

corpo, hoje, na sociedade ocidental? Uma sociedade em que há quebra na continuidade do tempo, em que a experiência presente é poderosa e o passado é uma coleção de imagens visuais? Que desejos o homem ocidental contemporâneo associa às transformações sobre a carne?

É preciso, a partir da realidade contemporânea, tentar forjar novos conceitos que nos ajudem a pensar o corpo na atualidade, já que vivemos em uma época na qual o corpo está atrelado aos imperativos do lucro e, com isso, exprime-se um momento de dúvida acerca do que ainda pode escapar à força do capitalismo de imagens.

Corpo Imagem

Na contemporaneidade, a produção de imagens deixou de ser um efeito de duplicação e representação, para tornar-se um processo de construção e simulação. As novas imagens tornam-se objetos de uma contínua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente (Deleuze, 1990). Essa autonomia imagética, como conjunto de traços à procura de significação, é possível de ser facilmente localizada na sociedade ocidental contemporânea, uma sociedade marcada pela aceleração do tempo e pelo conseqüente esvaziamento de suas formas sociais.

Dentre as características que definem a sociedade contemporânea como “imagética” está o fato de a mesma ser capitalista e ter como princípio de concorrência a diferenciação dos produtos pelas imagens. Trata-se de uma sociedade na qual houve uma imbricação tamanha entre economia e cultura, a ponto de a indústria cultural tornar-se seu paradigma por excelência. Trata-se de uma sociedade de tempo acelerado e, por conseqüência, de produção e descarte de tudo o que foi produzido, gerando, assim, uma sociedade do vazio, do “sem forma”. Por conta disso, essa é uma sociedade na qual “estar na imagem é existir”, na qual se vive, então, numa forma de sociabilidade marcada pela *performance*, pela produção de impressões.

Percebemos um corpo que não pode mais oferecer um “sentido de reconhecimento”, já que pressionado pela força do tempo acelerado impresso pelo capital tornou-se um lugar de passagem, uma fachada de publicidade. Diante de uma sociedade assim constituída, viveríamos agora em uma era de plasticidade absoluta, na qual um sujeito consumidor poderia assumir diferentes formas, representar diferentes papéis. O corpo, imagem de marca, apresentaria o modelo de ser o corpo possível para se viver dentro da sociedade das imagens. Uma sociedade na qual só é sujeito quem está dentro das imagens veiculadas para o consumo.

É na condição de implosão dessa sociedade que as novas tecnologias da imagem se oferecem como uma ilusão da forma, a partir da qual se pode experimentar o corpo. Pois, se para constituir-se, o corpo precisa da forma do outro (entendido aqui como cultura), essa sociedade – que é sempre uma construção simbólica, histórica, contingente – define-se atualmente como um espaço que está arrebatado pelo fluxo incessante de produção e descarte, produto de uma era em que se fundem ciência, informação e capital.

Tomando as imagens digitais como paradigmática do processo de formação e representação da imagem corporal na contemporaneidade, verificamos que “existir” na sociedade ocidental é, hoje, estar na imagem de um modelo de corpo – que denominamos “corpo perfeito”.

Por “corpo perfeito” consideramos o conjunto de práticas e cuidados – quase rituais – que têm como preocupação principal a maior aproximação possível de um padrão de beleza¹ estabelecido

¹ A psicanalista Susie Orbach, professora da London School of Economics, realizou uma pesquisa e constatou que apenas 2% das mulheres do mundo, em geral, se consideram bonitas. A pesquisa foi realizada em 2004 e ouviu três mil mulheres, em dez países diferentes. “Reduzimos tanto o padrão de beleza que poucas se acham belas”, afirma Orbach. Segundo a psicanalista, o padrão determina que a mulher, para ser bonita, tem que ser ocidental, alta, magra, branca ou negra, e com cabelos lisos. A pesquisa constatou ainda que as mulheres estão recorrendo às cirurgias dolorosas para alcançarem tal perfil:

socialmente nas comunidades ocidentais contemporâneas, que coloca a pele clara, os cabelos lisos, as formas retílineas e a magreza como atuais ideais de perfeição. Os rituais para o alcance desse modelo de corpo não se resumem apenas à prática de atividade física, mas envolvem o consumo de cosméticos, os alimentos da linha *diet*, os acessórios da moda e outros produtos. Trata-se de toda uma filosofia de vida, envolvendo a adoção de certos princípios morais, de determinadas concepções estéticas, de atitudes e comportamentos específicos. Em resumo, poder-se-ia dizer que é uma ideologia, um conjunto de idéias, de imagens, de símbolos, de significantes e significados que orientam práticas e discursos do corpo. Nesse aspecto, a semelhança do “corpo perfeito” da contemporaneidade seria associada ao discurso transhumanista², que almeja o aperfeiçoamento da condição humana por meio da tecnologia, em última instância, acarretando o abandono da própria noção do humano.

A hermenêutica do corpo contemporâneo passa pelas representações de imagens, narrativas e intermediações transhumanas, concebendo novas visões da matéria corporal no processo de subjetivação, reconceituando o corpo, a carne e a imagem. São fantasias de superação dos limites corporais, da ubiqüidade das subjetividades tecnológicas e da digitalização do *self*, que apontam para um desejo de fuga do tempo e do espaço presentes, mas apontam também para o desejo de manipulação da realidade, do controle do corpo, do domínio sobre si.

O imaginário que estabelece o atual modelo de “corpo perfeito” é contemporâneo, mas o desejo de redenção tecnológica na criação de um “admirável corpo novo” pode ser construído sobre os fragmentos de antigos mitos e de seres artificiais, como o já citado Pigmalião e outras lendas como as estátuas vivas de Dédalo, o Golem da tradição judaica, os homúnculos de Paracelso, os autômatos artificiais da Idade Média, além de robôs, andróides e ciborgues do século XX. Todos funcionam como metáforas para o estabelecimento de um determinado modelo de corpo.

Nesse sentido, as imagens digitais poderiam fabricar o modelo “ideal” de corpo da sociedade contemporânea, um corpo possível para se viver dentro da sociedade das imagens, onde produção e descarte praticamente se equivalem. Na impossibilidade de se possuir um “corpo perfeito” de carne e osso, a tecnologia de imagens forneceria mecanismos para a construção de um corpo digital que contemplasse todas as características estabelecidas pela sociedade ocidental contemporânea referente à noção de “corpo perfeito”.

O corpo digital seria o “corpo perfeito” em sua máxima *performance*, pois atingiria o estado de pureza original, já que a imagem não contrai doenças, não envelhece ou morre. Trata-se de um modelo de corpo fabricado pelas relações capitalistas de consumo que produziram e produzem discursos para o desenvolvimento da história, não como simples narrativa dos acontecimentos, mas como produção de uma realidade biopolítica, de uma “realidade imagética”. Tal conclusão se faz a partir de nossas análises pela passagem das tecnologias de poder na sociedade ocidental, na hipótese de que, pelo menos, dois outros modelos de corpos e seus respectivos discursos foram desenvolvidos no período que vai da modernidade pós-Revolução Industrial à contemporaneidade, até a “proposta” do modelo atual como “corpo perfeito”, o corpo digital.

Denominamos esses outros modelos como **corpo-máquina** (corpo da indústria), vinculado à

as chinesas, por exemplo, estão se submetendo a cirurgias na perna para aumentar a altura. As japonesas, que na pesquisa aparecem como as “campeãs da baixa auto-estima”, recorrem à cirurgia plástica na nuca e nos olhos para ficarem parecidas com as ocidentais. Na pesquisa, o Brasil foi apontado como o país em que as mulheres mais fazem cirurgias estéticas” (Lima, 2005).

2 Nas mitologias transhumanistas existem duas alternativas para o corpo que expressam claramente um sentimento gnóstico de horror ao corpo e à matéria: seu aperfeiçoamento por meio de tecnologias protéticas ou sua desaparecimento. Nas duas alternativas, o corpo é encarado como mero invólucro, sempre imperfeito, do espírito ou da consciência. O grande ideal que se expressa nos discursos da tecnociência contemporânea, e na idéia do transhumanismo, pode ser definido, segundo Lucien Sfez, como a obtenção da saúde perfeita, uma “bio-eco-religião” que anseia por alcançar “o estado de pureza original” (Sfez, 1996).

sociedade capitalista industrial, baseada no sistema de produção em série, no qual o corpo se acopla à máquina para uma produção mais efetiva, e **bio-corpo** (corpo da genética), referente à sociedade capitalista industrial e de consumo, baseada no sistema de produção, mas também de consumo dos bens fabricados.

A fim de uma melhor caracterização, intitulamos o corpo digital como **bit-corpo** (corpo da informação), correspondente à sociedade atual, baseada em um sistema capitalista ainda industrial, mas também de consumo e de informação.

Para tanto, é necessário esclarecer desde já que a sucessão dessas tecnologias de poder não se dá por simples substituição, mas antes por complexificação e deslocamento dos centros de interesse capitalista. O mesmo acontece no que concerne aos modelos de corpos e seus respectivos discursos. Não se trata, portanto, de finalizar etapas, mas de articulá-las, conectá-las para tentar explicar os fatores que concorreram para a construção do panorama do corpo digital como um modelo de corpo específico: o “corpo perfeito”.

Recorremos ao instrumental teórico do filósofo Michel Foucault, que estudou a história da sexualidade e do corpo e introduziu temas diversos em um projeto de uma arqueologia dos saberes e de uma genealogia dos poderes das sociedades moderna e contemporânea, a fim de pensar as relações de poder na modernidade em um regime que vai da sociedade disciplinar à sociedade de controle, para chegar a um novo paradigma na contemporaneidade, definido pelas tecnologias inerentes ao **biopoder** – que é a forma utilizada pelo capitalismo para administrar a vida social por dentro, acompanhando-a, interpretando-a, absorvendo-a e rearticulando-a.

Consideramos que o capitalismo, desenvolvido nos fins do século XVIII e no início do século XIX, anexou o corpo enquanto força de produção e força de trabalho. Os processos analisados abordam as tecnologias de controle humano, características das sociedades moderna e contemporânea, que revelam claramente sua qualidade “produtiva”. São jogos de poder que criam saberes, induzem ao consumo e suscitam discursos, apontando cada vez mais para a produção de novos modos de subjetivação, novas formas de pensar, de sentir, de consumir, de comunicar. Novas maneiras de ser, de representar para apresentar.

Os corpos são moldados pelos discursos sociais. Na modernidade, a sociedade disciplinar é aquela na qual o controle é construído por meio de uma rede difusa de aparelhos que produzem e regulam os costumes, os hábitos e as práticas produtivas para fazer funcionar essa mesma sociedade, assegurando a obediência a regras de inclusão e exclusão, por meio de instituições disciplinares como a prisão, a fábrica, o asilo, o hospital, a universidade, a escola. O poder instaurado nesse tipo de sociedade é o que controla condutas e comportamentos. Já a sociedade de controle deve ser entendida como aquela que se desenvolve nos limites da modernidade para a contemporaneidade, utilizando mecanismos de regulação cada vez mais “democráticos” e mais imanentes aos corpos e cérebros dos sujeitos. O poder é exercido por máquinas que organizam diretamente o cérebro em sistemas de comunicação e os corpos em sistemas de bem-estar, para objetivar um estado de alienação. A sociedade de controle é caracterizada por uma intensificação e uma síntese dos aparelhos disciplinares que, internamente, orientam nossas práticas diárias comuns, mas, em contraste com a disciplina, estende-se para além dos locais estruturados de instituições sociais, por meio de redes flexíveis e flutuantes.

Percorrendo esses dois tipos de sociedade na obra de Foucault, reconhecemos a natureza biopolítica do novo paradigma de poder, o **biopoder**, que se caracteriza como um conjunto de tecnologias que focaliza diretamente a vida, engendrando determinadas formas corporais e subjetivas. Trata-se de um poder que se refere à produção e à reprodução da própria vida. É nesse contexto que encontramos o corpo digital como sinônimo de “corpo perfeito”.

Seguimos a teoria foucaultiana, em sua análise das sociedades disciplinar, de controle e o

biopoder, para afirmar que o **corpo-máquina**, o **bio-corpo** e o **bit-corpo** representam alguns dos modelos de corpos fundamentais ao sistema capitalista, em sua passagem da modernidade pós-Revolução Industrial à contemporaneidade. As tecnologias de poder aplicadas em cada uma dessas fases exprimem as formas sociais que produzem os corpos e (re)produzem suas imagens, fornecendo-lhes sentido, ou seja, estabelecendo discursos que são internalizados como verdades.

Privilegiamos a imagem digital, na medida em que tal tecnologia permite a fabricação do corpo como objeto de (des)construção de realidades e de possibilidades. A imagem digital constitui um aparelho de representação que se tornou um poderoso instrumento de criação do universo imaginário, ajudando a moldar a sensibilidade e a subjetividade modernas. Trata-se de uma nova possibilidade de leitura do mundo, de investigação da realidade, desencadeando um movimento de “naturalização tecnológica da imagem”, que visa à obtenção de um duplo cada vez mais conforme (ou melhor que) seu “referente”.

No momento em que a imagem passa a se reproduzir, ela passa também a produzir o sujeito: a imagem na era da sua reprodutibilidade técnica é a imagem na era da automatização do sujeito (Benjamin, 1987:58). A nosso ver, a imagem contemporânea, digital, se coloca ao lado da tecnociência como forma de estabelecer sua sujeição. Ela envolve o sujeito em um mundo paralelo, pois o corpo contemporâneo, além de veículo de aparência, é lugar de experiências que celebram o prazer da possibilidade de se criar um outro corpo, um “corpo perfeito”.

Com o desenvolvimento das tecnologias da imagem, na contemporaneidade, a circulação dos corpos permanece cada vez mais em um campo mediatizado. A sociedade imagética, cujo princípio de concorrência está baseado na diferenciação dos produtos pelas imagens, exige do corpo cada vez mais sua capacidade de *performance*.

A digitalização corporal tem sido experimentada como a falta de um “corpo perfeito” de carne e osso. Todas as maneiras de se conservar e de se fazer viver os vestígios de um “corpo perfeito” que não existe são práticas simbólicas repetidas para entreter uma relação virtual com o corpo ausente. Aprende-se a jogar com as imagens desse corpo tornando-se “outro” por efeito de decomposição. Dessa forma, a imagem se constrói e se desconstrói como se o corpo fosse sempre um objeto a ser moldado, como um objeto de arte: “é o começo da hibridização do biológico pelo artificial. O corpo presta-se a todas as experiências; podemos fazê-lo desaparecer, criá-lo de maneira artificial, fazê-lo renascer de seu desmantelamento, ele está sempre lá” (Jeudy, 2002:152).

O movimento da digitalização revela o quanto a idéia que temos acerca da “realidade” do nosso próprio corpo não é senão fruto de um deslocamento, de um jogo de oposições que nos coloca sempre numa posição estética produzida culturalmente, afinada aos interesses capitalistas. Constituinte ao mesmo tempo uma categoria do espírito e um modo de apreensão do mundo, o corpo digital exarceba a trilogia lacaniana (imaginário-simbólico-real), não porque se junta a ela, como uma nova alternativa, mas porque faz “difundir” os elementos dessa trilogia. A virtualização do corpo é, portanto, uma nova invenção estética.

Na sociedade da informação, na sociedade em rede, o capitalismo mercantilizou o desejo, sobretudo o desejo de libertação da carne, o desejo de libertação de um “corpo obsoleto”, e assim o recuperou e o enquadrando novamente, em forma de imagem, de um modelo de corpo porque, em uma sociedade, cujo princípio é a concorrência, temos que estar sempre “apresentáveis”, em forma; afinal, nossa aparência equivale à nossa sobrevivência. Na sociedade contemporânea, o capitalismo produz um corpo que já não comporta apenas o desejo de consumo, mas é o próprio consumo. Na era do acesso à informação, ocorre, portanto, uma mudança de perspectiva que traz para o centro da atividade econômica o controle do tempo do corpo-consumidor. Esse corpo não é mais um alvo do mercado, ele torna-se o próprio mercado, cujo potencial é preciso conhecer, prospectar e processar.

O corpo digital como corpo puro

O corpo digital é o corpo que atinge uma “perfeição estabelecida”, é aquele imune à doença, à deficiência física, à morte. Ele representa um mundo sem a espessura da carne, dando reviravoltas no espaço e no tempo de maneira que seu peso não impeça seu avanço. O **bit-corpo** ou corpo-imagem se dissolve em um universo de dados que nada pode deter. A sociedade da informação, da velocidade, a sociedade de rede se tornou o sistema nervoso dos corpos que não podem mais estar fora dela.

Fredric Jameson observou, em seu livro *Pós-Modernismo ou a Lógica do Capitalismo Tardio*, que o capitalismo estava penetrando no inconsciente e na natureza e colonizando-os; mas agora ele parece investir em toda a criação, não só na criação do corpo, mas na criação de uma imagem digital desse corpo (Jameson, 2000). A nova economia parece apropriar-se não apenas da dimensão da realidade virtual do corpo, mas também, e talvez principalmente, da dimensão virtual da realidade do corpo.

Continuamos como Pigmalião a construir esse corpo novo, a conhecê-lo pela força e a explorá-lo pelas imagens. Entrecortado por múltiplas constrições necessárias, ele passa do impossível ao leque aberto de todos os possíveis. Habita esse potencial e essa nova contingência. Surge digital, virtual, segundo uma definição sem fim nem fronteiras.

Quando a medicina, a farmácia, as políticas de saúde, as tecnologias de controle e de trabalho, as tecnologias de comunicação avançam suas possibilidades em um agir sobre o corpo, podemos reformular novamente a questão: o que é o corpo contemporâneo? Ele não existe, pois vive inteiramente na modalidade do possível?

O corpo digital – o corpo em imagens sintéticas – pode aparecer como a finalização de todos os jogos complexos para a obra, na labilidade das imagens corporais. A imagem digital oferece uma apresentação perfeita do corpo liberado das contingências e projetado em um tempo infinito. Ela permite, sobretudo, uma projeção de todas as fantasias sobre um corpo idealizado que não precisa mais ser de carne e osso. Ele pode aparecer ou desaparecer, ele nem morre nem vive de verdade. Trata-se de um desdobramento que autoriza o jogo das identificações, utilizando simplesmente meios técnicos a cada dia mais sofisticados. Idealiza-se o corpo por procuração e, nessa perspectiva, a tecnologia das imagens digitais oferece possibilidades cada vez mais ricas.

A idéia de uma nova corporeidade não se resume ao fato de que a imagem sintética oferece a possibilidade de se ter um outro corpo e de transformá-lo a meu bel-prazer; supõe também um desenvolvimento interativo da corporeidade. Longe de desaparecer na abstração dos símbolos, o corpo se vê acrescido de novas possibilidades de ação e, em troca, de percepções. Parece que a transmissão e a recepção das mensagens ou das expressões corporais são cada vez mais consideradas como devendo participar amplamente de uma comunicação que se quer a mais completa ou “realista” possível.

Como dá a entender Couchot, a interatividade digital privilegia “um visual enriquecido e como que ‘recorporizado’, fortemente sinestésico, em detrimento de um visual seqüencial linear e essencialmente retiniano” (Couchot,1990). As recentes pesquisas sobre a síntese da expressão tentam desenvolver as relações mais complexas entre o cálculo da digitalização tridimensional de rostos e de corpos reais e a captura digital dos movimentos. A perspectiva assim oferecida é a de produzir, ainda nas palavras de Couchot, uma “hibridização” entre o gesto e as formulações abstratas do cálculo. Não se trata mais de um desdobramento, mas de uma interação que deveria permitir a descoberta das múltiplas possibilidades da sinestesia, como se a corporeidade pudesse ser vivida, simultaneamente, no universo da nossa sensibilidade imediata, graças a uma síntese digital das nossas mais complexas expressões.

Não podemos esquecer que o computador não sabe dar forma sensível a não ser ao que já

está informado. Apenas sabe dar visibilidade ao que é inteligível. Portanto, a utopia de uma nova corporeidade não se equipara à questão da reprodução tecnológica das sensações mais complexas; não se inscreve na perspectiva de um domínio técnico cada vez mais sofisticado da nossa vida sensível. Fundamenta-se, essencialmente, no paradoxo da simultaneidade de um desdobramento que visa a anular o próprio efeito de duplo, criando uma fusão técnico-corporal. Quando se fala do ‘tempo real’ para designar a simultaneidade entre a imagem e o real produzido hoje pela imediata mediatização, trata-se de uma ausência de distância temporal entre a realidade do evento e sua reduplicação em imagem. Nesse sentido, o gênero de experiência interativa aqui indicado segue o mesmo caminho, já que propõe uma tal simultaneidade entre as sensações corporais e as imagens sintéticas que toda distância temporal que está na origem da especularidade está destinada a desaparecer. A sinestesia é vivida em tempo real por uma reduplicação que dificilmente podemos considerar especular. As imagens digitais não são imagens de espelho.

A ilusão de uma certa ‘purificação do real’ operada pela imagem digital seria uma conseqüência do trabalho sobre a sinestesia vivida em tempo real. Trata-se da idéia de que a virtualização seria em si mesma um meio de purificação estética. Uma nova corporeidade encontrasse aí propriamente legitimada por essa purificação do real.

Conhecemos o risco de uma semelhante ideologia: uma vez que, na realidade, o corpo é imperfeito, no espaço virtual ele pode atingir um grau de pureza até então desconhecido. A idealização estética do corpo fica assim exarcebada a ponto de fazer acreditar que, para além da multiplicidade de imagens corporais que surgem em nossas percepções cotidianas, podemos esperar encontrar a quintessência da imagem do corpo graças à imagem digital. Na interação sinestésica entre nosso corpo sensível e o cálculo digital, a purificação do real seria um princípio de pureza absoluta.

O “corpo puro” responde à sublimação estética pelo auto-erotismo da experimentação tecno-especular. O esperma, as defecações, a saliva, o sangue, tudo o que sai ou entra no corpo não mais existe ou não é suscetível de passar no registro absolutamente puro da imagem. Insistimos mais uma vez no fato de que a *performance* que põe justamente em cena todos os humores do corpo aparece como o “último momento” antes da entrada no mundo virtual, em que o corpo purificado triunfa. Tal seria a lição de moral: é somente no mundo digital que o corpo tem condições de se tornar o mais perfeito modelo de corpo. O corpo se torna um incorporeal, em uma direção exatamente inversa à dos estóicos³.

O corpo em imagens digitais alcança sua autonomia e, podemos acrescentar, sua imortalidade. Para os estóicos, “a felicidade é aquele instante em que o homem está inteiramente de acordo com a natureza”. Se possuímos uma idéia de eternidade, é neste momento em que o acaso se transforma em destino, no presente do ato. Ao contrário, o corpo tornando-se um incorporeal, não é mais ligado ao tempo presente; suas metamorfoses infinitas o fazem eterno porque ele é vivido em imagens, para além de uma distinção entre o existente e o não-existente. É exatamente este o mito fantástico do corpo digital. Nós abandonamos toda a tradição existencialista que unia o corpo à experiência repetida do tempo presente. Incorporeal e atemporal, o corpo puro e digital é certamente uma abstração transcendental.

As experiências de sinestesia realizadas com as imagens digitais parecem partir da idéia

³ Na filosofia estóica, os incorporais são dotados de uma existência mínima, diferentemente dos corpos que, sozinhos, existem por suas ações e intenções. O corpo é, de alguma maneira, analógico à existência – idéia que será retomada pela corrente filosófica existencialista no século XX. O que é incorporeal existe apenas no pensamento. A primeira categoria é a matéria que origina os corpos. Comentando esse lugar de origem que os estóicos atribuem à matéria, Plotino escreve: “A razão é de tal forma que eles tomam por guia a sensação e nela têm fé para estabelecer os princípios e o resto. Primeiramente convencidos de que todos os corpos são os verdadeiros seres, sentem medo ao vê-los se converterem uns nos outros, considerando o ser real aquele que subsiste sob eles” (Jeudy, 2002: 170).

preliminar de um “corpo perfeito”. Todo esse trabalho experimental efetuado na interface entre o corpo e o computador parece ter por finalidade implícita mostrar que o “corpo puro” em um “espaço digital” é a busca do corpo perfeito em um mundo orgânico. São duas faces de um Eu corporal, de um lado, e do narcisismo, cujos modos de expressão continuam governados pela relação especular, de outro. O “corpo puro” seria a replicação digital do corpo perfeito. Uma visão estética do mundo – baseada em um idealismo da corporeidade – impõe-se, doravante, como ponto de vista ocidental do modelo de corpo estabelecido pela sociedade capitalista.

A estética corporal, como abismo do reconhecimento cultural, passa pela vontade de dominação. Na contemporaneidade, a imagem do corpo reflete seu estatuto como objeto de consumo, reflete a administração “correta” de sua utilização. Assim, a criação de corpos por meio de imagens de síntese poderia ser uma alternativa para aqueles corpos que não se adequaram às modalidades estabelecidas pela sociedade de consumo, na medida em que permite ao indivíduo moldar a própria experiência. No entanto, o que notamos é a ascensão de outra lógica relacionada ao investimento do capital: a idéia de que as imagens de síntese necessitam estar associadas à pureza; caso contrário, produziriam “corpos estranhos”. Para Bauman, o estranho é o oposto, o sujo, o imundo, são os agentes poluidores; são “as coisas fora do lugar”. No entanto se são “coisas fora do lugar”, é possível de alguma forma enquadrá-las, mas, para isso, elas terão que “entrar no sistema”, porque o sistema é a ordem, o “lugar onde se encontram os puros” (Bauman, 1998).

Construir e manter um corpo sem defeitos, sem impurezas, sem “nada fora do lugar” é a ordem do sistema da sociedade de consumo, que, neste momento, é intensificada pela transferência para a sociedade da informação, uma sociedade de imagens. A isso acrescentamos o pensamento de Giddens que afirma que o problema da ordem é central à interpretação da limitação dos sistemas sociais, porque é definido como uma questão de integração – o que mantém o sistema integrado em face das divisões de interesses que disporiam “todos contra todos” (Giddens, 1990). Tal como na lógica capitalista, que inclui e exclui simultaneamente, porque há coisas para as quais o “lugar certo” não foi reservado em qualquer fragmento da ordem preparada pelo homem (Bauman, 1998). Assim, elas ficam “fora do lugar” em toda a parte, em todos os lugares para os quais o modelo da pureza tem sido destinado, porque não há espaço para todos serem puros e porque esse desequilíbrio faz-se necessário à lógica do sistema. O interesse pela pureza e a obsessão com a luta contra a “sujeira” parecem emergir como características dos homens ocidentais, mas os padrões a serem conservados mudam de uma época para outra. Cada época e cada sociedade possuem um certo modelo de pureza e um certo padrão ideal a ser mantido intacto face às “disparidades”. Na sociedade contemporânea, esse modelo de pureza parece indicar uma associação diretamente ao corpo, ou melhor, ao “não-corpo”, a ponto de existir a necessidade de descartá-lo, por meio das imagens de síntese, inaugurando um outro corpo, ou melhor, uma outra imagem de corpo.

O que estamos experimentando é uma transformação tecnológica do estatuto do corpo. A vida como programa implica um corpo passível de transformação, mas não só pela intervenção tecnológica. O corpo torna-se, ao mesmo tempo, um conjunto de possibilidades cuja atualização depende dos cuidados que o indivíduo estabelece consigo mesmo. O possível acaba sendo “naturalizado” pela intervenção tecnológica. Mais uma vez, pensemos nas próteses mais comuns, como o silicone, o *botox* e as cirurgias, plásticas e redutoras. A proposta do corpo digital é a de que ele seja a possibilidade de conectar homem/máquina, corpo/cérebro de uma forma tão íntima que se possa pôr em prática qualquer idéia de um sujeito pensante autônomo, desconectado de suas próteses tecnológicas, corpóreas ou maquinicas. O sujeito é aqui, ele próprio, uma interface. Nessa perspectiva, o corpo digital poderia ser a solução encontrada para os “corpos que não se adequam” às intervenções tecnológicas, ou, por qualquer motivo, não queiram precisar delas. Mas o que

notamos⁴ é que, dentro do ciberespaço, dentro da rede, se reproduz a estética normatizada pela sociedade de consumo, a estética dos corpos perfeitos, formatados com a ajuda da tecnologia.

Na digitalização da cultura contemporânea, o corpo parece marcado pela cultura capitalista das imagens que, em cada época, inventa padrões estéticos, cada vez mais ligados à lógica do consumo. Seja por meio do discurso, seja por meio do artifício, a nosso ver, o corpo vive, na contemporaneidade, em uma cultura imagética e está sendo submetido a um processo de reestruturação, o que nos leva a constatar que a problemática do corpo está na ordem do dia.

Bibliografia

- Bauman, Z. (1998). *O mal-estar da pós modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Benjamin, W. (1987). *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense.
- Bulfinch, T. (2005). *O Livro de Ouro da Mitologia: histórias de deuses e heróis*. Rio de Janeiro: Ediouro.
- Couchot, E. (1990). 'Boîtes Noires' in Klonaris, M., Thomadaki, K. (Dir.)(1990). *Technologies et imaginaires*. Paris: Dis Voir.
- Deleuze, G. (1990). *A imagem Tempo*. São Paulo: Brasiliense.
- Felinto, E. (2003). 'Transhumanismo e mito: notas sobre o culto do ciborgue' in Lemos, A., Cunha, P. (Orgs.)(2003). *Olhares sobre a Cibercultura*. Porto Alegre: Sulinas.
- Foucault, M.(1979). *História da sexualidade: a vontade de saber*. São Paulo: Graal.
- _____. (1984). *História da sexualidade: o cuidado de si*. São Paulo: Graal.
- _____.(1984). *História da sexualidade: o uso dos prazeres*. São Paulo: Graal.
- _____.(1998). *O nascimento da clínica: uma arqueologia da percepção médica*. São Paulo: Forense Universitária.
- Giddens, A. (1990). *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Unesp.
- Jameson, F. (2000). *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. 2. ed. São Paulo: Ática.
- Jeudy, H.(2002). *O corpo como objeto de arte*. São Paulo: Estação Liberdade.
- Lacan, J.(1995). *O seminário: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*. Livro 11. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Lima, B. 'Espelho cruel' in entrevista da psicanalista Susie Orbach cedida à repórter da Rede Globo. Disponível em: <<http://jornalhoje.globo.com/JHoje/0,19125,VJS0-3076-20050212-79477,00.html>>. Acesso em: 12 fev. 2005.
- Lyotard, J. (1989). *A condição pós-moderna*. Lisboa, Gradiva.
- Marx, K. (1983). 'O processo de produção do capital'. In: _____. *O capital: crítica da economia política*. São Paulo: Abril Cultural.
- Novaes, A.(Org.) (2003). *O homem-máquina: a ciência manipula a vida*. São Paulo: Companhia da Letras.
- Pelbart, P. (2003). *Vida capital: ensaios de biopolítica*. São Paulo: Luminuras.

⁴ Em pesquisa realizada no dia 31 de março de 2005, no site Almas Gêmeas, do portal Terra, constatamos que, de dez perfis escolhidos aleatoriamente, oito se classificaram como em forma, atlético ou magro, no quesito aparência. Os que não se "encaixaram" nesses perfis, responderam que fazem o tipo "mediano". A pesquisa foi realizada com perfis de homens e mulheres. Disponível em <http://www.terra.com.br/almas>. Acesso em 31 de março de 2005.

Sfez, L. (1996). *A saúde perfeita: crítica de uma nova utopia*. São Paulo: Loyola.

Sibilia, P. (2002). *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.