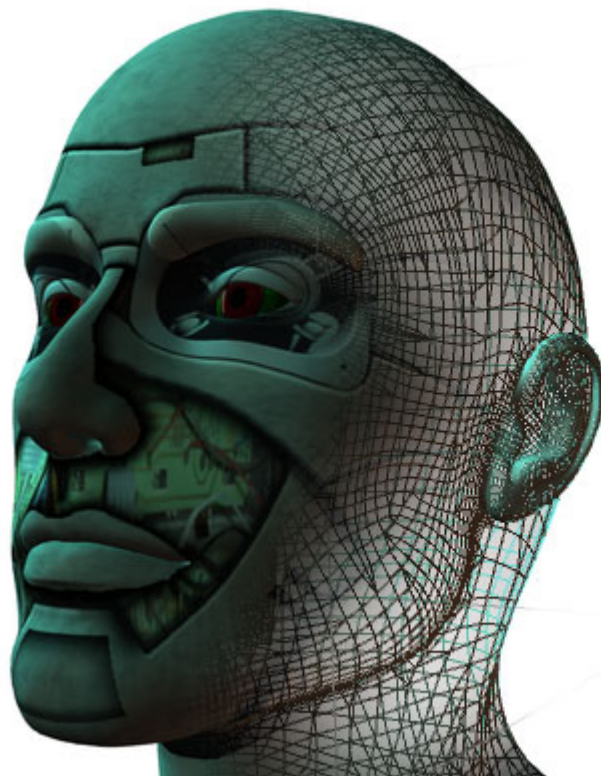


O ciborgue e a arte da hipermídia

por Luís Carlos Petry¹



O mundo digital que dentro do qual cada vez mais nos aprofundamos, apresentado por Santaella² como *ciberespaço*, apresenta-se intensamente povoado por inúmeras entidades: *e-robots*, *avatares*, *caracteres digitais dos mais diversos tipos e matizes*, *robôs* e, inclusive, *ciborgues*. Estes últimos encontram-se, não somente apresentados e descritos visionariamente e, de forma ousada em um futuro pretérito, mas igualmente, como entidades que se mostram vívidas e viventes de regiões topológicas do mundo digital, o *ciberespaço*. *Ciberespaço*, *cibernética* e *ciborgue*, são conceitos que se relacionam em uma cumplicidade que, em alguns casos produz-nos a idéia de uma identidade afirmada entre eles.

O presente artigo visa apresentar um início reflexivo metodológico do tema desta fascinante personagem do mundo da técnica e da ciência, o qual introduzirá algumas questões relativas ao *ser do ciborgue* e identificará a sua presença no ciberespaço e, especialmente em nossa pesquisa dentro das novas tecnologias e as formas expressivas de representação do sentido.

1 LUÍS CARLOS PETRY é professor e pesquisador no *Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital* da PUCSP e nos Cursos de Jogos Digitais (PUCSP) e de Comunicação (FAAP). É Doutor em Comunicação e Semiótica com formação em Psicanálise e Filosofia. E-mail: alletsator@pucsp.br e alletsator@gmail.com. Site de pesquisa: www.telepoesis.net/alletsator

2 Santaella, Lucia. *Navegar no ciberespaço*. São Paulo. Editora Paulus. 2004.

Tanto as pesquisas de André Lemos³, como Lucia Santaella⁴, são identificadas por nós como guias norteadoras de uma perspectiva que permite elucidar os contextos de fundação e desenvolvimento da questão no horizonte de uma discussão do estatuto atual do homem. Ao contrário de serem ignoradas em nossa perspectiva, elas devem ser compreendidas como a base que nos impulsionou no presente artigo, o qual busca delimitar alguns elementos fenomenológicos para o enfrentamento da questão do ciborgue, especialmente na perspectiva do mundo digital do ciberespaço e as produções que ali podem ser designadas como experiências estéticas. Apresentamos a definição de ciborgue, sua introdução dentro da problemática moderna e sua vinculação com o emergência das próteses mecânico-orgânicas, sua vinculação com elementos balisares do mundo atual e do ciberespaço, tais como simulação e emulação. Finalmente realizamos algumas considerações e perguntas fenomenológicas presentes no tema, para assim, de fato, delimitarmos a sua inserção dentro de uma pesquisa realizada por nós, na perspectiva de uma hipermídia tridimensional a partir do conceito de experiência estética e manifestação do digital como encontro com a verdade. É neste sentido que a nossa primeira imagem acima mostra, de forma definitiva e indelével, a constituição híbrida deste *ser da era da técnica e da arte* que é o ciborgue: entre a renderização computacional de texturas tridimensionais e o aramados (*meshe*) que as sustêm, o ciborgue se projeta como o resultado de um projeto do homem que busca a representação de sua humanidade em um novo e líquido meio.

A definição de ciborgue

Toda a apresentação necessita de uma definição. Todo novo conceito, dentro da perspectiva fenomenológica, produz a sua própria história a partir de sua designação. O mesmo ocorre com o conceito de *ciborgue*. Recente no vocabulário humano, o termo *ciborgue* indica uma modificação especial do corpo humano, num amálgama entre organismos e partes consideradas cibernéticas. Os ciborgues são considerados como seres híbridos e ficcionais, apresentando em alguns casos uma variação da idéia de robô ou autômato. Um homem com partes robóticas, como Will Smith, no filme *Eu robô* poderia ser considerado uma espécie de ciborgue.

Altamente desenvolvido e diversificado no campo da ficção científica, o conceito de ciborgue ali é acompanhado de variações. Por exemplo, na famosa série televisiva *O homem de seis milhões de dólares*, o ciborgue é apresentado como um homem com “partes robóticas ou biônicas”. Já no filme *Robocop, o policial do futuro*, o ciborgue é apresentado como um corpo cibernético o qual é controlado por um cérebro, um sistema nervoso central completo, humano. Mais recentemente, na série filmográfica, *O Exterminador do futuro*, a idéia de ciborgue é novamente alterada, isto no sentido de apresentá-la mais próxima da idéia de robô e da inteligência artificial. O Ciborgue é ali definido como a máquina com forma humanizada, revestida por tecidos vivos (pele), a qual possui uma função mimetizadora. Os exemplos são

3 André Lemos, professor da Universidade Federal da Bahia desenvolve uma intensa pesquisa acerca do tema da cibernética, das novas tecnologias e dos ciborgues, temas estes aplicados ao universo da comunicação no ciberespaço. Notável é a sua página “*A página do ciborgue*”, na qual desenvolve toda uma reflexão sobre o tema dos ciborgues, nos apresentado a idéia de que estamos progressivamente *ciborguizando* a cultura ocidental da era da técnica. (Ver: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/intro.html>).

4 O tema do ciborgue em Santaella encontra-se vinculada a uma reflexão metodológica acerca da *condição pós-humana* do homem ocidental da era da técnica pós-industrial. Representados de forma magistral no seu estudo *Cultura e artes do pós-humano* (São Paulo. Paulus. 2003), eles assumem uma perspectiva antropológica que delimitam os horizontes transversais entre as modificações produzidas na cultura ocidental e seus efeitos nas artes na perspectiva do ciberespaço.

inúmeros e fecundos. Atualmente, o conceito de ciborgue, no que diz respeito a sua constituição, é apresentado no Brasil de formas e perspectiva genéticas, a saber, relacionado na mais das vezes aos recursos da tecnologia médica associados aos da informática, enquanto agentes principais e decisivos da transformação do corpo humano.

No solo tupiniquim, tal genetização do processo de ciborguização do humano encontra-se relacionado diretamente com a proposta de uma hibridização entre corpo e tecnologia (*physis* e *techné*), estabelecendo neste espaço uma nova tipologia para o humano, ao qual estávamos acostumados a designar, no decorrer do desenvolvimento da história do Ocidente, muitas vezes com a expressão “*de carne e osso*”. Modificação, acréscimo de próteses que envolvem a ampliação do corpo e, por conseqüência, do campo do sujeito, apresentam a situação de colocar uma questão quanto ao modo de identificarmos o homem enquanto *corpo extendido*⁵, se não em sua essência (identidade), pelo menos em sua corporeidade singular: polifórmica.

Assim, nossa personagem ciborgue - diferentemente da constituição do tradicional robô (que é constituído por partes mecânicas, sintéticas e não-orgânicas) e dos andróides (que aparentam serem humanos em sua superfície exterior, embora não constituídos de quaisquer tecidos humanos mesclados ao metal -, no senso comum da língua portuguesa -, se apresentam como uma espécie dúbia, qual máquina humanizada, que guarda em si agregada, externamente ou internamente, tecido humano ou, de forma inversa, por ser um humano provido de elementos sintéticos, os quais lhe conferem possibilidades, propriedades e qualidades maquinicas ou, ainda, informáticas, isto é, que se sobrepõem ao sentido original de Homem ou humano.

Um problema moderno

Dessa forma, acreditamos que a questão inicial e mais visível em relação ao ciborgue situa-se na problematização de seu corpo, de sua corporeidade mista, entre o humano e a máquina. Neste preciso ponto de um *nó-górdio* do *ser ciborgue*, no interior do qual ele apresenta uma dúbia essência, o ciborgue se torna um objeto privilegiado da reflexão dos filósofos, especialmente dos filósofos da mente. Vejamos um exemplo:

“Hoje em dia a filosofia anda a reboque da ciência. Uma vergonha para os filósofos. No século XVII a filosofia abria horizontes para o conhecimento. Hoje, a ciência solapa a filosofia, obrigando-a a rever ou fabricar novos conceitos às pressas”. A frase é da autoria do filósofo da mente João de Fernandes Teixeira, que procura, em seu texto *O corpo do ciborgue*, discutir os limites das concepções atuais do conceito de *ciborgue*, repensando as relações entre a filosofia e as ciências empírico-matemáticas. Em sua abordagem, o filósofo da mente apresenta importantes questões que apresentam uma nova temática e preocupação filosóficas. Ora, se, por um lado, de acordo com o filósofo alemão Karl-Otto Apel, no livro *Transformação da filosofia*, a filosofia não tem como tarefa apresentar soluções para as questões cotidianas (contra-fáticas), por outro lado, isso não significa que a reflexão sobre as situações da ciência, tais como a apresentada do ciborgue, ou seja, que afetam diretamente o modo de ser do homem devam ser ignoradas pelo pensar filosófico. Ora, a pretensão de Teixeira se tornaria inválida se ela se colocasse na posição de que à filosofia caberia a monumental tarefa de tutelar e ensinar a ciência. Não é o caso. Na reflexão do filósofo encontramos uma preocupação antropológica genuína, tarefa afeita ao pensar filosófico, seja

5 Utilizamos aqui um jogo de palavras (um jogo de linguagem), brincando com a idéia cartesiana de *res extensa*, por meio da expressão neologista “*corpo extendido*”, quando o correto no vernáculo seria: corpo estendido ou extenso.

na perspectiva de uma *antropologia filosófica*, bem como dentro das reflexões metodêuticas que dizem respeito ao pragmatismo. Ora, será este olhar metodêutico e antropológico que aqui pode nos ajudar na discussão do tema do ciborgue hoje.

Um mundo de próteses

Percebemos a extensão e relevância desse tema atualmente quando, por exemplo, constatamos que a construção de próteses biônicas, destinadas a compensar problemas e deficiências humanas, como por exemplo de visão, de audição, de sexualidade etc., se constitui, não somente em uma indústria em expansão, mas que se entrelaça igualmente com inúmeras outras atividades técnico-científicas, como por exemplo a ciência da computação. Além disso, nos lembra Teixeira, existem hoje projetos computacionais que trabalham na hipótese de futuramente descarregar toda a informação de um cérebro humano em suportes não biológicos⁶.



Por esse caminho, continuando a reflexão a respeito dos ciborgues chegamos à questão da inteligência artificial e, mais especificamente, até as propostas para a inteligência artificial nas próximas décadas, que pregam a apropriação do biológico e sua mescla com o artificial como solução para superar a complexidade do cérebro e do corpo humano – um fator que, segundo alguns pontos de vista renitentes, poderia comprometer sua replicação.

José Lázaro, no texto *Nós, ciborgues: a magia da ficção científica*⁷, afirma que não somente os limites entre a magia e a técnica são móveis, bem como os limites entre o *humano* e o *não-humano* são, atualmente, facilmente transgredíveis. Esta mobilidade identificada nos limites entre o real e a fantasia, entre a técnica e a magia, leva o autor a afirmar que somos, de certo modo hoje, ciborgues ou, de uma ou de outra maneira “somos ciborgues porque nossa subjetividade está inextricavelmente associada à tecnologia que criamos”. Certamente que a idéia de um ser ciborgue somente poderia nascer e frutificar na era da ciência moderna. Absorto e absorvido entre *nano-componentes* proporcionados pelo avanço da ciência computacional, associada aos estudos acerca das propriedades do genoma, o homem pós-moderno vive a sua vida no interior de uma técnica que usufrui sem, entretanto, dominar e subjugar. Reduzido formalmente a código informacional, tanto o controle dos *nano-receptores neurais*, bem como os segredos do código genético podem ser compreendidos por uma análise matemática dos processos comunicacionais que ultrapassaram atualmente em muito os limites da linguagem ordinária e as pretensões anteriores de Claude Shannon⁸.

6 Caberia aqui uma referência ao projeto *Google*, apresentado na biografia e história deste desenvolvimento social e computacional (VISE, David ^a & MALSEED, Mark. *Google*. Rio de Janeiro. Rocco. 2007. Pretender *baixar toda a WEB* em uma máquina pode ser o análogo a um dos exemplos do *paradoxo de Russell*, em sua versão de definição intensional formalizável (*todos os habitantes de Londres*), mas extencionalmente impraticável por motivos fáticos. Ao mesmo tempo, a possibilidade de *descarregarmos toda a informação do cérebro humano* também seria o sonho acalentado por Kurtzweill, em seu livro *A era das máquinas espirituais*.

7 In: <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/rbcc/article/view/828/611>

8 Neste sentido temos uma potencialização da teoria matemática da comunicação de Shannon que ainda não

Muitas são as pessoas comuns hoje que possuem a nítida impressão psicológica de que estão gradualmente modificando seu próprio corpo por meios dos recursos que a técnica oferece, seu funcionamento e, enfim, a sua *alma*, isso se considerarmos que o estado de espírito de alguém se constitui em um dos componentes essenciais de sua alma.

Tal consciência da interferência ou ainda da co-participação colaborativa entre o *bio-humano* e *agentes exteriores inorgânicos e lógicos*, cada vez mais se constitui em uma certeza em nossa vida. Ela nos é ainda apresentada por Teixeira⁹, quando nos diz que nos dias atuais “nosso corpo interfere na nossa mente através dos medicamentos e drogas inventadas pela própria mente e, assim, medicamentos psiquiátricos tornaram-se uma espécie de interface ou glândula pineal cartesiana”. Ora, todo medicamento se constitui no fruto final de uma mente que o pensa e o propõe como tal, como elemento de disposição para o modo de ser do humano. Nesse caso, é a mente que incide na transformação de uma estrutura química que tem como fim intrínseco uma espécie de retro-alimentação do próprio cérebro e, como tal, finaliza-se numa potencial transformação da mente em si mesma, como estado, como situar-se em um dado modo de ser previsto pela disposição técnica do previsto no medicamento, em sua composição, em sua forma e em seu matema. O medicamento, enquanto conceito produzido pela mente, retorna sobre ela mesma, modificando-a: ao submeter-se ao medicamento, a mente do homem é modificada pela própria manifestação física do conceito que criou. Trata-se aqui de um circuito de retro-alimentação, como no caso de um algoritmo que retorna sobre si mesmo. Esta é, sem dúvida, uma das essências da técnica contemporânea.

Ao analisar o trabalho de Kurtzweill sobre o futuro dos computadores como *máquinas espirituais*, o filósofo nos diz que elas talvez poderão contar com interfaces mais sofisticadas, a começar por uma correlação entre computação biológica e computação tradicional o que permitiria a interação entre o vivo e o inanimado das próteses e, mais ainda, entre a mente e um corpo modificado tornado tão eterno (pela reposição de peças) quanto sua alma (o download de um software). De certo ponto de vista, os medicamentos psiquiátricos, modernos *somas* que mimetizam algumas das funções previstas por Aldous Huxley no romance de ficção científica *Admirável mundo novo*, possuem a propriedade de simular certas condições e estados desejados para o funcionamento do psiquismo, tais como diminuir a angústia, a taquicardia, a vaso dilatação, etc. e, em alguns casos, podem funcionar como inibidores da produção representativa presente no processo alucinatório. Além disso, ao modo dos modernos softwares de computador, tais como os *Firewalls*, que funcionam como barreiras contra vírus e outros elementos indesejáveis para o usuário, os medicamentos proporcionam uma espécie de anteparo para a consciência do sujeito, diante das ameaças e avanços de sua produção representacional inconsciente. Ainda que restrita ao âmbito da psicopatologia psiquiátrica, a metáfora do medicamento se converte em um claro exemplo da relação entre certas capacidades da mente e determinados tipos de softwares.

Críticas e possibilidades

Esse tipo de analogia é alvo de toda a espécie críticas, principalmente por parte de autores da psicanálise freudiana e lacaniana, os quais vêem no funcionamento da mente humana, muito

foi, pelo menos em nosso meio, completamente deslindada. Neste sentido sugerimos ao nosso leitor, como fonte de alto valor a pesquisa mestrado de José Octávio de Carvalho Pineda, *A entropia segundo Claude Shannon: o desenvolvimento do conceito fundamental da teoria da informação*. 2006. Dissertação de Mestrado em História da Ciência, na PUC-SP.

9 Teixeira, João de Fernandes, in: <http://www.redepsi.com.br/portal/modules/soapbox/article.php?articleID=62>

mais do que simples simulações de processos. Ainda que a crítica seja coerente e sirva aos propósitos de regular nosso entusiasmo para com a questão da capacidade de simular a mente humana por intermédio de processos maquínicos¹⁰ ou, ainda por meio de complexos softwares, ela pode igualmente nos fazer esquecer aspectos importantes da questão colocada, tanto pela brilhante imaginação da ficção científica, como pela reflexão dos filósofos da mente em conjunto com os cientistas computacionais. Neste ponto não podemos tornar a reflexão vítima de uma ingenuidade humanizante, o que somente poderia acarretar prejuízos a uma maior e mais profunda compreensão dos problemas que se colocam a partir da ciência e das modificações operadas no mundo e no homem. Ora, nós pensamos que a reflexão interessada e dedicada acerca da possibilidade do ciborgue abriga, assim, ao mesmo tempo duas facetas importantes. São elas a *simulação* e a *emulação*.

Simulação e emulação

Em primeiro lugar ela, a reflexão interessada, abre a questão da possibilidade da *simulação*, situação que pode ser definida pelo mimetismo processual, ou seja, quando algo ou alguém é capaz de funcionar como se fosse outra coisa ou alguém. Do ponto de vista formal, a simulação se constitui na técnica do estudo “do comportamento e reações de um determinado sistema através de modelos, que imitam na totalidade ou em parte as propriedades e comportamentos deste sistema em uma escala menor, permitindo sua manipulação e estudo detalhado”¹¹. Assim, simuladores de vôo são utilizados na aeronáutica com várias finalidades: testes de resistência de materiais, aplicações aerodinâmicas e mesmo no ensino da pilotagem. Simulações computacionais são igualmente úteis em várias situações da vida humana. Softwares especiais auxiliam no ensino da operação de equipamentos complexos e que exigem controles de segurança, tais como usinas nucleares, simulações de previsões atmosféricas e climáticas ou ainda situações de risco físico. Este último caso foi preenchido por dois jogos computacionais: o *Doom* e o *Contry Strike*. Inicialmente utilizados por fuzileiros navais dos EUA para diversão, eles foram adotados e modificados oficialmente para os treinamentos de situações de combate nos quais as simulações não somente se fazem necessárias, mas desejadas. Mais recentemente, inúmeros games foram produzidos nesta vertente ético-estética que combina simulação-guerra associados aos temas do terrorismo e contra terrorismo. É o caso do game *Deus Ex*¹², no qual o jogador tem a tarefa de lidar com situações de terrorismo global, e incorpora um investigador novaiorquino de nome Denton. A simulação propiciada pelo game proporciona ao seu usuário momentos de tensão, numa experiência fictícia que é simulada, permitindo avaliar como seu comportamento se manifestaria em diferentes situações que, na vida real, certamente não poderiam ser experimentadas sem sérias conseqüências.

As situações da possibilidade da simulação não se limitam ao mundo computacional e ao dos modernos games. Elas perpassam uma série de outras situações de nossa cultura. Um outro

10 Superamos com Peirce e Heidegger as idéias mecânicas de uma mente processante para alcançar a idéia de uma mente prática-interpretante. Este pressuposto nos foi mostrado por Hans-Georg Gadamer e o quanto a fenomenologia de Heidegger foi influenciada pelo pragmatismo norte-americano, especialmente por Peirce. Desta influência é que derivaria grande parte da idéia do mundo-prático e do *Dasein*. Dizemos, que se o compreender é *maquínico*, ou seja, passível de redução a uma lógica mecanicista, arranca-se dele toda e qualquer possibilidade da *imponderabilidade* e finitude. Nesta condição o *farfalhar das asas da borboleta* nada mais tem ainda a dizer.

11 De acordo com a Wikipédia, verbete *simulação*.

12 O *Deus Ex* é um jogo de ação que mescla o estilo *Shooter (tiro)* com qualidades de RPG, produzido por Ion Storm e distribuído por GreenLeaf / Eidos Interactive.

exemplo muito freqüente que pode ser oferecido, reside no caso formal de uma máquina que é capaz simular determinadas capacidades de outra máquina ou de alguém (de uma mente), como por exemplo, uma calculadora de bolso, capaz de realizar operações matemáticas simples, as quais são originárias primordial e historicamente no interior da mente humana. Igualmente, com o próprio homem podem operar-se simulações: uma pessoa pode, em determinadas situações *simular* comportamentos e/ou sintomas físicos, sem que haja nenhuma causa real aparente que os explique¹³. O mesmo pode ocorrer com o comportamento humano no campo da arte e da representação: numa peça de teatro um ator realiza uma simulação quando dramatiza um determinado papel, como o de Hamlet, na peça de Shakespeare. O ator não é Hamlet, porém durante um determinado tempo irá se comportar como se o fosse. Assim, os psicólogos sabem que é usual que no mundo das crianças encontramos a presença da simulação nos jogos e brincadeiras: quando brinca de mamãe com suas bonecas, a criança não é, efetivamente, uma mãe, mas simula o papel de mamãe das bonecas e se comporta como tal¹⁴. Simulação, imaginação e fantasia são elementos correlatos e próximos ao gênero humano.

Em segundo lugar, ao pensarmos a possibilidade do ciborgue, somos levados a refletir a respeito do conceito de *emulação*. Do ponto de vista computacional, um *emulador* consiste em um software (e também algumas vezes um *hardware*) criado especificamente para a finalidade de transcrever determinadas instruções de um processador para outro de características e configurações diferentes do original. Os emuladores são famosos, pois depois de inseridos, eles simulam máquinas e ambientes operacionais diferentes nos computadores sediados, permitindo que seus softwares sejam executados em ambientes não nativos. Famosos no campo dos consoles de games, os emuladores se constituem em verdadeiros tradutores de instruções de linguagens em meios físicos diversos. Mas a idéia da combinação entre emulação e simulação não termina neste ponto. O emulador possui essencialmente a capacidade de reproduzir as condições para a manifestação de uma *simulação*. Sendo a simulação uma propriedade inerente ao comportamento, ela somente pode ser pensada como pertencendo a uma mente, ainda que não exclusivamente humana. Os psicanalistas, alertados por Freud, sabem que os mamíferos superiores são capazes de comportamentos complexos designados pela segunda tópica freudiana como identificadores da presença de um “*Eu*”.

Mas a idéia de *emulação* vai mais longe ainda. A partir dela podemos supor a possibilidade de uma máquina que *emule* a mente humana, que seja capaz de reproduzir o que seja o homem e, segundo alguns pontos de vista, os atributos da consciência auto-reflexiva. É o apresentado pelas hipóteses de Kurtzweill, *na era das máquinas espirituais*. Também se constitui no sonhado por grande parte da imaginativa e profícua literatura e cinematografia de ficção científica. Tratar-se-ia da passagem do homem em seu estado atual para o futuro homem, em um outro estado no qual capacidades e propriedades suas estaria associados a compostos não mais somente orgânicos. Trata-se aqui a hipótese da inteligência artificial plena, proposta por muitos, como por exemplo Asimov, Clark e, certamente Kurtzweill, o cientista, autor do OCR (o reconhecimento óptico de caracteres), do scanner e tantos outros inventos informáticos em sua longa e profícua folha de atividades científicas. Entre o nosso homem de carne e osso e este novo prometeu, o robô senciente, temos a figura intermediária do ciborgue. Uma personagem que habita dois mundos.

13 É claro que o nosso leitor sabe que o pressuposto da explicação plausível deste tipo de simulação somente recebe a sua formalização e compreensão com Freud e seus *Estudos sobre a histeria (1893)*.

14 É o que nos revela, por exemplo, os extensivos estudos de Henri Wallon (*Les origines du caractère chez l'enfant*), Jean Piaget (*A formação do símbolo na criança*), Erik H. Erikson (*Infância e Sociedade*) e John Bolby (*Maternal Care & Mental Health - Apego, Perda e Separação*).

Uma personagem híbrida



Se a definição de ciborgue abriga uma composição híbrida entre o *corpus humano* e o *corpus da técnica*, isso significa que estamos lidando com um figura híbrida que, como habitante ao mesmo tempo de dois mundos, não pode pertencer exclusivamente a nenhum deles. Neste caso, talvez o ciborgue deva ser pensado como um “*entre*”. Talvez esta seja a sua propriedade mais interessante e, ao mesmo tempo mais enigmática. Pertencer ao mundo da carne, parcialmente o coloca na co-participação de todos ditames e paixões da carne e, ao pertencer ao mundo da técnica cibernética, o coloca em parte para além de inúmeras possibilidades não realizadas. Aqui o *além-do-homem* de Nietzsche sempre é lembrado com uma certa propriedade assustadora e, até certo ponto, terrorífica, não sendo os poucos que se sentem compelidos então a lançar o conceito de ciborgue ao puro domínio da *distopia*, esta situação de reflexão que vê o destino do homem numa consumação trágica e avessa a qualquer utopia e esperança. Mas não podemos ignorar que a possibilidade da técnica que nos assopra a idéia do ciborgue apresenta esta possibilidade de hibridismo para o homem. A apresenta inicialmente dentro do mundo das suplências dos

medicamentos citados anteriormente, seja quando modificam nossos estados ou mesmo quando nos tornam mais longevos do que mereceríamos. Apresenta ainda esta possibilidade quando se faz afirmar tão fortemente no auxílio de próteses ao homem atual, liberando-o de sofrimentos e potencializando seu modo de ser no mundo e, inclusive, seu gozo. Aqui, o *corpo plástico* afirmado por Heidegger, no texto *A época da imagem do mundo* se estrutura em uma transformação da técnica que o leva a postular o seu *corpo cibernético*, o seu *eu-ciborgue*. Assim este *eu-ciborgue* é, certamente, um *eu-híbrido*, uma espécie de “*entre*” um antes e um *talvez depois* ou, como poderíamos talvez dizer com Nietzsche agora: *entre o homem e o além-do homem*.

Nuances de uma questão

Entretanto, ainda que os aspectos apresentados que envolvem as possibilidades de uma emulação de um novo corpo do homem que possa ser reconhecido como um homem cibernético, um ciborgue, dependam inicialmente de processos simulados, avançamos neles para situações muito mais complexas e que apresentam diversas nuances. Nuances que iremos apresentar aqui resumidamente.

Inicialmente, a perspectiva da afirmação do ciborgue está na base da afirmação da ciência como uma *estrutura de linguagem*, estrutura esta que somente pode vir à luz por meio do gênio humano. Sendo assim, dado que tal linguagem forma o homem e, este, por sua vez, a enriquece no decorrer de sua história, a própria afirmação do que seja o ciborgue esta determinada pela estrutura de sua formulação que possui o destino de ser enriquecida, de ser modificada, de ser transformada em uma série pseudo-infinita. Isso significa que muitos de

seus pressupostos iniciais provavelmente deverão ser abandonados quando mais profundamente examinados pela razão, quando testados pela prática científica e pelo senso do mundo prático do homem ordinário. Eu gostaria de propôr aqui a possibilidade de pensarmos a idéia do ciborgue e seu homem como seres de linguagem, seres que passam por estágios diferentes ou talvez que estejam em posições diferentes de uma mesma estrutura ontológica. Se tenho próteses em meu corpo, nos dentes, por exemplo, isso me diferencia do homem anterior, colocando-me em uma situação de estar em um modo de ser diverso daquele no qual estava meu ancestral de 1500 anos atrás, quando tal propriedade protética não estava disponível. Aqui reside, no aspecto de uma reflexão centrada em um antropologia filosófica, muitas das questões que devem ser investigadas no interior do tema do ciborgue.

Então, se inicialmente podíamos pensar que as idéias de um homem que progressivamente se encontra tomado por próteses das mais diversas, tenderia a recair nas *formas malogradas da existência* do *Dasein*, identificadas por Ludwig Biswanger, hoje talvez tenhamos de nos perguntar mais cuidadosamente acerca deste modo de ser do homem no qual estamos ingressando na modernidade. Certamente uma pergunta que não terá, certamente, uma resposta nem rápida e, muito menos fácil como muitos haveriam de gostar.

Em suas reflexões antropológicas o filósofo Ernildo Stein nos ensinou que *a compreensão é operativa*, ao que acrescentamos em um diálogo com ele que sim, *porém não maquínica*. Isto significa que a compreensão possui uma operatividade que é inerente ao modo de ser do mundo prático do *Dasein*, um dar-se sempre no interior de um mundo no qual somos e estamos deste sempre *na* e *com* a compreensão. Ao mesmo tempo *este* operativo retrai-se de qualquer elemento ou possibilidade maquínica, em função de *esta* mesma compreensão estrutura-se dentro e a partir de uma característica fundamental de imponderabilidade que o pensar mecânico newtoniano, que ainda assombra a ciência normal e o currículo de nossas salas de aula, jamais tem como delimitar. Compreender é *estar na coisa*, se comportar nela e, sobretudo, produzir novos interpretantes para o homem. O suposto futuro homem-híbrido que somos já, os pré-ciborgues, como sonhos de uma mente em constante mutação, a qual dança dentro de sua própria na história, apresenta, em cada novo momento histórico, modos de ser que surpreendem seus coetâneos. Pensar o ciborgue na pré-figuração do ser-do-homem talvez seja uma das novas e radicais formas de se perguntar acerca daquelas questões que sempre são freqüentemente esquecidas na história do pensamento humano: *o que é o homem - o que é o ser*.

Um universo habitado por demiurgos e prometeus



A imagem acima apresenta uma *cibercomuna* que se encontra representada na Ópera Quântica hipermídia *Alletsator*¹⁵, que desenvolvemos conjuntamente com o pesquisador português Pedro Barbosa. O grupo de ciborgues foi produzido com os recursos disponíveis na cibercomunidade DAZ (www.daz3d.com) e se constitui em uma das tecnologias de ponta da produção digital em hipermídia. Dispostos em uma configuração dramática, eles se colocam na Ópera digital saudando o viajante do ciberespaço, na qual lhe oferecem enigmáticas animações e vocalizações produzidas pela inteligência artificial do motor textual de Barbosa. Dentro da hipermídia, os ciborgues ocupam uma posição de destaque. Enquanto personagens da futuridade humana, eles antecipam a memória que os viajantes do espaço precisam reconstruir *a posteriori*. Por outro lado, como representações tridimensionais de uma experiência estética, eles se *apresentam* como manifestações parciais de um caminho que registra o domínio de um novo mundo, de uma nova linguagem e de novas formas de expressão que demandam ser conquistadas.

Este mundo, esta linguagem e estas formas expressivas se constituem na abordagem hipermídia do ciberespaço, não mais como uma entidade plana e derivada de uma concepção euclidiana de um mundo que possui bordas, mas sim a partir de uma concepção do universo, na qual o começo e o seu final se fundem numa torção de sentidos e vetores possibilitados pela estrutura topológica do ser. Como *ciberdemiurgos* eles se colocam como estandartes das transformações que são pré-anunciadas pelos estudos de Murray e Kurtzweill, tanto na antecipação das futuras possibilidades das narrativas no ciberespaço, bem como nos alcances imaginados da inteligência de um novo meio. O trabalho digital da modelagem dos modelos e dos ambientes, da pintura das texturas que lhes conferem a qualidade de um corpo plástico-carnoso-digital, se estruturam em um fazer no qual a atividade da interação do usuário somente pode ser plenamente compreendida se deixarmos aberta a porta aberta que deixa entrever os horizontes do processo de construção, momento privilegiado da lógica da descoberta, dentro de um domínio ainda não totalmente revelado, muito menos dominado em

15 *AlletSator* foi tema de uma comunicação nossa no 15º Encontro Nacional da ANPAP, e se encontra publicado no segundo volume dos ANAIS, com o título *Aspectos fenomenológicos da produção de mundos e objetos tridimensionais na hipermídia* (pp.17-27). Detalhes sobre *AlletSator* podem ser conhecidos em nosso site de pesquisa: www.telepoesis.net/alletsator. O motor textual de Pedro Barbosa pode ser conhecido em www.pedrobarbosa.net.

sua potência de sentido. Dessa forma, a partir de uma reflexão acerca do ciberespaço, seus recursos técnicos e possibilidades expressivas, fundamentados na perspectiva da fenomenologia, da psicanálise, dos mitemas e da semiótica, tem no *matema* que fundamenta seus algoritmos, a estrutura que permite traçar a tessitura da consistência da hipermídia. Tal processo, indicando a ação de um movimento auto-reflexivo que situa a obra de arte no contexto de uma produção, a qual, antes de dedicar-se a qualquer resposta, coloca questões que transitam entre as dificuldades apresentadas pela época de uma dada técnica e os sentidos pré-figurados nas metáforas do dizer do homem. Será neste preciso e enigmático sentido que os ciborgues, entidades colocadas por nós inicialmente como ficcionais, habitam já em sua consistência digital, o universo do ciberespaço, projetando-se como *semi-deuses*, ainda que não mais humanos – como prenúncios de uma canção ainda não completada, porém inconscientemente sonhada. A imagem que segue mostra tal estado prometeico ao qual acedem os ciborgues digitais de Alletsator.



Ao mesmo tempo em que se situam para *além-do-homem*, eles são o fruto de uma imaginação colaborativa de uma comunidade que produz, se expressa e vive entre dois mundos: entre o mundo da vida que nos legou Dilthey e Husserl, a *Lebenswelt*, e o mundo do ser e do acontecer no ciberespaço, como uma pré-figuração de uma possível *Digital Lebenswelt*. O técnico, o pensador e o artista que se colocam contínua tarefa de desbravar e dominar este novo universo da inteligência humana que se consolida no ciberespaço tem diante de si a mesma tarefa que aquela que é colocada para o homem pós-moderno diante da sua contínua transformação corporal e espiritual pela era da técnica. Fazer frutificar no ciberespaço o legado da tradição ocidental que nos Gregos pela *teché*, se constitui em uma das tarefas impossíveis que se coloca a hipermídia. Impossíveis no sentido freudiano do termo que a torna imponderável e, por isso mesmo, necessária. Como *limite*, ele designa o ser do homem no contexto do universo digital e, como *contaminação* ele apresenta a revelação do caráter *híbrido* do legado de sua história. O ciborgue no ciberespaço aparece aí como a sua possibilidade, como a sua *efetividade* mais radical.