

SIMULACROS DO PÓS-HUMANISMO: REFLEXÕES SOBRE MODERNIDADE E CORPOREIDADE A PARTIR DA CIBERARTE

Marcelo Tadvald
marcelotadvald@gmail.com
<http://lattes.cnpq.br/4544013262947102>

“Com a modernidade, entramos na era da produção do outro. Já não se trata de matá-lo, de devorá-lo, de seduzi-lo, de rivalizar com ele, de amá-lo ou de odiá-lo; se trata fundamentalmente de produzi-lo. O outro já não é um objeto de paixão, é um objeto de produção”.

Baudrillard

“A imortalidade parece me olhar através da máquina”.

Zaven Paré

Este trabalho procura avaliar os novos limites da arte e da corporeidade fomentados pela modernidade, marcada pelos avanços biotecnológicos e comunicacionais capazes de reconfigurar o imaginário e a experiência humana, projetando novas possibilidades na forma em que nos percebemos enquanto sujeitos. A partir do caso da cibernética e de sua apropriação pela linguagem artística, a ciberarte, num segundo momento o texto reflete sobre alguns desdobramentos possíveis, mediante a obra do ciberartista Zaven Paré, reconhecendo a ciberarte como parte inerente da cibercultura, para enfim reconhecer que noções como corpo e arte tem recebido sentidos cada vez mais peculiares e instigantes a partir destas novas formas de percepção, representação e performatividade.

1. A CIBERNÉTICA COMO SIMULACRO HÍBRIDO DO PÓS-HUMANISMO

Existe uma diferença sutil entre “pós-humano” e pós-humanismo”, referindo-se o primeiro dos termos à condição humana promovida pelo estado de coisas vigente, e o segundo aos discursos cuja proliferação essa condição estimula. Assim, a partir de uma leitura preliminar, podemos entender o pós-humanismo como expressão de uma vontade de potência tecnológica, dedicada à expansão da vida humana e à superação de seus limites por meio da tecnologia, levando, em última instância, até mesmo à obtenção da imortalidade através do emprego fáustico da tecnociência (FELINTO; SANTAELLA, 2012). Tal discussão enseja perspectivas sobre o futuro do homem e algumas de suas concepções da subjetividade na sociedade moderna ou hiper-tecnológica, de sorte que, no cenário cultural, tal problemática cada vez menos pode ser ignorada, especialmente diante da velocidade em que se transforma a realidade a partir dos avanços biotecnocientíficos e comunicacionais, de notável impulso desde o final da Segunda Guerra Mundial e, especialmente, desde os anos 1990.

Conforme apontava Foucault ainda nos anos 1960, “o homem é uma invenção, e uma invenção recente, tal como a arqueologia do nosso pensamento o mostra facilmente” (1968, p. 502). Neste *continuum* inventivo, uma possibilidade deveras recente de significação do homem se trata justamente da cibernética. O termo, que advém do grego *kubernesis*, tem por etimologia a ação de conduzir, governar ou a ação de pilotar. Assim, a cibernética seria a ciência do controle das máquinas ou da comunicação entre seres vivos ou artificiais através de analogias com as máquinas homeostáticas, máquinas dotadas de dispositivos que codificam, decodificam, retroagem ou se retroalimentam, capazes inclusive de aprender conforme seus próprios padrões.

Ao cabo, o que a cibernética propôs foi uma teoria unificada da máquina e do vivente, quer dizer, uma ciência de analogias entre organismos artificiais e naturais. Por conseguinte, criou-se uma nova maneira de pensar o humano como um sistema de processamento de informação semelhante a qualquer máquina dotada de certa inteligência... e vice-versa. Conforme Bruno Latour (1994), a cibernética encenaria para nós uma ontologia não moderna, na qual pessoas e coisas não seriam tão diferentes no final das contas. Este “não moderno”, no sentido latouriano, refere-se

mais a uma espécie de “para-modernidade” do que necessariamente uma negação, que estaria mais no sentido de perceber a condição humana quase como de forma unívoca dentro do curso da história, acionando e concebendo sentidos próprios conforme aquilo que esteja à sua disposição em dada temporalidade. Entretanto, essas novas possibilidades de pensar o humano no contexto da sociedade telemática e de construtos como a cibernética reforçam a ideia do híbrido, no caso, de sujeitos híbridos a partir do encontro homem-máquina que leva, necessariamente, a pensarmos em novas epistemologias que dêem contas dessas ontologias modernas ou para-modernas. Mas o híbrido impõe-se diante de sua declarada famigeração; contudo, quanto mais nos proibirmos de pensar os híbridos, mais seu cruzamento se torna possível (Latour, 1994), quer dizer, nosso equivocado desejo de pureza só faz multiplicá-los.

O híbrido, portanto, é cada vez mais símbolo e significante do mundo moderno e, devido a sua capacidade multilinear, pode ser e estar representado das mais diferentes formas, inclusive como coisa ou objeto, de sorte que:

É preciso lembrar que tudo aquilo que costumávamos chamar de coisas inertes e sem vida, ontologicamente alijadas do mundo humano, está adquirindo identidade. Objetos entabularão conversações entre si e com humanos porque eles terão identidade. Identidade – esse grande trunfo que o humano computava como privilégio exclusivamente seu – terá de ser compartilhada, de ora em diante, com os objetos. (FELINTO e SANTANELLA, 2012, p. 102).

Assim, a cibernética pode se oferecer como um termo vital entre sujeito e objeto, natureza e cultura, capaz de redefinir ou de projetar tais construtos para outros patamares. Em realidade, a partir de seu conceito informacional, ela realiza a transformação da fenomenologia em um legítimo construcionismo. Ela constitui um movimento intelectual significativo que produz impactos em diferentes áreas, como a dos estudos sociais, a arte, a psicologia e as ciências da tecnologia e da comunicação. Sua complexidade crescente e suas implicações na condição pós-humana explica, em parte, porque tal condição passou a ganhar presença nas inquietações dos artistas, curadores, teóricos e críticos culturais.

Assim, a assimilação da cibernética pela arte se constituiu em um movimento quase que natural, dando origem a diferentes manifestações, dentre as quais podemos reconhecer e denominar de *ciberarte*, esta ainda carente de uma precisão

mais satisfatória decorrente de seu caráter relativamente novo. Todavia, o circuito de um robô, uma engrenagem de um autômato ou o pedaço de uma marionete eletrônica podem começar a ser objetos de estudo uma vez que suas funções deixam de ser resultante de uma causalidade linear, ao mesmo tempo em que começam a fazer parte do domínio artístico, que, como tal, é capaz de redefinir fronteiras simbólicas e concretas de espaços tão reais e ao mesmo tempo tão imaginados como o corpo humano.

2. A CIBERARTE COMO SIMULACRO DA CORPOREIDADE

Corpos são socialmente construídos. Política e imagetivamente também. Tais asseverativas celebradas por pensadores do calibre de Foucault (1968; 1979) ou Derrida (1991), repousam na ideia de que os corpos sofrem em suas consciências a inscrição de diversas forças sociais e biológicas ao longo de sua existência. Portanto, não é de se estranhar que dentre os muitos aspectos da cultura que estão sendo abalados nas últimas décadas, encontre-se justamente a noção de corpo, de forma que a sua existência tenha perdido a pretensa naturalidade que o passado acalentou. Do corpo cartesiano da Baixa Idade Média, percebido como um maquinário a alimentar uma consciência (ou alma, ou *ego cogito* assim por diante) (Le Breton, 2002), o ritmo espaço-temporal e as condições de existência psíquica concernentes à aceleração provocada pela modernidade, paulatinamente deslocaram a crença na estabilidade e na identidade unitária de nossos corpos, de forma a transformar a corporeidade em alvo primevo de toda a sorte de questionamentos.

O corpo, como figura socialmente construída, desempenha-se nos modos pelos quais a cultura pode ser processada e orientada. Indubitavelmente, o corpo humano tornou-se o *locus* de uma peculiar paradoxalidade cultural, pois, nestes tempos, não *somos* mais nossos corpos, mas antes, *possuímos* nossos corpos. A distância gnoseológica entre o *ser* e o *possuir* repercute o apego à forma e estrutura que qualquer exercício imaginativo visando desenvolver novas corporalidades dificilmente passaria despercebido, provavelmente causando algum tipo de impacto

sobre o imaginário. À luz da modernidade, este parece se tratar de um movimento irreversível:

A instabilidade crescente das tradicionais dicotomias entre natureza e cultura, entre ego e o mundo, entre real e o imaginário, entre o existente e o projetado foi fazendo do corpo um sistema dinâmico de interações e conexões no qual se pulverizam as distinções entre masculino/ feminino, vivo/ morto, natural/ artificial, corporificação/ descorporificação, autônomo/ controlado, orgânico/ inorgânico. Como matéria do vivido, o corpo tornou-se foco privilegiado para a atividade constante da modificação e adaptação por meio da troca de informação com o ambiente circundante. Para muitos autores, o estopim desse estado de coisas encontra-se nas revoluções biotecnológicas. (FELINTO; SANTANELLA, 2012, p. 79).

Todas as transformações no interior e no exterior dos corpos tendem a provocar os mais diferentes sentimentos e sensações, como angústia, prazer, ansiedade, perplexidade etc. Entretanto, diante da construtibilidade sócio-cultural dos corpos, nada no corpo pós-humano será inteiramente natural. E se não há mais como imputar, portanto, uma integridade e fixidez aos corpos pré-virtuais, mais inconcebível ainda seria projetarmos tal fixidez e unidade aos corpos modernos ou ao imaginário que reside sobre eles.

Numa exegese científica que se debruça entre a corporalidade e a cibernética, é preciso abrir mão das bases ontológicas que operam meramente a partir da *representação*, para pensarmos sobre ela a partir da ideia de *performatividade*. É através da *performance* que repousam as representações vindouras, especialmente quando avaliamos o universo cognitivo da ciberarte. Portanto, se o corpo humano é o *locus* último onde as dimensões do natural e do artificial podem se encontrar, é neste lugar onde também encontramos as potências que podem nos permitir imaginar novos mundos, repensarmos a nós mesmos.

Mas, qual é a semelhança que diferencia? E qual é a diferença que assemelha?

3. FACE-A-FACE COM O SIMULACRO: A CIBERARTE DE ZAVEN PARÉ

Na primavera de 2010, tomei contato pela primeira vez com o ciberartista franco-eslavo Zaven Paré e, conseqüentemente, com a sua obra, mediante a visitação em uma de suas exposições que ocorreu no Museu da Caixa Econômica Federal de Brasília. Na ocasião também participei da oficina de marionetes eletrônicas oferecida pelo artista, assim como de sua palestra sobre *animismo tecnológico*. Além destes eventos, tive a oportunidade de conversar e de trocar impressões com o artista em diferentes oportunidades durante esta sua estadia na capital brasileira, graças à mediação de um amigo em comum. As considerações porvir são, portanto, produto deste conjunto de experiências que, malgrado seu caráter incipiente, espero serem capazes de traduzir algumas inquietações a respeito daquilo proposto à discussão neste texto, como os novos (ou ressignificados) sentidos possíveis à corporeidade humana em face à uma ontologia cibernética, e portanto, tipicamente moderna ou “pós-humanista”.

A exposição de Paré, concebida pelo próprio como *cyberart*, apresentava um conjunto de artefatos construídos pelo artista na última década, em grande parte, constituídas por marionetes, autômatos ou robôs, de sorte que todas, exceto alguma apreciação particular, podem ser consideradas objetos antropomórficos, fragmentos do corpo humano ou do corpo de outros animais, na forma de projetos, esculturas ou instalações. Conforme Paré, tratam-se ao cabo de aparelhos e de construções que funcionam seguindo enunciados específicos. A partir da utilização de diferentes tecnologias (mecânica, ótica, elétrica e eletrônica), muitas delas típicas da robótica, levaram o artista a participar, estudar e realizar experiências em prestigiados centros japoneses da área, como os laboratórios de robótica da Universidade de Osaka ou o renomado centro de pesquisas *Advanced Telecommunication Research Institute International*, sediado em Kioto. Talvez a mais importante dessas experiências se resuma aos experimentos que o artista realizou na companhia de um robô humanóide de significativa semelhança a um ser humano, conhecido por *Geminoid*, possivelmente um dos mais avançados desta natureza produzidos até então. Devido aos limites deste trabalho, não avançarei sobre estes experimentos, mas as considerações do artista a respeito ajudam a pensar sobre a nossa própria experiência e reflexão de corporeidade diante do “pós-humano” e da ciberarte.

A interação e o contato com a arte em suas diferentes modalidades precipitam nossa sensibilidade e reflexão. No caso da ciberarte, por si só os progressos científicos e tecnológicos alimentam nossa imaginação e nos provocam novos questionamentos, seja devido a suas abordagens pioneiras, ou por proporem novos temas e objetos desconhecidos, com possibilidades também desconhecidas. Despertam assim a nossa curiosidade, até mesmo nossa fascinação ou temor. Neste sentido, a ciberarte, em conjunto com avanços tecnológicos já disponíveis ao consumo humano (como próteses e órgãos artificiais, por exemplo) ou a expressões artísticas disponíveis na literatura e no cinema desde, ao menos, o século XIX, sem dúvida alimentam nosso imaginário a respeito de nossa própria corporeidade e mesmo da possibilidade da imortalidade, conforme preconiza a ciência, a ficção, o medo ou o delírio diante da ideia de finitude.

A arte de Zaven Paré é estratégica para pensarmos nestes novos sentidos de corporeidade, típicos da modernidade. Sua obra trabalha diretamente com a robótica. Mas, melhor do que perguntarmos o que são os robôs, talvez fosse perguntarmos o que eles fazem por nós. Para Paré, os robôs servem principalmente para nos fazer pensar, o que já seria suficiente para justificar a sua existência. Diria o artista que,

Os objetos nos fazem pensar sobre nós mesmos ou sobre nossa maneira de representar o mundo; eles refletem nossa imagem ou projetam nossos pensamentos. Mas, antes de tudo, os robôs são objetos que nos ajudam a fazer trabalhar nossa imaginação. No mínimo, fazem imaginar objetos de um futuro mais ou menos próximo. Fazem pensar sobre o tempo; fazem passar o tempo. [...] Os robôs podem causar certo constrangimento e criar estranhamento. Passando um bom tempo com eles, curiosamente, podemos nos acostumar, simpatizar, até nos fraternizar com eles... Eles podem ouvir e guardar nossos segredos, pois são feitos de segredos por debaixo da lata ou da pele de silicone. Nós não os conhecemos muito bem. São sofisticados e, por isso, parecem distantes. Ou, talvez os consideremos parentes distantes (PARÉ, 2010, p. 8).

A partir desta última prerrogativa, torna-se possível projetar-se num objeto tão estranho, mas ao mesmo tempo passível de ser tão semelhante como um robô humanóide ou um artefato antropomórfico. É isto que a arte de Paré nos convoca a refletir. O próprio autor resgata algumas ideias de Masahiro Mori, um dos pioneiros de uma espécie de filosofia robótica e autor do livro *The Buddha in the Robot*,

publicado em 1974, em que trabalha com o paradigma da *harmonia universal*, sobre a qual se baseia o budismo, crucial para ligar a engenharia robótica às biotecnologias, algo que teve início por volta dos anos 1960. A partir deste paradigma, que influenciou decisivamente a engenharia robótica conforme mencionado, foi possível harmonizar o próprio imaginário humano a respeito da justaposição entre ambas as máquinas: aquela artificial e moderna, produzida pelo homem, com aquela natural e medieval, já comentada, representada pelo corpo humano cartesiano (Le Breton, 2002).

Entretanto, a ideia de harmonia entre as “máquinas”, conforme certas apropriações existentes, extrapolou o sentido da mera cooperação ou justaposição entre elas, reforçando ou dando origem a outras possibilidades de apreciação, incluindo o conflito inerente entre essas máquinas a partir da possível precariedade moral do ser humano. A cultura popular mediante literatura, quadrinhos, cinema assim por diante está repleta de exemplos que manifestam tais sentidos. Diante deste conjunto complexo e multifacetado de apropriações possíveis, resiste o ideal, cada vez menos futurista ou delirante, de que os ciborgues seriam a expressão artística do próprio ideal humano. Neste sentido, não seria possível simplesmente ignorar a sua existência ou estagnar o seu desenvolvimento e aperfeiçoamento. Também neste sentido, como um ideal, eles representariam um pós-humano mais bem acabado, decorrente do próprio esforço de seus criadores. E como ideal, poderiam se tornar um padrão a ser seguido, ao menos no que diz respeito a certo modelo estético, um modelo de corpo.

Tais representações são projeções de nosso imaginário e não apenas no campo da ciberarte elas podem ser encontradas, mas também em expedientes como as campanhas publicitárias, que cada vez mais intervêm, através de programas de edição de imagens, nos corpos e, conseqüentemente, na própria representação do humano. Outros exemplos possíveis somariam a este para mostrar como tais expedientes (campanhas, robôs, ciberarte) se constituem em vetores de linguagem, práticas, materiais, técnicas, tecnologias... e corpos. Neste sentido, eles questionam não somente as condições materiais de sua produção em locais controlados, como as mesas de criação, as plataformas de confecção ou os ateliês artísticos, mas também suas condições simbólicas e suas funções enquanto mediadores e repositórios de imaginários.

É interessante observar que os robôs em geral, quando dispostos em seus espaços de origem como laboratórios ou ateliês ou em seus espaços de finalidade, como uma fábrica ou uma exposição, possuem como principal vocação nos dias de hoje a “espera”, quer dizer, permanecem inanimados aguardando por algum estímulo humano, sendo esta, ao que parece, sua principal finalidade, uma espécie de performatividade. No caso específico da ciberarte robótica disponível em uma exposição, ela está à espera de expectadores humanos que, por esta razão, também aguardam por alguma reação das máquinas a fim de poder projetar o seu imaginário sobre delas. É possível conceber a partir deste jogo uma relação de interação muito particular, pois que somente faz sentido a partir da perspectiva de uma das partes, no caso, do ser humano. Ainda (mas, até quando?) não faz sentido que ao outro elemento da interação, neste caso, a máquina, importe esta interação. Existe aí, portanto, uma forma de mimetismo a partir da espera que torna possível evocarmos uma reflexão sobre o outro e sobre nós mesmos, por nossa maior ou menos paciência ou tolerância diante de um jogo interativo no qual ainda estamos pouco acostumados. Não reconhecemos neste outro alguma consciência, senão a de um tipo artificial de consciência, aliás, consciência que, se existe e na medida em que existe, só é possível graças a nós mesmos (mas, até quando?). O mimetismo da espera pela reação deste outro, e deste outro pela nossa reação, quando, por exemplo, ao nos movermos, ele (o robô, o autômato, o artefato artístico) também poderá se mover, recria a nossa síntese interativa, servindo de metáfora para pensarmos a nossa realidade em relação aos demais seres humanos, objetos de nossa interatividade cotidiana.

Mas esperar é também pensar. E esperar é também não pensar. Ou seja, isto quer dizer que este tipo de apreciação (ou de interatividade) com a ciberarte é deveras particular, muito diferente de observar uma pintura ou de assistir a apresentação de uma orquestra sinfônica com os musicistas imiscuídos numa espécie de transe artístico. Na ciberarte a interatividade do espectador com o produto artístico se realiza em outro patamar, isto porque é possível que nós mesmos possamos nos sentir observados pelo objeto em observação, um objeto que devido a certo imaginário disponível e razoavelmente difundido nos tempos modernos, nos permite desconfiar de sua própria inconsciência.

Naquilo que diz respeito mais diretamente à corporeidade, é interessante observar que os andróides raramente são apresentados sem a sua pele, apenas

como estrutura mecânica. Desta forma, em volta deles é possível conceber certa aura de pudor, esquecendo-se facilmente dos dispositivos, ignorando-se assim em parte que são, antes de tudo, objetos da ciência, artefatos artísticos ou instrumentos de produção. Edulcora-se ou esconde-se, muitas vezes de forma inconsciente, a sua verdadeira vocação. Eles ainda existem por nós e para nós (mas, até quando?).

Devido à fascinação pelo instante e à fascinação por esses instantâneos de nós mesmos podemos reconsiderar nossas representações de corpo. Disso advém todo um poder da ilusão em geral e do efeito especial em particular de onde fazem parte uma espécie de imanência a qualquer objeto tecnológico no qual podemos nos projetar e nos repensar. Assim, o reflexo de esconder o aspecto técnico dos objetos tecnológicos é devido ao fato de também não compreendermos nada diante de um mero circuito eletrônico, ou ao fato de que, justamente, não somos necessariamente obrigados a procurar compreendê-los (Paré, 2010). E mesmo diante de simulacros artísticos de um possível pós-humano, sua artificialidade trata-se da posição crítica em que a máquina é frequentemente desmascarada pelo nosso olhar, e também pelo momento em que ela pode ganhar vida. Passamos assim para uma situação social, mesmo diante de um ser animado artificialmente, que, conforme mencionado, somos capazes de nos projetar baseado na construção e na desconstrução permanente da credibilidade da relação estabelecida. A relação corpórea entre humano e a ciberarte antropomórfica se produz assim em referência a modos de representação, códigos e rituais, como instantes e impressões que criam esse momento de significação, ainda mais estimulável quando existe a possibilidade do toque. Temos assim múltiplas possibilidades de aproximação, quando, por exemplo,

Somos conscientes de sermos coniventes com uma máquina -, isso lhe confere imediatamente a função de ser um depositário confiável de nossos testemunhos, de nossas lembranças, de nossas emoções, ou de nossos sentimentos. A simples ideia de que uma máquina possa estocar informações já é uma dupla garantia de que ela possa guardar nossos segredos (PARÉ, 2010, p. 35).

Na corporeidade e percepção construídas a partir da apreciação da ciberarte, o espectador se constrói entre os elementos antropomórficos e a virtuosidade e imperfeição técnica que lhes confere certa “personalidade”. Diante de cada uma dessas possibilidades de apreciação, somos convocados a nos readaptar com base

em novas convenções de relações e de autopersuasão, para garantir uma possível comunicabilidade. O artefato se torna assim aquele “outro”, assumindo a posição de estrangeiro sob a forma de um simulacro de nós mesmos que legitima a sua legitimidade e que nos convoca a pensar em nossas próprias representações a partir deste cibercontato.

Entretanto, conforme indicado anteriormente, não há simetria nesta relação, a não ser na nossa disposição espacial, quando estamos no encontro deste “outro”. A interação não se dá pela conversa, mas pelo silêncio, a partir de ações banais sem convicção (como mover uma mão ou uma parte do corpo e assim ser correspondido com algum gesto ou movimento também ordinário), sem verdadeira necessidade de intercompreensão e sem o pressuposto de uma presumível igualdade entre os participantes. Portanto, mais do que uma relação social, estamos de fato diante de uma situação cultural, pelo simples motivo de assim ser percebida por um de seus integrantes, já que não existe a possibilidade de troca de representações simbólicas, mas o efeito de presença capaz de produzir este tipo de representações (mas, até quando?). Assim, talvez o andróide, robô ou ciberarte seja o mesmo que nós: uma marionete sobre a qual projetamos o que queremos ver.

4. FECHAMENTO: A CIBERARTE REPENSANDO AS FRONTEIRAS DA ARTE E DO SER

Máquinas são compostas por partes que podem ser manipuladas, descartadas ou readquiridas com certa facilidade. Para o ser humano, a simples ideia de ganhar novas partes é apenas um pouco menos horrível do que a perder partes. Mas talvez mais angustiante do que isso seja o fato de percebermos, dia-a-dia, o crescimento potencial da cognoscência das máquinas, acarretando, por conseguinte, hibridismos imagéticos e concretos entre o orgânico e o inorgânico, minando as tradicionais certezas quanto às distinções nítidas e reconfortantes entre humano e máquina, humano e não humano. Há, portanto, a proliferação incontornável e incontrolável do híbrido, que provoca a dissolução de uma espécie de “higiene ontológica” (GRAHAM, 2002), de onde o ocidente tem estabelecido as linhas divisórias entre natureza e cultura, animais e humanos, orgânico e

maquinímico assim por diante: No momento em que os objetos se tornarem inteligentes, o mundo das coisas e o mundo humano estarão se comunicando sob condições nunca vistas, redefinindo fronteiras elementares de nossa experiência, como a própria noção de corpo e de corporeidade.

Mas não é preciso realizar um exercício de futurologia para percebemos que já a clareza e a distinção do pensamento se reorientam, confundem-se, extrapolam a si mesmos. As tradicionais separações entre arte e ciência, material e imaterial, *logos* e *mythos* têm se desfeito aos olhos vistos. A relação entre a arte, a memória, a transmissão de informações, a construção dos corpos, a questão da finitude e da morte ou a importância da materialidade para a experiência humana ainda modelam nossa vivência e percepção da realidade.

No campo artístico, a ciberarte é sintomática desta nova realidade, desta nova experiência de estar no mundo e de refletir sobre ele. Somada a outras manifestações da cultura popular que alimentam este imaginário libertário por seu caráter dialético desconstrutivo, reconstrutivo e crítico, a ciberarte redefine as fronteiras estabelecidas, simbólicas ou físicas, projetando novas representações, performatizando imaginários transgressores e alimentando previsões do porvir, como é próprio de grandes manifestações intelectuais da humanidade. Malgrado o “outro” que serve como elemento de contraposição e justificativa, quiçá quem ou o quê ele seja, o homem ainda permanece como figura central de sua própria exegese, pois,

Se é verdade que o imaginário utópico da cibercultura mergulhou inicialmente em fantasias de desmaterialização e descorporificação, tudo agora parece indicar que o amanhã se dará sob a égide do encontro do homem com *seus outros* (os objetos, as máquinas, os animais). Nesse futuro, possivelmente híbrido e pós-humano, a arte será afirmação radical das misturas e da impureza. (FELINTO e SANTANELLA, 2012, p. 129).

Neste sentido, a arte já está despida de sua aura clássica, de maneira que a noção de “belo” não mais se aplica necessariamente a ela. Não se trata mais de produzir objetos desta natureza, “belos”, mas sim de confirmar a vocação humana de *objetificar-se* nas coisas.

5. REFERÊNCIAS

DERRIDA, J. **Margens da filosofia**. Campinas: Papyrus, 1991.

GRAHAM, E. L. **Representations of the post/human**: monsters, aliens and others in popular culture. Manchester: Manchester University Press, 2002.

FELINTO, E; SANTAELLA, L. **O explorador de abismos**: Vilém Flusser e o pós-humanismo. São Paulo: Paulus, 2012.

FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das Ciências Humanas. Lisboa: Portugalia, 1968.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LE BRETON, D. **Antropología del cuerpo y modernidad**. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 2002.

PARÉ, Z. **Cyberart** (catálogo). São Paulo: Caixa Econômica Cultural, 2010.

SOBRE O AUTOR

Marcelo Tadvall é Doutor em Antropologia Social (2013), com Mestrado em Antropologia Social (2006) e Bacharelado em Ciências Sociais (2003) pela UFRGS. Atua como pós-doutorando, docente e pesquisador associado ao Núcleo de Estudos da Religião (NER-UFRGS) e do Grupo de Pesquisa Antropologia e Direitos Humanos do CNPq. Tem experiência em Antropologia da religião, política e direitos humanos, globalização, modernidade e identidade, além de atuar em temas relacionados a grupos terapêuticos e de ajuda-mútua.