medida em que há uma libertação “de si” que é “desdobramento” e “diluição”, que é “ausência ao mesmo tempo que é *hiperpresença*” e influencia “a imagem que o sujeito tem de si enquanto subjectividade corpórea” (*ibidem*). Sem podermos prescindir do elemento corporal como mediação, podemos criar ou reinventar o corpo, tal como nota Bragança de Miranda (2001). Por outro lado, a “visibilidade do indivíduo” pode ser a “sua própria armadilha” (Foucault, 1987 *cit. in* Oliveira, *sd*: 3).

É este espaço aquele que propicia a concretização de desejos ou de possibilidades que, de outro modo, não veríamos consumados e que proporciona, de modo distinto, a “auto-descoberta ou até a autotransformação” (Turkle, 1997, *cit. in* Júlio, 2005: 14), não tendo

necessariamente a ver com identidades múltiplas (que a autora associa a manifestações de personalidades). As identidades virtuais surgem como “objectos-propiciadores-do-pensamento” (*ibidem*) e podem não degradar o “eu”, o *self* que constantemente construímos e desconstruímos. O espaço por excelência da manifestação dessas identidades não deverá, por conseguinte, causar receio ou repulsa: “Não temos que rejeitar a vida no ecrã, mas também não temos que tratá-la como uma vida alternativa. Podemos usá-la como espaço de crescimento” (Turkle, 1997: 394, *cit. in* Júlio, 2005: 16).

4. Notas finais

“O mundo das imagens potenciado pela sociedade capitalista em que actualmente vivemos deixa-se levar pelos imperativos concorrenciais imagéticos e coloca os indivíduos num jogo com o corpo e com as suas imagens, permitindo-lhe tornar-se “outro” por efeito de decomposição” (Rezende, 2005: 5). Perante a fluidez e velocidade do mundo real, é o mundo virtual aquele que abre a “infinita possibilidade” (Moura, 2002: 2), representando a máquina a possibilidade de realização de sonhos: “o homem sonha, a máquina concretiza” (*ibidem*). De facto, agora os sonhos poderão sair do imaginário, e o íntimo de si pode manifestar-se, o que permite ao homem estender-se e/ou multiplicar-se de variadíssimas formas potenciadas pelo elemento maquínico neste tempo que é o do presente absoluto.

Assim, o “ser no mundo” passa a “ser nos mundos”, sujeito enquanto presença e ausência, subjectividade encorpada e desencorpada, matéria e imagem” (*idem*: 3). O anseio último será o da perfeição, o da simulação constante em busca do melhor, o que apenas é possível num espaço “que não parece sujeito a qualquer lei” e onde parece que tudo é permitido (*idem*: 4). Neste sentido, a “tecnologia está a pôr em causa o corpo como lugar do sujeito e da experiência” (*idem*: 5), mas percepçiona-o como mediador entre o sujeito e o ciberespaço, colocando a hipótese de sublimação do “eu”. As teorias pós-humanas e as considerações de Donna Haraway caminham para a evolução, que julgam natural, da fusão do homem com a máquina e postulam a figura do *cyborg* como apropriação do espaço humano. No entanto, há um “corpo vivido”, um corpo “que não é apenas um invólucro” e que exhibe a subjectividade do ser (*idem*: 7), que compõe o indivíduo e o enforma. Como refere a autora: “Eu sou também esse corpo sublimado que a tecno-logia transformou em imagem sem carne” (*ibidem*).

Sendo o corpo um instrumento de construção do *self* e a “marca identitária do seu ser e estar no mundo” ele é, na modernidade, um “corpo ausente” que dá de si e se manifesta quando entra em disfunção, quando adoece (Fidalgo & Moura, 2004: 3). Quem sou eu, então? Quem sou eu quando me multiplico e me reproduzo no ciberespaço? A ligação à máquina parece adensar a construção de uma identidade una, onde corpos e identidades se imiscuem e se separam radicalmente a uma velocidade estonteante.

Referências bibliográficas

- Cameron, J. (Produtor e Realizador) (2009) *Avatar*, Estados Unidos: Lightstorm Entertainment.
- Fidalgo, A. & Moura, C. (2005) “Devir (in)orgânico: Entre a humanização do objecto e a desumanização do sujeito”, in [<http://www.bocc.ubi.pt/pag/fidalgo-moura-devir-inorganico.pdf>], acessado em 18/04/2010].
- Geadá, M. T. (2001) “Corpos ligados: mobilização e neutralização do desejo”, in [<http://www.bocc.ubi.pt/pag/geada-maria-teresa-corpos-ligados.pdf>], acessado em 18/04/2010].
- Júlio, B. (2005) “Identidade e interacção social em comunicação mediada por computador”, in [<http://www.bocc.ubi.pt/pag/julio-bruno-identidade-interacao-social.pdf>], acessado em 18/04/2010].
- Moura, C. (2002) “A vertigem: Da ausência como lugar do corpo” [<http://www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-culturas-vertigem.pdf>], acessado em 18/04/2010].
- Neves, J. P. (2006) *O Apelo do Objecto Técnico*, Porto: Campo das Letras.
- Oliveira, J. A. (sd) “Polidez e identidade: a virtude do simulacro”, in [<http://www.bocc.ubi.pt/pag/oliveira-jair-polidez-identidade.pdf>], acessado em 18/04/2010].
- Rezende, R. (2005) “O corpo digital como corpo duplo: a tecnologia purificando as formas” in *Actas do Intercom*, XVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, in [<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1492-1.pdf>], acessado em 18/04/2010].
- Santaella, L. (sd) “Figurações do corpo biológico ao virtual”, *Revista online Interin*, 4, [http://www.utp.br/interin/edicoesanteriores/04/artigos/artigo_tematico_3.pdf], acessado em 17/04/2010].
- Sarriera, H. J. F. (2006) “Connecting the Selves: Computer-Mediated Identification Processes”, in Silver, D. & Massanari, A. (eds.) (2006) *Critical Cyberculture Studies*, New York: New York University Press, pp. 97-106.
- Tucherman, Ieda (2001) “Entrevista concedida a Luís F. Teixeira”, *Interact, Revista On-line de Arte, Cultura e Tecnologia*, 3 de Julho de 2001, in [<http://www.interact.com.pt/interact3/>], acessado em 08/05/2010].