REPRESENTAÇÕES PÓS-ANALÓGICAS DO CORPO E DA IDENTIDADE*

por

Suzana Dias & Paulo Cunha e Silva*****

Resumo: "As actuais condições (tecnológicas) permitem-nos mudar a configuração da nossa pele por meio da cirurgia plástica com a mesma facilidade com que manipulamos a representação da nossa pele por meio da imagem digital, de tal forma que podemos transformar-nos na imagem de nós mesmos que desejarmos." (Eduardo Kac, 1998, p. 239)

De que forma o indivíduo de uma sociedade pós-industrial encontra resposta nas novas tecnologias para representar, física ou virtualmente, a sua identidade? Como detém hoje, a imagem, a capacidade de afirmar essa mesma identidade?

De que modo se esbate a fronteira entre o Corpo e as Tecnologias?

Palavras-chave: Identidade pós-moderna; identidade digital; representação do Eu.

INTRODUÇÃO

As tecnologias permitem uma intervenção significativa ao nível da representação da identidade do indivíduo, facilitando a transformação da imagem, quer física, quer virtual, de si próprio, como mais desejar. Isto é, o indivíduo passa a ter mais autonomia na gestão da sua imagem.

Anteriormente a imagem tinha em si o poder de comprovar uma existência e de afirmar uma identidade. Hoje, com a tecnologia digital, a imagem já não se apresenta fixa nem é o resultado de um processo como o era a pintura ou a fotografia. É antes o próprio processo. É informação virtual constituída por *bits* traduzido por um sistema

---

* Artigo baseado em tema tratado na tese de Mestrado do primeiro dos autores, com o título: *e-dentidade, do Analógico ao Digital na Construção da Identidade Contemporânea*, realizada na Universidade Católica Portuguesa, Porto, e defendida em 2002.

** Designer de Comunicação e docente na Escola Superior Artística do Porto. Mestrada em Som e Imagem, especialidade em Artes Digitais. suzanadias@net.sapo.pt

*** Professor de Introdução ao Pensamento Contemporâneo na FCDEF/UP. Doutorado em Ciências do Desporto. E-mail: pcsilva@fcdef.up.pt

informático. A sua natureza é, como tal, imaterial e flexível, pronta a ser manipulada.

A capacidade actual das tecnologias digitais permite manipulações perfeitas da imagem sendo possível construir mundos simulados ou ficcionais, sem referências no real. A cópia destronou o conceito privilegiado do original. Ela é igual, ou até, superior à sua fonte. A cópia passou a ser mais real que o original.

Não sendo esta uma questão recente, pois já tinha sido abordada por Marcel Duchamp e pelos Dadaístas na primeiras décadas do século XX, o conceito tradicional perdeu pretinência. Consequentemente a autenticidade da identidade ganhou outra dimensão, não só devido à explosão das capacidades do digital, mas essencialmente devido às mudanças sofridas no âmbito do *self* pós-moderno.

1. A máquina mediadora da identidade

"Ver-se a si mesmo (sem ser num espelho), à escala da História, é um acto recente. A fotografia é o aparecimento de eu próprio como outro, uma dissociação artificiosa da consciência de identidade." (Barthes, 2001, p. 29)

O desejo vital que se encontra na origem da fotografia é o da auto-representação.

Essa função herdada do retrato pintado veio responder às exigências de uma classe em ascensão – a burguesia – ansiosa por se mostrar. Ser fotografado era uma prova de existência e de pertença a um mundo 'tal como ele é', como se fosse permitida uma objectividade total.

Segundo Zygmund Bauman, um álbum de fotografias é a metáfora ideal para classificar a identidade moderna. Um álbum familiar regista acontecimentos ordenados, irreversíveis e pretende assinalar uma narrativa de identidade durável, estável e forte, pois atravessa várias gerações. "Cada família constrói, através da fotografia, uma crónica de si mesma." (Sontag, p. 18). Portanto, a categoria da fotografia de 'fornecer provas' revela-se também como um meio de as negar, "ao limitá-la a uma procura do fotogénico, ao convertê-la no fotogénico, ao convertê-la numa imagem, numa recordação" (*ibid.*, pp. 15-19). Tal como descreve Roland Barthes, segundo a sua própria experiência: "[...] preparo-me para a pose, fabrico instantaneamente um outro corpo, metamorfoseio-me antecipadamente em imagem" (Barthes, 1980, p. 25).

A fotografia deixou de "mostrar em primeiro lugar 'algo que está ali'" (Sontag, p. 16), para se tornar numa marca fantasmática que permite a presença simbólica.

As transformações que a sociedade industrial sofreu abalaram profundamente a sua estrutura afectando consequentemente a estabilidade identitária familiar. Essa situação originou uma ansiedade da posse imaginária de um passado irreal, como documenta Susan Sontag: "À medida que o núcleo familiar, unidade claustrofóbica, se afastava de um agregado familiar, muito mais vasto, a fotografia surgia para recordar

e restabelecer simbolicamente a precária continuidade e o progressivo desaparecimento da vida familiar." (Sontag, p. 18)

"Em rigor, nunca se pode compreender nada através de uma fotografia", porque "é uma visão do mundo que nega a inter-relação, a continuidade e que confere a cada momento as características de um mistério" (*ibid.*, pp. 30-31), logo, contraria a visão unitária da identidade que um álbum familiar pretendia impor.

Roland Barthes reflecte sobre essa incapacidade da fotografia captar a verdade do seu ser: "sou 'eu' que nunca coincido com a minha imagem, porque é a imagem que é pesada, imóvel, obstinada (aquilo em que a sociedade se apoia), e sou 'eu' que sou leve, dividido, disperso [...]".

Mas, "infelizmente, sou condenado pela fotografia [...]" (Barthes, 1980, p. 27).

São estas estruturas de fixação, que associavam uma identidade a um corpo, que estão a entrar em crise. O *self* contemporâneo não se deixa capturar numa ideia ou numa imagem fixa. A fixação contraria a sua essência fluida. Fixá-lo seria levá-lo até ao "fim das suas possibilidades" como defende Baudrillard (1995). Por isso, refere ainda Barthes, "sempre que me fotografam [...] sou assaltado por uma sensação de inautenticidade, por vezes de impostura. [...] A nível imaginário, a fotografia [...] é o momento em que não sou nem um sujeito nem um objecto: vivo então uma microexperiência da morte [...] aquilo que vejo é que me tornei todo-imagem, ou seja, a morte em pessoa." (2001, pp. 30-31). Exprimir tudo e desmistificar tudo sobre ele seria matá-lo numa definição.

Hoje, a exposição constante do indivíduo às imagens (desde a imagem dele próprio, que tem de dar em diferentes contextos, até à captura por câmaras de vigilância ('sorria que está a ser filmado') aumenta a consciência que tem de si próprio através da aparência e comportamentos. Essa hiperautoconsciência influencia-o e transforma-o também em imagem. Como tal se justifica a vontade de querer aparecer na televisão a qualquer custo, o sucesso dos *Reallity Shows*, o *voyerisme* assumido e os heróis fabricados à pressão.

Estas transformações têm que alterar definitivamente a relação do indivíduo com a imagem. Ora, se o conceito tradicional de imagem entra em crise, também isso implica um novo momento para a definição de indivíduo através da sua representação. É esta invasão e saturação da imagem que dá ao indivíduo uma nova perspectiva da sua existência ao levantar novas questões, como por exemplo: qual a fronteira que deve existir entre o público e o privado?

Viver num mundo contemporâneo "não é fechar os olhos às imagens. É também lutar contra elas" como refere o crítico de cinema João Lopes[1].

---

[1] LOPES, João. A Crise das Imagens (comunicação oral). "Ciclo da Crise". Fundação de Serralves, 2001/02.

Thomas Ruff é um artista que explora e desafia o poder sagrado da fotografia como um instrumento de prova.

Apesar de se interessar pela arte perdida do retrato, este autor também pretende contrapor as suas representações às fotografias pomposas dos anúncios publicitários, que se fazem passar por autênticas.

Na sua obra intitulada, simplesmente, Retratos, ele fotografa amigos seus. São retratos a cores e de grandes dimensões. Contrariamente à função original do retrato, Ruff retira-lhe a sua aura tradicional de registo da identidade do sujeito. Para isso anula informação das suas personagens imaginárias despojando-se de técnicas de iluminação e de composição. Para Ruff não interessa contribuir com uma opinião pessoal sobre a pessoa retratada e por isso as suas imagens escondem a idade, o *status* e outras referências da identidade civil. Outra forma de 'confundir' o poder de representação e de identificação de algo através do retrato é a exposição dos seus trabalhos em série como se os seus amigos pudessem ser classificados enquanto espécie.

Desta forma Ruff trabalha a fotografia para desmistificá-la enquanto contentora da realidade, demonstrando que se trata sempre do resultado de uma construção intencional de alguém e nunca de um signo neutro.

Se o álbum de fotografias, para Bauman, serviu para caracterizar a sociedade moderna, a cassete de vídeo parece-lhe ser o objecto ideal para representar a identidade pós-moderna. É um objecto calculado, na sua funcionalidade, para apagar e regravar (reciclar) e, portanto, não fixar a informação. Tal como a identidade pós-moderna, que não se deixa fixar numa imagem definitiva.

2. Representação virtual

No final do século XX as imagens explodem com o advento do digital, retirando o poder sagrado da fotografia de conter a verdade. À imagem já não se pode confiar a natureza representacional e de preservação da memória pessoal ou social.

Neste momento da História, testemunhamos a transição do ambiente analógico para o digital.

Se num sistema analógico de captura da imagem era necessário ter o corpo em frente à câmara, num sistema digital isso já não é um requisito para se conseguir a imagem. A tecnologia dissolveu a presença do objecto e deu autonomia aos signos.

Devemo-nos lembrar que as novas tecnologias trazem consigo novos vocábulos, novas linguagens. Assim, a literacia visual na era electrónica significa algo totalmente diferente do que significou na era da página imprimida. As representações são radicalmente diferentes, num registo de linguagem sem precedentes, abrindo novas portas para a criação de um novo imaginário. Propaga-se a virtualidade como uma nova

qualidade de expressão. Como exemplo, referimos as fotografias publicitárias. Actualmente, os fotógrafos de moda que trabalham com a imagem digital abraçam conceitos de 'pós-humano' através da criação da imagem de modelos: "[...] infinitamente maleável, perfeito como o píxel e inerte."[2] Alguns dos melhores trabalhos destes profissionais podem ser vistos no livro *The Impossible Image* (Phaidon). Apesar da linguagem hiper-realista se ter tornado evidente nos anos 70, este aparente regresso vem revestido de uma nova essência na artificialidade dos modelos: figuras fantasiosas que estão ausentes de si, plastificadas e brilhantes, que mais se assemelham a *animatronic dolls*, numa perfeição impossível, do que a seres humanos. Veja-se a esse propósito a perturbante Simone. Uma boneca absolutamente artificial ocupou a realidade de uma nação, como se fosse uma entidade de carne e osso, e não uma produção totalmente digital.

Na verdade, não se pretende que as pessoas se identifiquem com este tipo de modelos, mas esta linguagem prende-se com uma nova visão que o espectador tem sobre a imagem: "[...] a mudança da imagem óptica para a digital obrigou a rever por completo as expectativas do observador relativamente às imagens."[3]

Outro exemplo de representação, e que constitui uma metáfora visual da identidade fluida, pode ser encontrado no teledisco de Michael Jackson *Black or White* (álbum Dangerous, 1991). Este trabalho, que apesar de apresentar uma técnica muito banalizada nos dias de hoje, não deixa de ser um bom exemplo do uso do digital na apresentação de uma ideia. Através da manipulação da imagem, pessoas de diferentes raças, idades e sexos, fundem-se e metamorfoseiam-se enquanto interpretam o tema musical. Esta 'absoluta continuidade' representada artisticamente transporta os conceitos que encontramos nas teorias de Derrida sobre os opostos complementares, que defende uma inevitável definição do Eu através do Outro.

A passagem da imagem analógica à imagem digital coincide com a nova noção de identidade. Podemos traçar um paralelismo entre as duas: no sistema analógico, para se representar um objecto, era necessário mantê-lo em frente da máquina, tal como para os modernos a noção de sujeito era apenas uma imposição de uma identidade sobre um corpo. No sistema digital o referente já não é necessário. Pode-se colocar tudo numa só imagem, deixando assim de ser uma reprodução para ser uma ficção. Do mesmo modo, um corpo pós-moderno pode assumir uma imensidade de identidades, não sendo nem o corpo, nem a identidade unidades estáveis e por isso em constante recriação. O virtual, possibilitado pelo digital, assume características abso-

---

[2] No original: "[...] endlessly malleable, pixel-perfect and inert." in revista Eye, por Poynor, Rick: Blank Generation, pp. 8-9, n.º 38, 2000).

[3] No original: "[...] the move from optical to digital imaging in fundamentally rewriting the viewer's contract with the images".

lutamente semelhantes à da identidade contemporânea, tal como, o processo de autoinvenção, a fragmentação e a reconstrução temporal do *self*.

A cassete de vídeo, que segundo Bauman ilustra as características da identidade pós-moderna, não deixa, contudo, de ser analógica, logo, linear. É uma noção de identidade que já não se adapta, portanto, ao novo conceito de *self*, resultante de um amadurecimento do indivíduo pós-moderno. A metáfora ideal seria, então, a imaterialidade da *web*. Qualquer meio electrónico, mas principalmente a Internet, é onde o *self* acontece no aqui-e-agora, revelando-se numa identidade que assume as características do processo e do 'acontecer'.

3. Comunicação sem corpo

"À velocidade da luz ninguém possui um corpo." McLuhan

Literalmente, o corpo desaparece como pré-requisito na sociedade contemporânea, tanto na lógica das redes como nos novos processos de engenharia genética.

Na opinião de Paul Virilio (1990), o Homem terá como destino um corpo 'inerte' e 'paralisado'. "O (Homem) válido sobreequipado e extremamente rico tem como modelo o inválido equipado". Esta sua perspectiva fundamenta-se no crescente poder delegado às próteses tecnológicas que asseguram ao Homem "o alcance de um limite: a velocidade da luz."

Os movimentos relacionados com a cibercultura multiplicam-se em ciberlibertário, *hacker*, ciber-humanista, idade nova (*New Age*), etc.. De uma forma geral propaga-se também uma crença na existência gloriosa no ciberespaço e na possibilidade de interligar todos os cérebros, aumentando a inteligência humana, num êxtase até à consumação do conhecimento total. Para isso, a mente não poderá estar ancorada num corpo que é lento, frágil e necessitado de cuidados. Ambiciona-se, desta forma, fazer uma passagem do humano para o trans-humano, o que significa uma transformação radical. Estes ideais dos libertários da cibercultura parecem, contudo, ser um movimento contraditório ao esforço que actualmente se faz para unir a mente ao corpo e corrigir os erros cometidos ao longo de séculos, fundados num pensamento cartesiano.

A permeabilização das tecnologias em todos os sentidos do ser: ampliação das capacidades cerebrais e físicas, o domínio do código genético, etc., deixam a Humanidade numa realidade construída entre o maravilhoso e o terrível. Como afirma Paul Virilio (1990), "[...] entramos numa nova era que é a da telepresença e mesmo da teleexistência: podemos estar noutro lugar, mesmo estando aqui [...] auditivamente, visualmente e tactilmente, como acontece com os simuladores de sensações que foram desenvolvidos pela NASA".

Com a vulgarização da Internet, foi possível aumentar o ritmo de comunicação

entre as pessoas. Por um lado, o anonimato da rede permitiu uma série de encontros virtuais, em relação aos quais se pode entrar num jogo de identidades, disfarçando o nome, a idade, o sexo. Na Internet, eu sou 'aquilo que digo aos outros que sou', e o corpo deixou de ser um pré-requisito de autenticidade na cultura virtual.

"A Internet é uma formidável instituição da máscara", diz Le Breton (2001). Não tendo nada a temer na sua identidade provisória, o internauta pode ser irresponsável na sua relação com o Outro. As conversações são frágeis e efémeras, revelando, segundo Le Breton, tanto uma carência do elo pessoal como uma preocupação de se preservar. Este sintoma característico da sociedade pós-moderna numa relação corpo a corpo é transportado para a Internet, tornando-se este num meio ideal para um não envolvimento 'além da medida certa'.

Le Breton refere ainda que o indivíduo "superequipado com meios de comunicação" não tem mais necessidade de encontrar o Outro, alargando o fosso de comunicação corpo a corpo. Desta forma, conclui que a Humanidade sem sensorialidade fica amputada do sabor do mundo.

A evolução não é, contudo, um processo perfeito nem linear. A comunicação instantânea parece ser o destino da Humanidade. A cultura da simulação pode ajudar-nos a alcançar uma visão da identidade múltipla mas integrada, cuja flexibilidade e capacidade de manipulação vêm do facto de termos acesso aos nossos muitos eus.

Cada pessoa recolhe do Mundo a sua própria versão de realidade, construindo um mundo tangível e agindo sobre ele segundo essa visão. A tecnologia digital não tem como natureza a construção de realidades sociais, como é o caso da televisão. Liberta dessa função, ela é uma fonte de informação, disponível a todos e de fácil manipulação. O seu maior impacto está na forma como as pessoas utilizam essa informação na construção das suas realidades sociais e representação do Mundo e delas próprias.

No seu livro *Life on Screen*, Sherry Turkle[4] compreende os *chats* como um fenómeno da vida social e como os indivíduos se projectam nos seus próprios dramas, sendo ao mesmo tempo autores, produtores, directores e estrelas: "[...] o ecrã do computador é um novo espaço para as nossas fantasias, tanto eróticas como intelectuais [...] estamos a usar esta forma de expressão para nos serem mais confortáveis as novas maneiras de pensar acerca da evolução, relações humanas, sexualidade, política e identidade" (1997), desenvolvendo-se assim uma nova noção de como nos encaixamos na consciência nacional e internacional.

Neste ambiente social imaginário a noção de identidade desenvolve-se de um modo muito próprio. Aqui as pessoas são autoras delas próprias, como afirma Sherry

---

[4] Sherry Turkle estudou o Pós-Estruturalismo em Paris nos anos 60. É escritora e cientista social com longa experiência em antropologia, psicologia da personalidade e sociologia.

Turkle, revelando-se numa identidade infinita, sem contudo deixarem de ser autênticas. Segundo a análise da autora, este novo meio permite desenvolver a capacidade de elaborar identidades e manipulá-las, como se fosse uma versão mais imediata e complexa daquilo que fazemos todos os dias na relação com os outros. Tal experiência de identidade contradiz a raiz da palavra latina *idem* que significa: o mesmo. Estas manifestações de multiplicidade contribuem para uma noção mais completa de nós próprios ao se desconstruir o conceito tradicional de identidade única.

Contudo, segundo as análises de campo efectuadas pela socióloga Sherry Turkle a vários indivíduos, ela concluiu que se as pessoas não tiverem consciência da sua multiplicidade podem facilmente perder-se no mundo virtual. Sem este profundo conhecimento sobre nós próprios será impossível utilizar a nossa experiência virtual para enriquecer o real. O filme de Wim Wenders *Until the End of the World* explora esta questão. Assim que as personagens têm acesso à visualização dos seus pensamentos tornam-se cada vez mais viciadas e dependentes deles, renunciando ao que se passa à sua volta.

A máscara na comunicação mediática, referida anteriormente por Le Breton, pode ser lida diferentemente da utilizada na vida real. Pode ser também uma libertação. Camuflando o corpo, o indivíduo protege uma fragilidade física e dá à luz a pessoa virtual. A máscara tanto esconde uma identidade explícita como simultaneamente revela uma faceta pessoal mais interiorizada. O anonimato do pseudónimo reduz o constrangimento do comportamento estereotipado, sendo mais confortável e mais seguro para o 'ser real' expressar a sua opinião.

A ideia da psicanálise, com raízes modernistas, tem-se tornado novamente relevante na cultura da simulação. Alguns afirmam que o século freudiano está a chegar ao fim, no entanto a realidade é mais complexa. Nunca uma filosofia de autoconhecimento foi tão necessária quanto agora, enquanto tentamos dar significado à nossa vida virtual.

4. Corpo híbrido

"Olhos amendoados, 80 mil pesetas; silicone nos lábios, testa, bochechas, ancas e rabo, cada litro custou 60 mil pesetas. Façam as contas, porque eu já deixei de contar. Mamas. Duas. Não sou nenhum monstro! 70 cada uma, mas estas já foram amortizadas. Custou-me muito ser autêntica. Mas não devemos ser poupados quanto à nossa aparência. Porque uma mulher é mais autêntica quanto mais se parece com aquilo que sonhou para si mesma."

Agrado (personagem transexual). Filme de Almodóvar, Tudo Sobre Minha Mãe.

No exemplo ilustrado pela Agrado, o personagem é a representação de um su-

jeito híbrido que encontrou a sua identidade com a ajuda da técnica. Aqui, a questão mais estranha parece residir na consciência de autenticidade: "uma mulher é mais autêntica quanto mais se parece com aquilo que sonhou para si mesma".

Como pode o indivíduo pós-moderno, fruto de tão grandes transformações socioculturais, representar a sua identidade fluída, fragmentada e em contínua transformação?

Segundo Roland Barthes (2001), uma imagem atinge a verdade (autenticidade) se estiver 'parecida'. Se a representação é tornar algo presente como pode, então, uma pessoa estar 'parecida' com ela própria se a semelhança é uma conformidade a algo e a identidade, inversamente, é imprecisa e imaginária, logo sem referências a qualquer original?

Uma representação de alguém pode estar 'parecida' quando está conforme à ideia daquilo que se espera. Porque "ninguém é mais do que uma cópia, real ou mental", de acordo com a imagem que gosta de se dar a si próprio.

Uma representação de alguém pode estar 'parecida' quando está conforme à ideia daquilo que se espera. Porque "ninguém é mais do que a cópia de uma cópia, real ou mental", de acordo com a imagem que gosta de se dar a si próprio (Barthes, 2001, pp. 142-143).

Roland Barthes, por não conseguir agir do seu interior sobre a sua aparência quando é fotografado, sente a incapacidade de dominar a imagem que o irá representar, vivendo uma experiência de "[...] angústia de uma filiação incerta: uma imagem – a minha imagem – vai nascer; irei ser parido como um indivíduo antipático ou como 'um tipo fixe'?" (*ibid.*, p. 26). Então, é a percepção de si como outro (outra pessoa, o duplo de si) que o leva a observar-se do lado de fora para fabricar uma imagem ideal sobre si próprio: "[...] preparo-me para a pose, fabrico instantaneamente".

Então, toda a representação está dependente da percepção do sujeito.

'Representação' é a ausência da coisa, não é a coisa em si. É tornar algo presente novamente. É um processo de subjectividade: "quanto mais falamos do Outro, mais falamos de nós, a pretensão de objectividade é a condenação à subjectividade total" (Cunha e Silva, 1999, p. 199).

Não havendo sujeitos iguais, não existe a mesma percepção. A identidade é construída através da percepção, como tal, a sua interpretação é aberta e não passível de um consenso.

Quanto mais uma coisa é copiada mais deixa de fazer referência ao original para se referir a ela própria. Então, qualquer representação é autêntica. A identidade é inseparável de um processo de comunicação. A sua representação serve-se de signos formadores de sentido que escapam à semântica rigorosa, tanto de quem os transmite como de quem os recebe, ou na expressão de Manuel Castells: é uma identidade 'virtualmente real' (2000). Neste sentido é impossível uma identidade real, porque real

é a interpretação que cada um faz (o próprio ou o outro), e assim plural, fragmentada, instável, flexível, sem referente, na sua natureza.

Estas são características comuns aos meios digitais, em que tudo é cópia de cópia.

As tecnologias também nos permitem estruturas abertas, tal como Derrida defende para um novo indivíduo: um fim em aberto, em progresso, sem uma identidade definida a priori. O meio digital parece, assim, ser um eco das características da nova identidade.

Agrado encontrou o elo da autenticidade dentro de si, aquele que estava de acordo com a sua narrativa pessoal através do tempo e do espaço. As tecnologias apenas ajudaram a realizar essa convicção, aproximando o seu Eu psicológico do seu Eu epidérmico.

As fronteiras da ficção e da realidade esbatem-se. Com as tecnologias estaremos onde quisermos e seremos o que quisermos ser. O desafio que agora se põe é sabermos o que realmente queremos. Teremos que reinventar a nossa realidade entre o maravilhoso e o terrível.

Inicialmente independente do Homem, a tecnologia tende agora a permeá-lo.

As novas tecnologias, em que o seu uso é tão automático e tão confortável – as miniaturas sem fios, por exemplo, já assumiram a invasão do corpo humano –, ao fundirem-se com o *self* (corpo ou mente), ampliam as suas características permitindo ao indivíduo outro alcance, de uma forma quase natural. Pela primeira vez a máquina ajusta-se aos nossos sentidos permitindo uma interactividade superior ao telefone, à televisão ou a até a videoconferência.

Mais do que nunca a tecnologia torna-se uma extensão do Homem dando-lhe uma nova dimensão além das barreiras do seu corpo e da superfície visível da realidade através da simulação.

Foi com pesquisas cada vez mais sérias em diferentes campos: inteligência artificial, psicologia cognitiva, etc, resumidas no nome de ciência cognitiva, que o estudo do 'mapa' da linguagem da mente e da linguagem do computador se têm convertido numa só.

Numa perspectiva médica, podem-se ler dois artigos da revista *Wired* (janeiro de 96) sobre intervenções das tecnologias no cérebro humano. O neurocirurgião Mazziotta, que com o seu colega Togga, dirige o novo projecto de cartografar o cérebro, *Brain Mapping Center*[5], explica que: "Consertar cérebros disfuncionais constitui uma grande parte das pesquisas neurológicas actuais, mas há uma grande hipótese presentemente desaproveitada de começar com cérebros normais e treiná-los para serem realmente

[5] Togga e Mazziotta – neurocirurgiões da UCLA e directores do Brain Mapping Center (BMC), primeiro projecto do cérebro humano, constituindo na construção de um mapa que quantifica as variações no cérebro, ajudando pesquisadores a determinar o que fazemos, apesar de pensarmos de forma diferente uns dos outros.

bons. Actualmente temos equipamento que pode informar-nos acerca de coisas que podem melhorar o desempenho do sistema nervoso central. Acho que este será dos maiores desafios futuros para todos aqueles que estudam o cérebro; não só concertar os problemas, mas tentar optimizar toda a máquina cerebral."[6]

O cérebro representa, contudo, ainda um novo universo por explorar: "[...] este órgão de 3 kg contém mais ligações neurológicas possíveis de que os átomos existentes no universo visível – tantas ligações que nos permitem fazer à volta de 20 milhões de biliões de cálculos por segundo. E enquanto soubermos que estados complicados, como o de autoconsciência, provêm disso mesmo, não sabemos quais desses biliões de biliões de ligações possíveis irão ser responsáveis por esses estados." (Kahan, p. 110)[7].

No entanto, talvez não esteja longe o dia em que se torne possível acrescentar maior funcionalidade ao corpo saudável – aumentando a visão e a audição, por exemplo –, melhorar as capacidades intelectuais, explorar talentos submersos ou concertar 'defeitos' que nos tornam naquilo que somos, tal como hoje já é possível 'melhorar' os nossos corpos por intermédio de cirurgias e o nosso humor através de substâncias químicas.

Mas, quando o ser humano adquire novas fronteiras, nesta combinação fenomenológica entre Homem-máquina, então há uma inevitável redefinição do *self*. As novas tecnologias aplicadas à área da medicina (neurociência, biotecnologia, cirurgia plástica) e à área das telecomunicações estão a inquietar os teóricos e a levantar questões existenciais. O conceito de significar ou parecer humano torna o corpo e a identidade paradigmas fundamentais das sociedades contemporâneas.

Le Breton considera que o corpo "é um vector de individualização" e através dele o Homem estabelece a fronteira da identidade pessoal. Torná-lo híbrido coloca em questão a definição radical do *self*, que se torna "inclassificável" dentro de um padrão social e simbólico preciso. "[...] cortar-lhe (o corpo) ou acrescentar-lhe outros componentes metamorfoseia a sua identidade pessoal" e rompe os seus limites simbólicos. (Le Breton)[8].

---

[6] No original: "Fixing broken brains is a big part of brain research right now [...]. But there's a whole untapped world of taking normal brains and traing to make them really good. We have tools now that can tell us how to do things that might improve the capacity of our nervous system. I view that as one of the great upcoming challenges for those of us studying the brain: not just to fix the problems, but to try to optimize the machinery".

[7] No original: "[...] the 3-pounds organ contains more possible neural pathways that there are atom in the visible universe – enough to allow us to perform some 20 millions billions calculations per second. And while we know that complicated states like *self*-consciousness arise from this tangle, we don't know which of the billion-billion-billion possible paths combine to create them" (Mazziotta, citado por Kahan).

[8] LE BRETON, David, "O Corpo é Rascunho". Disponível Online em: http://www.gips.psc.br/SaiuImpr/fim.htm. *O site referido foi acedido em 2001. Considerando a existência de alguma volatilidade na Internet, o seu conteúdo e acessibilidade poderá sofrer eventuais alterações.*

Na união Homem-máquina levantam-se novas questões éticas e filosóficas. Quem irá controlar essa tecnologia? Quem irá ter acesso a ela? "Na cultura ocidental, nós somos os nossos cérebros. Mas, se alguém começa a mudar o seu cérebro – a modificá-lo, alterá-lo, melhorá-lo, até que ponto saberá que continua a ser ele mesmo?" (Arthur Caplan, biotécnico da Universidade de Pensilvânia, citado por Kahan, p. 115)[9].

Perdidas as fronteiras do humano na hibridação, a máquina também anseia ser corpo. Mas esse corpo só terá identidade quando o robô entender o que é ser indivíduo.

Para isso é necessário ser capaz de interpretar o Mundo e interpretar o Mundo é ter experiência do Mundo. É aprender o Mundo desde o zero, como as crianças. Tal como a Natureza fez aos humanos, que desta forma foram capazes de desenvolver uma linguagem através da qual expressam a consciência de existir. Assim, só quando o robô for capaz de dizer: "I, Robot" (Azimov) é que se poderá aceitar a sua identidade.

Um dos maiores perigos das tecnologias apontado pelos teóricos é que a sua potencialidade viciante alimente o desejo de um poder omnipotente.

Mas é possível ironizar a facilidade com que o mundo capitalista converte os resultados da ciência e da tecnologia em negócio, referindo a forma como a clonagem se pode transformar num produto comercial: "[...] o *kit* desdobra-se em múltiplos *kits*, que vão desde a hipótese 'guarde um fragmento de si para o futuro', numa espécie de PPC – Plano Poupança Clonagem –, até ao *hiperkitsch* do 'clone o seu animal de estimação para que o possa estimar eternamente'; e tudo isto comercializado com um oportuno manual de instruções ao melhor estilo 'faça você mesmo'. [...] Meus amigos, o negócio da vida ainda mal começou" (Cunha e Silva, 2003). E, mais uma vez, o indivíduo dependente, maleável e frágil nas suas convicções será manipulado num jogo de representações.

Hermínio Martins[10] alerta para a necessidade de uma sensibilização sociocultural, porque se estão a perder as fronteiras de muitas áreas. Os limites que as definiam anteriormente têm de ser repensados, de forma a criar novas regras, novas éticas e novas responsabilidades. Vivemos entre o antigo e o novo, numa fronteira confusa que ameaça perder-se. Sem sabermos as regras do jogo não o podemos controlar. Neste momento a reflexão é crucial para que o jogo não caia nas mãos de um poder fundamentalista. Na fronteira do humano e do trans-humano, questionamos o Homem e a máquina na sua fusão perfeita.

Corremos o perigo de perdermos o nosso 'estado interior' ou a nossa relação com a realidade, experienciada com e através dos nossos corpos.

---

[9] No original: "In western culture, we are our brains. But if you start to change your brain – modify it, alter it, enhance it – at what point do you know it's still you?".

[10] MARTINS, Hermínio. As Variações da Tecnologia (comunicação oral). Ciclo: O Futuro do Futuro. Biblioteca Almeida Garret, 2001.

Segundo alguns especialistas, os nossos sentidos físicos são fundamentais para a consciência do ser e para o sentido de presença. São eles que nos unem à realidade do aqui e agora, opostos à utilização de interfaces. Muitos teóricos contemporâneos apelam para que se reclamem os "horizontes de significância", alertando para a importância dialógica das relações pessoais no desenvolvimento da identidade, reconhecendo e aceitando o Outro enquanto diferente. As novas tecnologias poderão ter um papel importante na descoberta do Eu através da inter-relação com o Outro. No entanto, é necessário reapreender a história, a família e o contexto, segundo novos moldes de tolerância, encontrando uma verdade mútua numa relação além do instrumental, do autopreenchimento e do narcisismo.

BIBLIOGRAFIA

BAUDRILLARD, JEAN (1995). *A Ilusão do Fim ou a Greve dos Acontecimentos*. Edições Terramar, Lisboa.

BAUMAN, ZIGMUND (1996). From Pilgrim to Tourist – or a Short History of Identity, in *Questions of Cultural Identity*. Stuart Hall e Paul du Gay (orgs.). Sage Publications, London.

BARTHES, ROLAND (2001). *A Câmara Clara*. Edições 70, Lisboa.

CUNHA E SILVA, PAULO (12 de Janeiro de 2003). Eva Depois de Eva, in *Diário de Notícias*: 13.

HOCKENBERRY, JOHN (Agosto de 2001). This is the Story of the Most Fearless Entrepreneur Ever: The Human Brain, in rev. *WIRED*: 94-105.

LE BRETON, DAVID (28 Maio de 2001). A Sociedade Vê no Corpo um Rascunho a Ser Corrigido, in jornal *Público*.

SONTAG, SUSAN. *Ensaios Sobre Fotografia*. Colecção Arte e Sociedade, Publicações Dom Quixote: 13-32.

POYNOR, RICK (2000). Blank Generation, in rev. *EYE 38:* 8-9.

TAYLOR, BRANDON (2000). *Arte Hoy*. Edições Akal, Madrid.

TURKLE, SHERRY (1997). *A Vida no Ecrã*. Relógio d'Água, Lisboa.

TURKLE, SHERRY (Janeiro de 1996). Who am we, in rev. *Wired:* 148-199.

TURKLE, SHERRY (1996). Rethinking Identity Through Virtual Community, in *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture*. Bay Press, Seattle: 116-122,

KERCKHOVE, DERRIK DE (1995). *A Pele da Cultura*. Relógio d'Água, Lisboa.

KAC, EDUARDO (1998). Time Capsule in *Ars Telemática*. Relógio d'Água, Lisboa: 237-242.

KAHAN, JENNIFER (Agosto de 2001). Let's Make Your Head Interactive, in rev. *WIRED*. 106-115.

VIRILIO, PAUL (13 de Abril de 1990) Tendemos Para a Inércia Absoluta, in jornal *Expresso*: 60-64.

SANDERS, M., POYNTER, P., DERRICK, R. (2000). *The Impossible Image: Fashion Photography in the Digital Age*, Phaidon Press.

FILMOGRAFIA

SIMONE (2002). Andrew Niccol.

TODO SOBRE MI MADRE (1999). Pedro Almodóvar.

UNTIL THE END OF THE WORLD (1991). Wim Wenders.