

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO - FAC
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL

João Pedro Eliseu

O avatar e o ciborgue: perspectivas cartográficas sobre as corporeidades contemporâneas no contexto da cibercultura.

BRASÍLIA, DF

2022

JOÃO PEDRO ELISEU

O avatar e o ciborgue: perspectivas cartográficas sobre as corporeidades contemporâneas no contexto da cibercultura.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Organizacional. Orientadora: Profa. Dra. Fabíola Calazans

BRASÍLIA, DF

2022

RESUMO

Considerando a interação da tecnologia com os modos existenciais humanos, este presente estudo propõe uma investigação dos deslocamentos acerca da corporeidade e da subjetividade na cibercultura. Utilizando como arcabouço teórico-metodológico principal as considerações de Félix Guattari e Francisco Ortega, exploramos o avatar e o ciborgue como figuras expressivas desses novos sentidos e configurações do corpo humano. Após analisar uma ampla e diversa literatura sobre o tema, foi possível visualizar uma multiplicidade de implicações práticas relacionadas ao entrecruzamento do território biológico com o tecnológico.

Palavras-chave: corporeidade, cibercultura, contemporaneidade, subjetividade, estética, ética.

ABSTRACT

Considering the interaction between technology and human existential modes, this present study proposes an investigation of movements about corporeality and subjectivity in cyberculture. Using the considerations of Félix Guattari and Francisco Ortega as the main theoretical-methodological framework, we explored the avatar and the cyborg as expressive figures of these new meanings and configurations of the human body. After analyzing a wide and diverse literature about the theme, it was possible to visualize a multiplicity of practical implications related to the intertwining of biological and technological territories.

Keywords: corporeality, cyberculture, contemporaneity, subjectivity, aesthetics, ethics.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos especiais ao meu pai, que sempre estimulou minha curiosidade. No início, eram livros didáticos e gibis. Depois foram alguns livros sobre dinossauros e curiosidades científicas aleatórias (que no final das contas acabei descobrindo que nem eram tão científicas assim). Por fim, talvez num instante que só existiu por uma combinação de ócio, curiosidade, inocência e um pouco de loucura, acabei eu mesmo indo explorar nosso cômodo quase abandonado de madeira do quarto do meio para pegar emprestado algum livro “mais sério”. De livro em livro, essa paixão misteriosa pela filosofia crescia em mim. Por ter me apoiado nessa longa jornada e por toda a dedicação e amor nesses muitos anos até aqui, minha mais profunda gratidão.

Agradeço também a todos os professores que fizeram parte da minha história, mas, em especial:

À professora Marcela Salgado, que no 6º e 7º ano despertou um interesse sobre as ciências da vida que nunca cessou. A vontade de entender sobre a vida me estimulou a estudar mais ativamente e a buscar informações complementares fora dos livros didáticos.

À professora Marquelene, que no 9º ano despertou meu interesse pela literatura nacional e pela língua portuguesa e que fazia do aprendizado um momento mágico de divertimento e entrosamento social.

Ao professor e amigo Erik Surjan, que do 1º ao último ano do ensino médio me ensinou sobre a história do mundo, ampliou minhas noções de território e teve a coragem de adentrar nas nuances politizadas do ensino histórico enquanto este é dominado pelo discurso da neutralidade.

Ao professor Yuri Gagarin, que deu sequência ao interesse pelas ciências da vida e, além disso, me inspirou com seu amor e dedicação pela docência e me influenciou a querer seguir por este caminho.

À professora e orientadora Fabíola Calazans, que é uma das minhas principais referências de futuro e que desde o primeiro semestre me inspira e me provoca a explorar os caminhos vacilantes da subjetividade.

Aos professores Tiago Quiroga e Luiza Spínola, por toparem se envolver na banca de defesa do trabalho e por participarem do encerramento desse ciclo tão importante.

Ao Professor Felipe Polydoro, que topou ser o suplente da banca de defesa e que foi muito importante na etapa de decisão do tema e de desenho do escopo do trabalho.

À minha namorada Sara Viana, com quem sempre aprendo muito e que esteve comigo dos momentos mais sombrios aos mais alegres. Seu apoio neste trabalho e em toda a jornada da graduação foi vital.

Aos meus amigos Isabela Braga e Lucas Vaz, que estiveram comigo em várias das etapas que me trouxeram até aqui.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
1.1. Panorama geral da discussão	7
1.2. Objetivos gerais e específicos do estudo	12
1.3. Muito além de uma análise objetual: uma discussão ética acerca da corporeidade contemporânea e seus desdobramentos práticos.	13
2. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO	15
2.1. Os agenciamentos coletivos de enunciação, os agenciamentos maquínicos e a produção subjetiva.	15
2.2. Cultura somática e ascese do corpo	19
2.3. Uma nova modalidade de sociabilidade e o corpo mercadificado via avatarização.	30
3. DESENVOLVIMENTO	34
3.1. Uma nova modalidade experiencial: cartografia de uma corporeidade híbrida na atualidade.	34
3.2. O avatar e o corpo avatarizado: deslocamentos de uma subjetividade externalizada e vislumbres de uma corporeidade no contexto da cultura de personalização.	36
3.3. O avatar sob a ótica das ecologias sociais e ambientais: comunicabilidade interativa e cultura de customização	47
3.4. O ciborgue e o corpo aprimorado: O corpo como hiperconstruto e a discussão acerca da construtibilidade no contexto da cultura tecnológica.	50
4. CONCLUSÕES	54
5. REFERÊNCIAS: BIBLIOGRAFIA, VIDEOGRAFIA, FILMOGRAFIA E OUTRAS FONTES DE CONSULTA.	61

1. INTRODUÇÃO

1.1. Panorama geral da discussão

Muito se tem discutido, recentemente, a respeito dos impactos produzidos pelas diversas tecnologias sobre o corpo e a mente. Existe, na atualidade, uma discursividade técnico-científica posicionada fortemente favorável ao desenvolvimento e a incorporação desses dispositivos tecnológicos e dos modelos existenciais implicados por eles na sociedade. Estes dispositivos, que são funcionalmente plurais, parecem estar, muitas vezes, inseridos em um deslocamento compartilhado singular, se constituindo então enquanto fragmentos de um processo mais amplo que se aponta para a própria constituição geral das corporeidades e subjetividades atuais.

Curiosamente, essas práticas de si contemporâneas estão inscritas não somente na esfera dos agenciamentos técnico-científicos de última geração. Essas apresentam também, simultaneamente, um certo atravessamento de práticas e discursos muito anteriores ao surgimento das tecnologias como são conhecidas e práticas de si que as manifestam atualmente. Isso quer dizer que, apesar do racionalismo indiscreto explicitado por essa modalidade discursiva tecnicista contemporânea, existem componentes subjetivantes extrínsecos e indiscriminados no domínio das tecnologias. Componentes esses que integram universos religiosos, culturais, estéticos etc, interagindo e se entrecruzando na constituição das subjetividades e corporeidades contemporâneas.

Os ciberespaços, espacialidades possibilitadas por esses agenciamentos tecnológicos, já são notavelmente espaço-temporalidades principais na cultura global. É possível listar aqui, a título de contextualização, três principais fenômenos que apontam para uma intensificação do assentamento e da circulação nestes espaços virtuais, que se disseminaram exponencialmente nos últimos anos. O primeiro é o fenômeno dos jogos. Segundo pesquisa realizada pela TECHnet Immersive revelam, o valor estimado do mercado de jogos no mundo em 2019 era de 152 bilhões de dólares. Já em 2021, o valor foi estimado em pouco mais de 167 bilhões de dólares, um aumento considerado significativo e atípico em relação a boa parte de outros setores econômicos afins, como a indústria audiovisual e musical. A mesma pesquisa afirma também que há cerca de 2.5 bilhões de jogadores casuais e profissionais no mundo inteiro, sendo a ásia a região com maior participação nesse

montante. Isso quer dizer que aproximadamente 32% da população global em 2020¹ consumia algum tipo de jogo, considerando tanto as plataformas de mídia tradicionais fixas (consoles e computadores) quanto as móveis (celulares e tablets).

O segundo fenômeno concerne à esfera do trabalho. Segundo material informativo publicado pela Confederação Nacional da Indústria (CNI) também em 2020, uma pesquisa realizada pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) revelou que 20,8% dos profissionais no setor empresarial tinham como opção o trabalho remoto². A mesma pesquisa afirma que, dentre as áreas profissionais, a ciência e a área das produções intelectuais são as áreas que oferecem mais possibilidade de trabalho remoto. É nítido que as configurações específicas de cada ambiente de trabalho são, de certa forma, heterogêneas. Mas é certo dizer que houve uma migração massiva dos territórios físicos e presenciais, para os ambientes cibernéticos e virtuais.

O último fenômeno se manifestou no território das mídias sociais, que não são precisamente um fenômeno recente. Mas é certo que, sob duas perspectivas distintas, seu potencial fenomenológico se destacou nos últimos anos. A primeira e mais específica é a da ampliação dos ciberespaços sociais enquanto metaversos visuais, e juntamente a isso o uso de avatares realísticos e interativos como representações corporais no ciberespaços, no lugar das fotos de perfil estáticas tradicionais. A segunda perspectiva se estica para todos os outros fenômenos destacados: a da pandemia de COVID-19 e a do isolamento social vivenciados nos últimos anos. Tanto os universos dos *games*, quanto do trabalho remoto e das mídias sociais viveram uma intensificação da transferência das atividades subjetivas e do capital simbólico para os territórios virtualizados durante a transcorrência da pandemia.

É nesse contexto de transição territorial das práticas subjetivas que se suporta, de certo modo, os questionamentos fundamentais deste estudo. Como são configuradas as práticas sociais e individuais nessas espaço-temporalidades? Que tipos de corporeidade são produzidas através dos agenciamentos subjetivantes ciberculturais? Quais implicações surgem como efeito desses deslocamentos subjetivos? De que forma há conexão entre as subjetivações individuais e coletivas

¹ A população mundial somava 7,753 bilhões de pessoas em 2020, segundo dados do Banco Mundial divulgados pela Google.

² 22,7% dos postos de trabalho no Brasil (2020)

contemporâneas, especialmente as de ordem ascética e social, e a cultura neoliberal das sociedades de desempenho atuais?

Se por um lado os agenciamentos tecnológicos mais recentes parecem engendrar um tipo específico de corporeidade e subjetividade: caracterizada, por exemplo, por tipos singulares de ascese e sociabilidade, nos quais caberá dar mais profundidade adiante. Por outro lado, os indivíduos, os grupos sociais, as instituições e mesmo as ciências humanas de maneira geral parecem desampadaras para lidar com o aspecto híbrido destas modelações subjetivantes, as quais aparentam expressar um entusiasmo com o progresso tecnológico e com a virtualidade do futuro e, simultaneamente, uma afeição arcaizante e conservadora à tradições culturais do passado (GUATTARI, 2012).

Primeiramente, é preciso dizer que mesmo o entusiasmo evolucionista e transumanista da discursividade tecnológica não é uma novidade. Nick Bostrom, em seu estudo *A History of a Transhumanist Thought* (2011), apresenta a existência de impulsos de transcendência corporal muito relacionados com o desejo da imortalidade e da longevidade da vida (e da juventude) na antiguidade. O primeiro exemplo e o mais antigo é dos textos míticos sumérios da *Epopéia de Gilgamesh* (1700 a.C), um texto poético que narra a busca de um rei à imortalidade. O segundo é o caso da tradição taoísta chinesa, em que os ascetas religiosos buscavam transcender os limites orgânicos físicos e mentais através da harmonia com as forças da natureza (ORTEGA, 2008). O terceiro caso é o da tradição greco-romana, em que cabe um olhar mais aprofundado, justamente por se aproximar mais das práticas ascéticas cristãs que foram historicamente mais disseminadas no ocidente que as outras.

Bostrom destaca uma ambivalência singular no caso dos mitos gregos: juntamente com a perseguição da divindade, existe um preço a ser pago individualmente. Esse perfil se revela por exemplo nos mitos de Prometeu, que foi punido pelos deuses por roubar a chama divina, e no mito de Dédalo e Ícaro, em que as asas de cera produzidas por seu pai derretem ao alçar o vôo muito próximo ao sol, resultando na queda e morte de Ícaro. Destaco, no contexto do último mito, que são justamente as asas, encaradas enquanto a representação de empreendimento tecnológico, que se desmantelam, causando a queda, expressando metaforicamente essa outra perspectiva de quando os os agenciamentos técnicos

se direcionam no sentido de superar o que é o humano e alcançar o que é divino, da ordem da eternidade.

Se de certo modo, os ascetas ocidentais eram “avatares” à sua própria maneira, paralelamente, o termo originário do avatar origina-se primeiramente no contexto das tradições filosófico-religiosas orientais hinduístas e budistas. É precisamente com essas práticas culturais ascéticas e dietéticas religiosas que o conceito se desenvolve, assumindo o significado de encarnação de deidades míticas. É interessante observar que a crença em reencarnação característica do hinduísmo sugere um relacionamento singular entre o asceta e sua função social. Uma mesma divindade pode reencarnar diversas vezes, mas com corporeidades singulares. Aspectos físicos e subjetivos diferentes, mas carregando sempre uma função divina de propor um modelo existencial.

Entretanto, há um fenômeno que se desenrolou entre as décadas de 70 e 80 e atingiu seu ápice no final da década de 90 com o jogo Meridian 59 (CASTRONOVA, 2003), oferecendo uma concepção própria do avatar: a popularização dos jogos *arcade* nos grandes pólos tecnológicos da época. Na cultura dos *games*, o avatar é um personagem construído para corporificar uma identidade em uma espaço-temporalidade virtual. É a figura-produto que dá forma a um eu virtual, uma projeção corpórea. É esse avatar que percorre as espaço-temporalidades dos universos virtuais e dispõe de interações sociais próprias com outros avatares, sejam humanos, computadores ou inteligências artificiais.

Considerando as observações de Castronova (2003), é possível vislumbrar um engajamento intensivo com a produção de mundos de realidade virtual compartilhada, em meados da última virada de século. Tendo o primeiro mundo desse tipo sendo lançado em 1996, em 2001, já era possível contabilizar mais de 50 espaços virtuais similares. Todos eles com suas próprias instituições políticas, sociedades, economias complexas, suas próprias realidades simuladas. Esses mundos alternativos fantásticos se disseminaram tão intensamente que à época, “para muitos, a vida na realidade virtual era preferível à vida na terra” (CASTRONOVA, 2003, p. 3).

Com isso é possível visualizar o panorama geral em que se insere os direcionamentos definidos para o presente estudo. Foi apresentado, primeiramente, a questão das discursividades tecnológicas: existe uma mentalidade hegemônica

racionalista, uma subjetividade capitalística produzida parcialmente pelo estabelecimento do Capitalismo Mundial Integrado, ou CMI, (GUATTARI, 2012) e aficionada pelo progresso tecnológico. Em seguida, foi destacado que os agenciamentos maquínicos tecnológicos, apesar de hegemônicos, não impedem a concorrência de outros agenciamentos, sejam maquínicos, sejam coletivos de enunciação. Foram apresentadas, por fim, algumas pistas que apontam para uma territorialização massiva dos ciberambientes e as questões do impulso transcendental e do avatar e do ciborgue em desenvolvimento não linear pela história.

Percorrido o mapa de fundo no qual se situa os diferentes componentes do estudo, cabe apresentar a seguir o intuito final que justifica a realização dele. Conforme as biotecnologias e as tecnologias comunicacionais se ampliam enquanto agenciamentos de subjetivação principais no contexto do CMI, faz-se cada vez mais urgente ponderar criticamente sobre os modos existenciais implicados por esses tipos de subjetivação atuais. O avatar e o ciborgue, portanto, atuam nesse sentido como pontos de reflexividade que permitirão estimar os padrões de corporeidade implicados, em parte, por efeito destes agenciamentos de subjetivação atuais.

O que é mais provocativo acerca da figura do ciborgue e do avatar é que estes parecem refletir um fluxo de territorialização no corpo. Enquanto o avatar se configura de certo modo como uma projeção positiva virtual, como potência virtual, muitas vezes configurada como uma espécie de devir corporal, o ciborgue aparenta mais ser uma espécie de negação da corporeidade orgânica pela modificação biotecnológica, uma desfiguração do orgânico enquanto condição finita em função da ampliação das potências positivas de vida. Assim, talvez a consolidação do ciborgue como uma figura emblemática da cibercultura futurística revele algo para além do que revelam as narrativas prometeicas anteriores. Mais que desafiar a mortalidade e acessar a divindade através da técnica: a negação da negatividade, a expressão do deslocamento de um paradigma ontológico para outro?

Quando voltamos a nos inclinar, porém, sobre a cibercultura enquanto o conjunto não só dos territórios existenciais, mas também os seus universos incorporais, é importante visualizá-la enquanto uma multiplicidade de agenciamentos heterogêneos. Nesse caso é importante tratar a cibercultura buscando sempre considerar essa topografia complexa e singular de agenciamentos e territórios próprios, com seus próprios universos de valor (GUATTARI, 2012).

1.2. Objetivos gerais e específicos do estudo

Este trabalho quer se debruçar justamente sobre as ambiguidades e os paradigmas éticos e estéticos constituídos nesse entrecruzamento entre a corporeidade e subjetividade contemporânea e a tecnologia, em especial, as biotecnologias e as tecnologias comunicacionais e informáticas. As figuras do avatar e do ciborgue, nesse contexto, se revelam objetos potentes para a exploração dos novos modelos e padrões de corporeidade e subjetividade atuais. É através do olhar sobre essas figuras que será possível conduzir a reflexão pretendida sobre as atividades de ascese e sociabilidade em algumas espaço-temporalidades e culturas contemporâneas, a exemplo dos diversos ciberespaços existentes e da cibercultura global.

Assim, deve-se dizer que o principal objetivo do trabalho é este de lançar uma provocação crítica sobre os tipos de corporeidade produzidos na atualidade e às subjetivações vinculadas a ela, analisando práticas, figurações e deslocamentos em uma ampla e descontínua literatura, a qual não hesita em interseccionar o debate central a temáticas religiosas, culturais e estéticas. Trata-se de investigar como esses arranjos e movimentações subjetivantes características de uma contemporaneidade deslumbrada com a tecnologia implicam em modelos existenciais singulares.

Será estudado, por exemplo, utilizando alegoricamente em referência à cartografia o vocabulário geográfico: quais modalidades topográficas são articuladas sobre os territórios existenciais corporais e psíquicos. Olhamos, adiante, para quais acidentes geográficos estão salientados no mapa da corporeidade e, olhamos ainda, nomeadamente, para a mobilidade tectônica dos múltiplos territórios existenciais que se chocam, se atravessam e se superpõe, produzindo o relevo, a forma singular das coisas que instigam a conhecer seu conteúdo mais profundamente.

Queremos descobrir quais tipos de experiência corporal são privilegiadas no contexto da sociedade atual. Quais práticas são principais na consolidação da corporeidade contemporânea e como elas são formadas. Considerando uma sociedade similarmente fascinada e aterrorizada pelo corpo biológico e pela potência tecnológica. Quais contradições e saliências territoriais são gestadas justamente no caldeirão de mundos que ao primeiro olhar parecem tão distintos?

Nesse contexto, queremos destrinchar mais detalhadamente figuras centrais à cibercultura ainda biologizante que permeia a experiência contemporânea e age radicalmente na constituição dos modos de ser e estar no mundo: o avatar e o ciborgue. Eis que, com suporte no potencial fenomênico destas emergências emblemáticas da cibercultura, sintetizadas em duas figuras, partimos a desvendar possíveis engendramentos discriminados por elas acerca da corporeidade contemporânea.

Fica definida, então, como finalidade maior, a realização de uma cartografia aberta de diversas movimentações conceituais e práticas envolvendo o corpo e a subjetividade contemporânea. A escala que daremos ao mapa é também flexível e fluida, oscilando entre análises mais amplas e interpretações mais detalhadas, na tentativa não de resistir, mas de se apropriar das ambiguidades e da complexidade geral características da temática contemporânea. À parte disso, tencionamos manter atenção sempre às interações, aos atravessamentos, às comunicações, aos fluxos, sejam convergentes ou divergentes. Melhor dizendo, independente da escala utilizada, o olhar busca sempre privilegiar as instâncias relacionais e móveis. O vir a ser, antes do ser. O composto, antes da substância. O Rizoma, antes da raiz. O objetivo é canalizado, nessa lógica, menos para alcançar quaisquer novas verdades e resultados e mais para o processo em si, para o flunar exploratório, para o percorrer.

1.3. Muito além de uma análise objetual: uma discussão ética acerca da corporeidade contemporânea e seus desdobramentos práticos.

Abordar a temática do avatar e do ciborgue no contexto das expressividades fenomênicas da cibercultura vai muito além de um empreendimento unicamente conceitual de definir “o que é”. Pensar sobre essas figuras é uma oportunidade de abrir mais uma frente da discussão ética acerca da corporeidade e da subjetividade contemporânea. Por isso, este empreendimento investigativo está proposto muito mais no sentido de olhar para o mundo e para o fluxo de possibilidades que o percorre, e menos para uma delimitação essencial e platônica.

Muitos pesquisadores e artistas vêm se interessando pela temática cibernética há algum tempo. Juntamente à explosão informacional na cultura global contemporânea, que não cessa de se intensificar e ampliar sua interface para os

mais diversos espaços, uma série de desdobramentos práticos na sociedade são observados e problematizados nas produções fílmicas, literárias, acadêmicas etc. A maioria dessas produções, porém, ao tratar da comunicação, se inclina mais intensamente para a problemática das mídias sociais, negligenciando parcialmente outras abordagens acerca da produção subjetiva e da sua respectiva integração ao debate comunicacional e da fenomenologia estética.

Embora uma abordagem mais instrumental seja privilegiada nesses âmbitos, a discussão ética aparenta estar sempre incluída e as práticas comunicacionais, especialmente as alicerçadas em máquinas produtivas informáticas, não escapam a uma série de problematizações práticas lançadas, inclusive, por intermédio dos próprios Equipamentos Coletivos (GUATTARI, 2012) e práticas que estes problematizam. Dessa forma, preferimos uma abordagem que contemple essas lacunas não-instrumentais frequentemente negligenciadas nos estudos de comunicação trazendo uma discursividade mais vinculada à proposta da comunicabilidade sensível.

Ao mesmo tempo, tencionamos preservar a acidez crítica já consolidada a respeito das práticas tecnológicas contemporâneas, sendo estas as que circunscrevem majoritariamente o território das práticas e instrumentos comunicacionais na atualidade, buscando sempre que possível promover reflexões de natureza ética. Melhor dizendo, para este estudo, rejeitamos a totalidade da cultura utilitarista técnica que predomina na maior parcela das produções intelectuais em comunicação, resgatando um apetite filosófico, mas preservando principalmente sua dimensão de crítica a respeito das modalidades e instrumentos produtivos midiáticos.

Na esteira dessas produções e práticas contemporâneas, cabe destacar por exemplo, uma lista de fenômenos característicos da cibercultura que revelam a disseminação de práticas antiéticas exclusivas dos ciberambientes, como por exemplo, o surgimento de ciberviolências como o *slut-shaming* e o próprio problema do Big Data, como amplamente apresentado na obra *O dilema das redes* (2020).

O foco não é, entretanto, o de constatar um veredito moral para as transformações tecnológicas e as mediatizações que se ramificam a partir dela, mas de refletir justamente sobre os pontos de mais intensa articulação entre estes agenciamentos maquínicos e os agenciamentos coletivos de enunciação que atravessam os vários territórios midiáticos, políticos, das relações sociais, da

biomedicina, sedimentando sentido e incidindo sobre seus componentes de subjetivação e transformando suas práticas.

O foco é entender quais aspectos do avatar e do ciborgue refletem articulações entre agenciamentos maquínicos e coletivos de enunciação e quais modalidades, componentes e singularizações de produção subjetiva podem ser observadas. Melhor dizendo, o que se pretende é cartografar uma multiplicidade de fluxos transversais de subjetivação.

2. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

2.1. Os agenciamentos coletivos de enunciação, os agenciamentos maquínicos e a produção subjetiva.

Primeiramente, é preciso entender quais são as acepções de subjetivação e subjetividade que estão sendo levadas em consideração no trabalho. Guattari (2012) oferece posicionamentos que considero potentes para essa questão. É preciso pensar a subjetividade para além da estrutura psíquica freudiana e da dicotomia sujeito-sociedade. Melhor dizendo, é preciso expandir a noção de subjetividade para algo que compreenda mais que a relação representacional entre as instâncias da psicologia individual e da sociedade. Para isso, a subjetividade deve ser encarada do ponto de vista de seu relacionamento com fatores extrínsecos, como um processo, um fluxo de sensibilidades, afetos, modos de existir etc:

O sujeito não é evidente: não basta pensar para ser, como proclamava Descartes, já que inúmeras outras maneiras de existir se instauram fora da consciência, ao passo que o sujeito advém no momento em que o pensamento se obstina em apreender a si mesmo e se põe a girar com um pião enlouquecido, sem enganchar em nada dos territórios reais da existência, os quais por sua vez derivam uns em relação aos outros, como placas tectônicas sob a superfície de continentes. Ao invés de sujeito, talvez fosse melhor falar em componentes de subjetivação trabalhando, cada um, mais ou menos por conta própria. Isso conduziria necessariamente a reexaminar a relação entre o indivíduo e a subjetividade e, antes de mais nada, a separar nitidamente esses conceitos (GUATTARI, 2012, p. 17).

É ainda através desse descentramento do sujeito para a subjetividade em que outros aspectos podem ser percebidos como co-produtores dos processos de subjetivação. À instância da subjetividade, se acrescentarão então outras instâncias ecológicas: a das relações sociais e a do meio-ambiente. Essas dimensões são constituídas por práticas diferentes, mas integram “uma disciplina comum

ético-estética” (GUATTARI, 2012, p. 55), a qual será emprestada como instrumento para se olhar sobre os engendramentos subjetivos atuais tratados no trabalho. Assim, será sobre esse eixo *ecosófico*, como foi denominado por Guattari, que serão conduzidas as análises e interpretações críticas em relação aos objetos do estudo.

Outros conceitos importantes para que seja possível acessar e compreender a multiplicidade e a complexidade de instâncias de subjetivação dispostas não hierarquicamente entre si, são os agenciamentos maquínicos e os agenciamentos coletivos de enunciação, conceitos disseminados por Guattari (2012) que serão emprestados como fundação teórico-metodológica para as investigações empreendidas adiante. Mas, para progredir na compreensão desses conceitos, é preciso antes entender o conceito de máquina proposto pelo autor, ressignificando a ideia de máquina como exclusivamente um objeto dos domínios tecnológicos:

É preciso se afastar de uma referência única às máquinas tecnológicas, ampliar o conceito de máquina, para posicionar essa adjacência da máquina aos Universos de referência incorporais (máquina musical, máquina matemática...)(GUATTARI, 2012, p. 43)

A máquina guattariana, portanto, pode ser definida como um agrupamento de potências e vetores produtores. Elas podem ser materiais ou abstratas, autopoieticas (produzem a si) ou alopoieticas (produzem algo diferente de si). Esse conceito é primordial para que se possa enfatizar o sujeito enquanto transição e menos como fixação. É esse descolamento do Ser para o Devir que vai pavimentar, por exemplo, algum tipo de reflexão sobre o avatar enquanto corporeidade virtual, abrindo espaço para pensar o aspecto híbrido dessas existências contemporâneas e das próprias maquinações, em que máquinas ou protomáquinas (GUATTARI, 2012) interagem entre si independentemente de serem materiais ou não, corporificadas ou não, refletindo um pouco do caráter da experiência virtualizada. Esse é o caminho vislumbrado para pensar a interação entre as diferentes instâncias evocadas no estudo: o quase-sujeito, o quase-objeto, a biosfera e a mecanosfera. (SOARES, L; MIRANDA, L; 2008).

Com isso, é possível partir para o entendimento de agenciamento. Existem dois tipos de agenciamento, os maquínicos, que apresentam uma discursividade ontogenética e os agenciamentos coletivos de enunciação, que são referentes ao conteúdo existencial (GUATTARI, 2012). É através dessas articulações e

deslocamentos diversos, se entrecruzando e interferindo uns nos outros que está concentrada a base para analisar as manifestações fenomenológicas dos engendramentos subjetivos contemporâneos. Portanto, se por um lado as instâncias ecológicas da ecosofia guattariana compõem o eixo ético-estético através do qual será conduzido o olhar às problemáticas do estudo, por outro, a consideração dessas movimentações ontogenéticas suporta o olhar analítico para componentes subjetivantes muito heterogêneos.

É primordial dizer que essas maquinações tecnológicas não necessariamente implicam efeitos exclusivamente positivos ou negativos. Apesar da escolha de um eixo analítico ético-estético, melhor explicado adiante, o objetivo não é fatalmente decretar um veredito moral acerca das produções subjetivas abordadas no estudo. Pelo contrário, o zelo será por evitar subversão à quaisquer tipos de dialógica maniqueísta. Sobre isso, é pertinente a seguinte colocação de Guattari:

“As transformações tecnológicas nos obrigam a considerar simultaneamente uma tendência à homogeneização universalizante e reducionista da subjetividade e uma tendência heterogenética. É preciso evitar qualquer ilusão progressista ou qualquer visão sistematicamente pessimista. A produção maquínica de subjetividade pode trabalhar tanto para o melhor quanto para o pior. Existe uma atitude antimodernista que consiste em rejeitar maciçamente as inovações tecnológicas, em particular as que estão ligadas à revolução informática. A produção maquínica de subjetividade pode trabalhar tanto para o melhor quanto para o pior. Entretanto, tal evolução maquínica não pode ser julgada nem positiva nem negativamente, tudo depende de como for sua articulação com os agenciamentos coletivos de enunciação” (GUATTARI, 2012, p.15)

Vale acrescentar, que desde a época em que este trecho foi publicado, houveram diversas manifestações no sentido dessas articulações com os agenciamentos coletivos de enunciação. Pensando do ponto de vista das bioasceses e biossociabilidades, núcleo principal do estudo, as manifestações mais recentes não vêm se apresentando como práticas que visam melhorar o relacionamento das subjetividades consigo e com o mundo. Assim, não são éticas, segundo definição de ética do próprio Guattari, à medida que oferecem todos os meios instrumentais necessários para que se concretizem as subjetividades e corporeidades bioascéticas capitalísticas³.

³ Em sua obra “Caosmose: um novo paradigma estético”, Guattari explica a preferência do termo capitalístico ao termo capitalista, que é privilegiado no intuito de valorizar o aspecto derivativo e incluir as periferias do capitalismo sem igualá-las entre si.

O território da comunicação, por sua vez, não está nem um pouco dissociado desses engendramentos subjetivos, e ele será o principal componente de subjetivação considerado ao decorrer do estudo. Apesar de atravessar todas as ecologias, é possível observar uma certa ressingularização dos componentes a depender das instâncias ecológicas específicas. Por exemplo, no sentido que é o da ecologia subjetiva, são as tecnologias comunicacionais que se encarregam de catalisar a disseminação das forças subjetivantes *fitness*, das modificações corporais, das ideologias e das discursividades e práticas bioascéticas vinculadas a elas.

Por esse ângulo, são justamente as técnicas e dispositivos comunicacionais que intermediam as subjetivações específicas as quais são objeto-processo do presente estudo. São também essas tecnologias comunicacionais e informáticas que processam e concentram uma infinidade de dados sobre os indivíduos, tornando as subjetividades, de certo modo, “previsíveis e avatarizáveis”. Para Guattari (2012, p.14),

Devem-se tomar as produções semióticas dos *mass media*, da informática, da telemática, da robótica etc... fora da subjetividade psicológica? Penso que não. Do mesmo modo que as máquinas sociais que podem ser classificadas na rubrica geral de Equipamentos Coletivos, as máquinas tecnológicas de comunicação operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas também da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes.

Olhando mais pelo sentido da ecologia das relações sociais, a atuação da comunicação fica um pouco mais óbvia, mas é uma obviedade potencialmente elusiva, se a comunicação for pensada exclusivamente da perspectiva da linguagem. Para efetivamente depreender como a comunicação se insere “É justamente pela força da vivência em sua constituição que a estética (especialmente a estética do fluxo) estimula o compartilhamento e promove o estabelecimento de relações” (FREITAS, G. 2014, p.173). Se considerada, nesse sentido, a comunicação como anexada a uma totalidade estética, é possível pensar, no âmbito da ecologia das relações sociais, a manifestação de todo um fluxo subjetivo destacado pela experiência estética enquanto uma experiência compartilhada nas interações sociais e mesmo na própria constituição destas, seja em uma instância mais particularizada, entre uma pessoa e outra, sejam em instâncias mais públicas,

envolvendo grupos sociais de maior volume e por conseguinte ganhando uma dimensão mais amplamente política.

Existe, todavia, um outro âmbito que diz respeito à ecologia ambiental, em que também persevera a potência da experiência estética para os agenciamentos subjetivantes. Ao pensar sobre esse entrecruzamento das tecnologias comunicacionais e informáticas com o campo das artes, cabe citar a artemídia e a própria arquitetura como exemplo de apoio para a reflexão. A artemídia pressupõe o uso dessas tecnologias para a construção da experiência estética. A arquitetura, por sua vez, por mais que orientada mais intensamente para o desenvolvimento das faculdades funcionais do espaço, também se encarrega de imprimir nessa atividade algum tipo de posicionamento estético. Nesse sentido, a subjetividade do criador estético, seja o comunicador, seja o arquiteto, se relaciona diretamente com a modelação desta instância ecológica ambiental que, por sua vez, não hesita em incidir sobre as modalidades sensíveis e afetivas, estabelecendo elos de subjetivação e metamodelização (GUATTARI, 2012) com os corpos e subjetividades percorrentes.

2.2. Cultura somática e ascese do corpo

Tendo tudo isso em vista, será possível visualizar melhor esta cartografia das bioasceses e biosociabilidades atuais, precisando melhor a atuação da comunicação e as tecnologias agregadas a ela nesses agenciamentos subjetivantes mencionados. O avatar e o ciborgue também estão bem integrados aos universos tecnológicos comunicacionais e informáticos pela perspectiva estética. Por mais que haja uma suposta ampliação das potencialidades estéticas do metaverso na cibercultura atual, agora com avatares mais realísticos, mais interativos e com mais recursos, como citado anteriormente, avatares em ciberambientes menos sinestésicos e imersivos já existiam. O ciborgue, cujo nome deriva da combinação dos termos “organismo e cibernético” (Cyb-Org), se manteve muito mais próximo da ficção científica do que da realidade por muitos anos, e se popularizou muito no meio das produções culturais, em especial as audiovisuais.

Apesar de vicissitudes agenciadoras muito heterogêneas, ambas as figuras se aproximam e se encontram enquanto núcleos de reflexividade das subjetividades e corporeidades contemporâneas. Como já tratamos da subjetividade, cabe um

aprofundamento maior sobre os padrões corporais atuais visando conectar esses dois conceitos. Corporeidade é qualidade, a propriedade de uma materialidade física e sensível, que permite um relacionamento experiencial com o mundo. Desse modo, parte-se silogisticamente a pressupor que, se são observáveis singularizações específicas nas configurações corporais de hoje, alguma força subjetivante deve se articular sobre a corporeidade de forma a modelá-la à forma que ela assume, a produzir tipos específicos de corporeidade que emergem na atualidade. Quando essas instâncias, a das subjetividades, e a dos corpos biológicos, vêm a coincidir, é que decorre-se então o processo chamado de somatização dos indivíduos. Segundo Ieda Tucherman e Ericson Saint Clair (2009):

Em outras palavras, assistimos à biologização de todas as esferas da vida e da subjetividade, tendo os media um papel decisivo neste contexto. Essa tendência à biologização da subjetividade é reforçada, ainda, no campo das neurociências e da genética, em que profundas alterações dos jogos de saber e poder estão sendo promovidas.

Nesse ponto de vista, a biologização das subjetividades implica um centramento de critérios corporais e biológicos na construção dos modos existenciais. É diante dessa inflexão dos agenciamentos de subjetivação para dentro da biosfera que o entrecruzamento entre as tecnologias, as práticas religiosas, as práticas sociais e o corpo se intensificam e possibilitam a emergência dos padrões de corporeidade e das práticas bioascéticas e biosociais que lhe parecem típicas. À medida que a distinção entre o corpo e a subjetividade se dissolve, muito por efeito da instalação de uma cultura somática, tanto o corpo é submetido a um “assujeitamento” aos imperativos dessa cultura somática, quanto a própria subjetividade passa a se alienar por esses modos existenciais focados no culto ao corpo (ORTEGA, 2008), produzindo comportamentos e dinâmicas de gestão de si que se inclinam sobre os territórios corporais-subjetivos a fim de modelá-los, reconstituí-los para que caibam nessa normalidade que está em consolidação.

Ortega afirma que na cultura somática, ou seja, nessa cultura que é a de encontrar uma causalidade fisiológica para os fenômenos psíquicos, “o corpo é reinventado como um objeto de visão” (ORTEGA, 2008, p. 42). Ou seja, há uma rearticulação da corporeidade em uma espécie de corpo transparente, que se dispõe como reflexo de uma subjetividade, de uma identidade que passa a se encontrar em posição de equivalência ao corpo físico e aparente. A identidade contemporânea,

portanto, passa a se constituir menos sob a incidência e os processos característicos de agenciamentos diversos de dimensão política, cultural, psíquica, racial, histórica, etária etc.

A identidade passa a ser definida então mais intensamente por agenciamentos maquínicos tecnológicos, em especial os biotecnológicos e cibernéticos (tecnologias de visualização), que no contexto da nossa sociedade contemporânea e da ênfase discursiva que essa empreende às práticas de cuidado e aprimoramento corporal, leva a formação das bioidentidades. Esse novo tipo de identidade (bioidentidade), consolidada segundo preceitos estritamente biológicos, emerge na contemporaneidade e implica ressingularizações nos modos de existir atuais, estendendo seus impactos em todas as instâncias ecológicas: subjetivas, sociais e ambientais.

As bioidentidades, porém, se enquadram nesse estudo com um papel mais complementar, já que estão mais colocadas na condição de resultado em relação às ascetes e bioascetes, estas sim, práticas socioculturais processuais, e que portanto serão privilegiadas neste estudo, que visa priorizar uma análise aos fluxos, deslocamentos e agenciamentos que atuam na construção dos modos existenciais corpóreo-subjetivos contemporâneos. Vale reforçar que, no contexto da cultura somática mencionada anteriormente, a corporeidade e a subjetividade estão intrinsecamente vinculadas, e portanto os agenciamentos que produzem subjetividades singulares, também implicam corporeidades singulares relacionadas a elas. Se as práticas ascéticas implicam em um processo de subjetivação (ORTEGA, 2008, p. 20), então pode-se estimar que elas implicam em processos de corporificação correspondentes.

Em seu livro *O corpo incerto*, Francisco Ortega (2008) afirma que as ascetes são sobretudo fenômenos globais de transformação cultural e hermenêutica. Ele afirma que apesar de poderem se relacionar com culturas específicas de diferentes formas, o alcance geral do fenômeno precisa ser levado em consideração. Isso vale, inclusive, no caso das manifestações ascéticas em temporalidades históricas muito distintas, como no caso das ascetes antigas greco-romanas, as ascetes cristãs e as bioascetes contemporâneas. Nesses casos, são observáveis formas diferentes de relacionamento entre o asceta e a cultura em qual esse está inserido: de tensionamento, de integração e de transformação são alguns exemplos (ORTEGA, 2008, p.19 apud MITCHELL, 1966).

Apesar disso, olhando para o ascetismo enquanto mecanismo geral presente em várias culturas, certos aspectos da conduta ascética parecem se sedimentar e reaparecem constantemente através dos diferentes tipos de ascese. Ortega reagrupa esses aspectos cristalizados do ascetismo em quatro tópicos gerais: O do ascetismo como processo de subjetivação, o da reconfiguração do âmbito relacional social, o da dimensão fenomênica sociopolítica e, por fim, o da vontade.

A respeito deste primeiro tópico, Ortega (2008) afirma que as ascèses circunscrevem um fluxo de um tipo de subjetividade para outro tipo. Esse deslocamento acontece, portanto, entre uma subjetividade atual e uma subjetividade desejada. É sobre esse âmbito que, posteriormente, será tratada a questão da personalização do Avatar, no sentido de pensar sobre essa figura virtual contemporânea enquanto esse vir-a-ser subjetivo que, por intermédio de dispositivos tecnológicos personalizantes, pode ser modelada como uma imagem muitas vezes corpórea e virtualizada produzida no intuito de se refletir uma identidade.

As bioascèses podem ser encaradas então como práticas empreendidas no intuito de rejeitar uma corporeidade para aceitar outra. Mas, esse processo de negação de si, ocorre especialmente porque já é fixada e conhecida antecipadamente, via simulação, uma imagem melhorada de si pelos indivíduos, um avatar ideal que norteia as práticas de ascese corporal e incide na negação de si. Na perspectiva das práticas bioascéticas, todo deslocamento é de contínua negação do corpo atual para aceitação de um corpo ideal. O asceta biotecnológico oscila entre os tipos de subjetividade-corporeidade atuais e ideais, parecendo sempre estar em um fluxo ascético, engajado em uma contínua jornada de melhoramento de si.

Dando sequência ao segundo tópico mencionado, o autor afirma que o fenômeno ascético implica uma ressingularização dos arranjos sociais, que nas suas versões clássicas entravam em conflito com os arranjos sociais hegemônicos mas que, no caso das bioascèses, implicam numa biossociabilidade demarcadamente apolítica e caracterizada pelo alinhamento com os valores dominantes. Nesse caso, a propriedade de provocador e catalisador de deslocamentos significativos e alternativos no âmbito social, se perde quando não há conflito e disputa simbólica entre essas práticas ascéticas e o *status quo* da cultura em que as práticas estão inseridas e contextualizadas.

A isso cabe acrescentar uma reflexão acerca dos ambientes virtuais e os padrões de sociabilidade observados neles: quando um avatar interage com outro, é

como se um devir corpóreo-subjetivo interagisse com outro. Considerando que no contexto da cultura somática e bioascética contemporânea a tendência é a homogeneização dos padrões de corporeidade, os ciberespaços nesse sentido são pontos de convergência e reflexividade dos padrões de corporeidade ideais, geralmente compartilhados entre amplas parcelas da sociedade. A partir disso é que se intensifica portanto a sensação de afastamento social e autodenúncia a qualquer sinal de alteridade apresentada. Além disso, poucas trocas sociais significativas podem ser proporcionados nessas modalidades predominantemente homogeneizantes de sociabilidade, justamente porque a alteridade, discriminada no corpo desviante, é sequestrada da experiência social-estética pela possibilidade de que todos sejam aquilo que querem aparentar ser, mesmo quando todos são induzidos a querer aparentar ser mais ou menos a mesma coisa.

Além dessa função de deslocamento subjetivo, Francisco Ortega (2008, apud FOUCAULT, 1984) destaca que a ascese é um fenômeno sociopolítico: é uma prática social. Ele cita o exemplo do retiro estóico: “O cuidado de si (...) aparece como uma intensificação das relações sociais”. A prática ascética é portanto primordial para a definição de uma comunidade e dos seus valores e atividades culturais. Também convém chamar atenção, ligeiramente, relacionando estas narrativas ascéticas antigas com a visão de Ortega (2008, p.28) sobre o caráter geral das práticas ascéticas medievais da tradição cristã:

“Os ascetas eram, como vimos, personalidades públicas respeitadas e admiradas, que representavam um papel e que levavam uma vida de imitação (*imitatio christi*) incitando a emulação. Por isso, não entraram em conflito com as instituições impessoais da época. Não se tratava de uma oposição institucional à autoridade e sim de uma instância de correção. O ascetismo tinha uma função de crítica social”

O terceiro tópico, portanto, é relativo à dimensão sociopolítica das asceses. Nas asceses clássicas e cristãs, destaca Ortega (2008), os ascetas assumiram uma função de líder comunitário. O cuidado de si nesse caso se desdobrava em uma modalidade coletiva de cuidado, considerando que a conduta dos ascetas usualmente refletia um tipo de conduta ideal assumindo em uma respectiva cultura, e a constituição da ascese como prática de liberdade inspirava outros indivíduos da comunidade a agirem similarmente. No caso das bioasceses contemporâneas, um novo tipo de conduta é privilegiada, e ela está vinculada a uma sociabilidade

baseada nas bioidentidades: uma biossociabilidade. Ela se distingue do biopoder clássico, porque não é estabelecida enquanto um agenciamento social amplo e político, mas um sim estabelecida enquanto um tipo de sociabilidade apolítica, que fixa como critérios de integração e reconhecimento social características corporais e comportamentos empreendidos na intenção de maior saúde, ressignificando até mesmo outras atividades humanas enquanto práticas de saúde:

As ações individuais passam a ser dirigidas com objetivo de obter melhor forma física, mais longevidade, prolongamento da juventude, etc. Todo um vocabulário médico-fisicalista baseado em constantes biológicas (...) populariza-se e adquire uma conotação “quase moral”, fornecendo os critérios de avaliação individual. Ao mesmo tempo, todas as atividades sociais, lúdicas, religiosas, esportivas, sexuais são ressignificadas como práticas de saúde. (ORTEGA, 2008, p. 31).

À vista disso, vale frisar que apesar das ascetes clássicas também serem realizadas como uma espécie de empreendimento transcendental sobre o próprio corpo, ela não está enquadrada unicamente no escopo das práticas de si corporais bioascéticas, que visam potencializar as faculdades de um corpo específico. Na verdade, muito embora o asceta esteja submetido a uma variedade de atividades de desenvolvimento corporal, a finalidade da ascese envolvia uma ambição coletiva, maior e para além da duração do próprio corpo do asceta.

O trabalho ascético tradicional, nesse caso, não pode ser interpretado como uma atividade que visa exclusivamente um autoaprimoramento. A mitologia hindu oferece um bom vislumbre sobre essa ideia: *Vishnu*, deus responsável por conservar o mundo e a vida, é uma ideia coletiva, um ícone mitológico que simboliza valores e costumes comunitários, os avatares incorporados por essa entidade não compreendem portanto a totalidade da ascese, que é construída no decorrer de gerações e traz benefícios em uma instância coletivizada. Nesse sentido, a potência ascética não é direcionada para um corpo específico e as práticas estão ressignificadas como uma construção amplamente histórica e coletivizada.

As bioascetes, por sua vez, estão circunscritas pelo corpo-objeto ou pelo corpo-imagem ao qual elas se direcionam. O corpo contemporâneo, que passa a reproduzir a subjetividade externalizada, morre juntamente com quaisquer melhorias adquiridas através das práticas, estas sim, exclusivamente de si. A bioascese é individualizada à medida que se inclina para o corpo particular e, justamente em detrimento disso, seu potencial coletivo é anulado. Nenhum saber ou benefício é

transferido para uma instância coletiva quando as atividades de melhoria são canalizadas apenas no avatar, e não na “alma” que incorpora uma materialidade, esta sim, componente passível de efetuar transformação em nível coletivo.

Talvez ambas as ascèses envolvam o corpo. Mas é preciso diferenciá-las: com o emaranhamento de uma cultura somática aos interpresamentos ascéticos, as práticas ascéticas se tornam muito mais individualizadas e limitadas. Elas compartilham sua longevidade com o avatar incorporado porque não incidem sobre progressos subjetivos compartilháveis dos indivíduos, apenas sobre sua instância material e mortal, e decaem e se decompõem na mesma velocidade. Quer dizer, a consolidação de uma modalidade mais “subjetivizada” da atividade ascética implica um caráter coletivo e político das ascèses, enquanto a centralidade de uma cultura corporal extremamente materialista e objetivista não pode produzir nada além de um perfil individualizado de ascese, com reduzidos e negligenciados vieses coletivos e políticos.

Por fim, cabe trazer o último tópico, relativo a dimensão volitiva das ascèses. Sobre isso, Ortega (2008) destaca que nas ascèses clássicas e cristãs existia um forte componente de exercício da vontade. Nesse caso, o sentido da vontade era o da liberdade, de transgredir o corpo e alma, de rejeitar uma subjetividade assujeitada e assumir uma subjetividade mais livre. Já nas contemporâneas bioascèses, não só o objeto da vontade muda como suas características também se transformam. A vontade bioascética não flui em direção a uma singularização, a uma liberdade autonômica como é o caso das ascèses clássicas e cristãs, mas sim em direção a um assujeitamento ao imperativo bioascético. É um tipo de vontade de integração à norma, que “constrange a liberdade de criação e elimina a espontaneidade” (ORTEGA, 2008, p. 46).

Atravessando todas essas dimensões citadas, cabe destacar uma ideologia amplamente disseminada e internalizada na sociedade contemporânea: o *fitness*. Considerando que os agenciamentos ascéticos pensados em sua totalidade estão entremeados e distribuídos, às vezes dificilmente identificáveis, em diversas práticas contemporâneas, que são ressignificadas enquanto práticas de saúde. O *fitness* é, já partindo do próprio nome, transparente e sugestivo acerca da finalidade desse conjunto de práticas que atualmente é simultaneamente um estilo de vida, uma ideologia contemporânea e até, por diversas vezes, uma máquina abstrata própria. O termo quer dizer, em tradução literal: aptidão. Isoladamente, *fit* significa caber,

ajustar, se adaptar à forma. *ness* por sua vez é um sufixo da língua inglesa usado para transformar um adjetivo em substantivo. Essa definição parece refletir bem o aspecto geral assumido por essa ideologia na atualidade: uma ideologia da conformidade, do ajuste à norma, do modelamento de si para se fazer caber aos padrões corpóreo-subjetivos pré-fixados.

É importante vislumbrar a potência da ideologia *fitness* para além do ponto de vista estritamente esportivo, mas encará-lo levando em consideração a sua atuação ampla nos mais diversos territórios corpóreo-subjetivos. Pensando a partir da sua nuance discursiva e linguística, cabe retomar o destaque feito anteriormente sobre a formação da palavra. A princípio, a noção de ajustamento à forma sugerida pela palavra estrangeira parece surgir mais especificamente com suas conotações relativas à prática da atividade física em si, à manutenção da “boa forma”. No entanto, para os fins deste estudo, cabe acrescentar que o progresso biotecnológico vem ampliando o arsenal de dispositivos que permitem articulação de diversas modificações e “melhoramentos” corporais.

As biotecnologias vem articulando toda uma reestruturação da corporeidade contemporânea, rompendo muitas vezes com seus aspectos orgânicos e por conseguinte afastando sua finitude e ociosidade intrínsecas e necessárias. Juntamente a isso, a intensificação de outros agenciamentos, a exemplo do *fitness*, vem produzindo modelações subjetivantes nocivas para as ecologias ambientais, sociais e subjetivas. Essas modelações, evidenciadas aqui por seu perfil bioascético, participam de um verdadeiro movimento de implosão da relação da subjetividade com sua exterioridade (GUATTARI, 2012).

Por esse lado, pode-se dizer que diversos agenciamentos e maquinações tecnológicas, bioascéticas e capitalísticas se articulam sobre os territórios corporais e subjetivos, produzindo uma ressingularização dos modos existenciais e portanto das próprias corporeidades e subjetividades contemporâneas. Por outro lado,

Analogamente, na tecnomedicina contemporânea, os corpos são progressivamente virtualizados. O uso crescente de novas tecnologias de visualização, associado ao desenvolvimento de anatomias e clínicas virtuais, se adequa a uma prática médica cada vez mais digitalizada, levando a ultrapassar os limites entre o corpo real e o virtual. O virtual não é mais o oposto do real, aparece como seu prolongamento, e o corpo é basicamente uma imagem dotada de materialidade, em concorrência com a materialidade real do corpo físico. (Ortega, 2008, p.14)

Essa noção do corpo-imagem é seguramente uma das mais primordiais noções para as investigações a respeito do avatar e sua inserção no contexto das maquinações biotecnológicas. Se é necessário ampliar a noção de máquina para apreender as problemáticas propostas neste estudo, como mencionado anteriormente, é importante ampliar também os entendimentos acerca do corpo enquanto um artefato híbrido na atualidade, considerando a multiplicação e a complexificação dos ciberambientes e dos tipos de sociabilidade possíveis nesses inúmeros mundos digitais que existem paralelamente e em concorrência com o mundo físico, mas não isoladamente.

Pensando a partir dessa ideia do corpo-imagem e ao mesmo tempo retomando as considerações sobre a ideologia do *fitness*, cabe tratar de uma característica importante das bioasceses contemporâneas: sua reflexividade. Ortega (2008, p. 32) define reflexividade como o processo de “taxação contínua e peritagem sobre nós mesmos”. É portanto através de práticas de autocontrole (dietética) e de desenvolvimento da aptidão física e mental (*fitness*) que os indivíduos contemporâneos buscam comunicar sua identidade e firmar sua existência no mundo. Para os fins deste estudo, esses dois conjuntos de práticas, a dietética e o *fitness*, serão tomados como os dois principais eixos do labor bioascético, ou seja, o trabalho realizado sobre o corpo, no intuito de transformá-lo e de maximizar seu desempenho.

Já em relação à biossociabilidade, predominam agenciamentos como o do chamado discurso do risco. A articulação do discurso do risco com a crescente “autonomização” dos sujeitos promove uma assimilação profunda de um senso de responsabilidade pelo próprio corpo. Nesse sentido, há uma deslegitimação dos sofrimentos relativos à saúde, já que a responsabilidade de trabalhar seu próprio corpo e se preocupar com a saúde é de cada um consigo. Esse discurso do risco tampouco está dissociado da reflexividade característica do labor bioascético, pois é justamente o olhar do outro sobre as práticas de ascese do corpo o principal catalisador da absorção discursiva da ideologia securitária (FRANCO FERRAZ, 2014).

Por isso, apesar da reflexividade corporal consistir basicamente de um processo fechado no *self*, de uma espécie de labor corpóreo-subjetivo retroativo, realizado sobre si mesmo, é sobretudo o assujeitamento ao olhar e à avaliação dos outros que finalmente pode legitimar uma corporeidade. O indivíduo contemporâneo

precisa selecionar cuidadosamente seus comportamentos sociais e subjetivos, sua tarefa é interpretar uma verdadeira gestão do seu corpo-imagem. Nesse sentido, tanto as tecnologias imagéticas quanto as biotecnologias no geral consolidam uma base discursiva para a autonomização dos indivíduos. Conta-se a história de que o progresso técnico-científico veio para solucionar questões de saúde há muito tempo tomadas como grandes obstáculos à utopia no planeta e, juntamente a isso, não aderir à revolução clínica e aos empreendimentos bioascéticos passa a ser uma opção, justificando mesmo uma repulsão e humilhação dos biogrupos marginalizados dessa jornada de transcendência corporal. Sobre isso:

O corpo e o self são modelados pelo olhar censurador do outro que leva à introjeção da retórica do risco, resultando na constituição de um indivíduo responsável, que orienta suas escolhas comportamentais e estilos de vida para a procura da saúde e do corpo perfeito e o afastamento dos riscos. (ORTEGA, 2008, p.33)

Em dissonância com as ascetes greco-romanas, parece certo que a máquina bioascética se encarrega da produção de subjetividades e corporeidades supostamente mais autonomizadas e independentes. Talvez em função dos diversos agenciamentos discursivos capitalísticos aos quais a sociedade vem sendo exposta já há algum tempo, é comum ser induzido a uma interpretação plenamente positiva da autonomia e da independência. A ligação entre o iluminismo filosófico e os agenciamentos técnico-científicos e seus engendramentos mais típicos sequer é discreta. Vale dizer que recuar aos primórdios da filosofia moderna para refletir sobre problemáticas emergentes contemporâneas é um movimento não só possível, mas necessário e potente.

É seguro dizer que uma das últimas produções dos agenciamentos tecnológicos comunicacionais, a internet, provocou uma reavaliação da noção de global. Cabe sim destacar, todavia, que esse produto foi primeiramente desenvolvido e disseminado justamente no meio científico ocidental, não se distanciando então do iluminismo enquanto uma tradição filosófica ocidental obcecada com a ciência e com a técnica. O caso aqui não é de se mobilizar uma crítica anacrônica ao iluminismo, mas de reforçar a sedimentação dessa constelação de Universos, que certamente adquirem arranjos divergentes, perdem intensidade ontológica no passar das vicissitudes históricas, se desintegrando rápida ou lentamente, em uma espécie de *fossilização*, mas deixam imprimidas nos territórios existenciais um vestígio de sua

cartografia outrora viva: “A cristalização de uma tal constelação poderá ser “ultrapassada” ao longo da discursividade histórica, mas jamais apagada enquanto ruptura irreversível da memória incorporal da subjetividade coletiva” (GUATTARI, 2012, p. 39).

À vista disso, é justo propor uma revisão da acepção comumente positiva da autonomia e da independência no contexto da ecologia social, resgatando justamente a comparação entre as ascetes clássicas grego-romanas e as ascetes do corpo contemporâneas (bioascetes) já introduzidas anteriormente. Por um lado a máquina bioascética se articula no sentido de produzir subjetividades autonomizadas, mais inclinadas à independência social e ao trabalho biossocial, um trabalho de tipo narcisístico orientado sobretudo para a gestão do próprio corpo-imagem, de forma que este se adeque aos parâmetros performativos e capitalize uma vantagem sobre os outros nos jogos de poder normalizadores que incidem sobre todos, estabelecendo uma instância competitiva entre os indivíduos.

Por outro lado, muito por conta dos regimes de visibilidade e mesmo do diagrama da avaliação (FRANCO FERRAZ, M. C. 2014), as bioascetes e as biossociabilidades não se constituem como práticas de liberdade, mas de assujeitamento. À medida que tal corporeidade precisa de uma validação pública, geralmente nos territórios midiáticos, parece justo dizer que as bioascetes se apropriam do discurso da autonomia quando convém movimentar mais responsabilidade em relação ao mundo para o sujeito, mas a corporeidade acaba, por fim, submetida a um poder avaliador coletivo, denunciando a presença de uma nuance extremamente interdependente da biossociabilidade.

É também por essa perspectiva de competição dos corpos-imagem e das corpo-subjetividades que a ideologia securitária e o discurso do risco se acoplam às maquinações bioascéticas: se o corpo-imagem é fixado como ponto de reflexividade do estilo de vida, este por sua vez usado como artefato comparativo entre os indivíduos nos jogos de poder capitalísticos, então a violência aversiva contra as corporeidades divergentes é não somente legitimada, mas esticada para várias superfícies de contato da ecologia social. A internalização do discurso do risco nesse caso, ao promover a auto-responsabilização da gestão do corpo-imagem, estimula um centramento individualista e um sentimento de cada um por si, que intensifica as violências contra “os inaptos” da biossociabilidade.

Já nas ascetes clássicas, a própria atividade ascética não se concentra exclusivamente no corpo, se articulando também enquanto ascese da alma. A principal diferença entre as ascetes clássicas e as bioascetes, do ponto de vista do tipo de sociabilidade que acaba se articulando, é em relação à finalidade do labor ascético. O ascetismo clássico toma por finalidade uma causa coletiva, mesmo que o disciplinamento corporal e psíquico seja individualizado, a causa final é se habilitar para a vida pública e para a cidade (ORTEGA, 2008). Essa mesma finalidade não é observada no caso das bioascetes, cujo trabalho ascético é empreendido com objetivo de aprimorar o próprio *self*.

Dito isso, cabe destacar que o embate individual *versus* coletivo na comparação das ascetes passadas e das bioascetes atuais é mais complexo que um simples deslocamento de um tipo que objetiva uma transformação da vivência comunitária e pública para outro que objetiva o melhoramento de si em concorrência com os outros. Talvez seja efetivamente impreciso afirmar que tudo se resumiria basicamente a uma mutação subjetiva indivíduo-grupo para uma indivíduo-indivíduo. De certa forma, as bioascetes também buscam uma espécie de integração em contextos coletivos, embora através de processos de subjetivação distintos e visando configurações coletivas finais destacadamente divergentes daquelas observadas no caso das ascetes clássicas.

2.3. Uma nova modalidade de sociabilidade e o corpo mercadificado via avatarização.

O bioasceta não interpresa um processo de auto-melhoramento em um circuito totalmente fechado. Assim como foi destacado anteriormente, o sucesso ou o fracasso da escalada bioascética precisa de espectadores, à medida que está inserido não só no contexto da ideologia securitária, do discurso de risco e das biotecnologias, mas também no contexto dos regimes de visibilidade e do diagrama da avaliação, considerados intrincados nos processos de subjetivação contemporâneos, e que implicam numa abertura do circuito *self-self* para um circuito mais configurado como *self-socius-self*.

Essa abertura parece participar significativamente na constituição cartográfica da biosociabilidade, que se complexifica enquanto dimensão social, mas não verdadeiramente política. Nesse sentido, embora as bioascetes estejam articuladas

majoritariamente como predicado entre o *self* e ele mesmo, os agenciamentos midiáticos, tidos como fluxos rizomáticos transversais, parecem interferir nesse circuito de forma a produzir arranjos singulares de aglomeração e relacionamento social. Ortega (2008) alerta para a mutação das configurações sociais na biossociabilidade, que são cada vez menos organizadas segundo critérios biopolíticos modernos, e mais orientadas segundo constantes biológicas.

Assim sendo, a biossociabilidade parece implicar na consolidação de “biotribos”: aglomerações sociais formadas por indivíduos com características fisiológicas similares, as bioidentidades, que se distinguem então, hierarquicamente, de outros agrupamentos sociais e impõem uma pressão normalizadora às subjetividades que não se adequam a esses parâmetros, forçando uma introjeção nos jogos de poder biossociais que se instalam nos territórios existenciais. Além disso, deve-se destacar também que esses agenciamentos se articulam em conjunção com os agenciamentos mercadológicos contemporâneos e a formação desses biogrupos portanto é um acontecimento bastante conveniente para os anseios capitalísticos.

No que diz respeito a essa provocação, cabe refletir se a formação de biogrupos em um mercado farmacológico e tecnológico crescentemente voltado para viabilizar e estimular as bioasceses, não têm a definição de seus públicos-alvo facilitado para a elaboração de estratégias de Marketing. À medida que as bioidentidades são engendradas como núcleos gravitacionais das aglomerações sociais, o corpo-imagem ideal, ou a corpo-subjetividade final do processo ascético, é compreendida pelo mercado como o Avatar ao qual os desejos dos consumidores se direcionam, sendo o Avatar uma figura sintética que supostamente resume um perfil subjetivo e corpóreo. Nesse caso, ao desenvolver estratégias de mercado, o risco é minimizado através da estimação precisa dos interesses e demandas dos indivíduos:

A forma de sociabilidade originada desse processo constitui uma socialização apolítica que visa à construção de grupos de interesses privados, sem articulação comum com interesses gerais de raça, classe, estamento entre outros, e tem como finalidade principal a capacidade do sujeito para se adaptar e se integrar de modo flexível ao mercado de consumo. (ORTEGA, 2008, p.49)

Se pela perspectiva mercadológica o *self* ficou mais previsível no âmbito de seus desejos e necessidades, pela perspectiva de seus afetos e sentimentos também é possível identificar um tipo de deslocamento similar do íntimo para o externo. Com o processo de somatização crescente, a “aparência virou essência” (ORTEGA, 2008, p.43) e nesse sentido as subjetividades se encontram não somente expostas entre si, expressadas através do corpo, mas os valores psíquicos são parcialmente subvertidos aos valores fisiológicos, corroborando para uma elevação exagerada da sensação física em detrimento do sentimento subjetivizado.

No geral, há uma drenagem simbólica significativa nos sentimentos e uma transposição desse capital simbólico para o território corpóreo sensível, implicando talvez em uma massiva superficialização subjetiva na atualidade. Seguindo esse raciocínio, para que exista profundidade subjetiva, é preciso que haja uma distância, uma separação entre os componentes humanos existentes e os aparentes. A profundidade nesse sentido é o entre, o meio formado quando o percebido é divergente ao total subjetivo. A crescente somatização dos indivíduos produz então efeitos singulares e notavelmente problemáticos na perspectiva das três ecologias, especialmente a subjetiva.

Versando primeiramente sobre as formações ecológicas subjetivas nesse contexto da superficialização, deve-se dizer que os tipos subjetivos produzidos são, segundo Ortega (2008), paranóicos e melindrosos. O *self* superficializado pelos imperativos somáticos está dessa forma constantemente exposto ao outro e simultaneamente assujeitado ao imperativo de preservação identitária, de manutenção de si. Ele parece então dilacerado por tensionamentos ambíguos dessa categoria.

Por um lado, a condição existencial é coagida pelos regimes de visibilidade e avaliação. O *self* precisa então se submeter ao julgamento alheio como processo de validação existencial. Por outro lado, a decomposição da alteridade característica da sociedade atual induz o sujeito a uma insegurança insistente em relação ao outro. Assim, parece se desenhar um perfil assombroso de subjetividade contemporânea, que se submete ao olhar alheio como uma etapa para existir e ao mesmo tempo não suporta o outro enquanto potencial alteridade.

Esse perfil subjetivo produzido na atualidade evidentemente atravessa e articula cartografias singulares na ecologia social afins a esses modelos existenciais consolidados. Com a emergência dos *selfs* bioascéticos somatizados, há alguns

movimentos de homogeneização generalizados nos territórios corpo-subjetivos. Com os novos regimes de exposição generalizada e o desaparecimento da possibilidade de dissimulação nas sociedades contemporâneas é configurada toda uma diáspora da alteridade. Isso quer dizer que, estando frustrado com o próprio corpo, o *self* é estimulado a se esconder sob a normalidade, a se conformar com os padrões estabelecidos de corporeidade e com os processos subjetivantes relacionados a eles (ORTEGA, 2008).

Dessa forma, as sociabilidades mais equilibradas, criativas e profundas vão sendo desmanteladas por essa nova biossociabilidade conformadora, recalçada e despolitizada. A fixação desse paradigma da insegurança perante ao outro, provocada sobretudo pelo progressivo desaparecimento da alteridade na cultura global contemporânea, é inscrita nesse agenciamento homogeneizante das sociedades atuais, e efetua nos territórios ambientais da ecologia planetária ainda uma outra particularidade: a substituição da ação pela reação no mundo:

A confiança possibilita a continuidade e a constância no ambiente, a formação de um “ambiente suficientemente bom”, condição necessária para que o novo e o imprevisto possam surgir. Sem essa confiança em mim, nos outros e no mundo, não há ação, só há reação, que é, no fundo, um sinônimo para o comportar-se. Nessas circunstâncias, a obediência, a adaptação e a submissão ao mundo ocupam o lugar do agir no mundo. (ORTEGA, 2008, p.46)

Ainda no tema ambiental, é possível observar toda uma desterritorialização do mundo. Talvez seja que, à medida que é intensificada a discursividade do corpo, o qual somos colocados a serviço, também é manifestado um desinteresse generalizado pelo mundo. A corporeidade ganha uma centralidade extraordinária e, de repente, toda a libido criativa é também transferida para o corpo, espaço que passa a concentrar um contingente extenso de atividades estéticas, manifestadas por exemplo através das modificações corporais. Se houve um tempo em que o mundo era o território onde se congregavam as artesanias de transformação, hoje, “não podendo mudar o mundo, tentamos mudar o corpo, o único espaço que restou à utopia, à criação” (ORTEGA, 2008, p. 48).

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. Uma nova modalidade experiencial: cartografia de uma corporeidade híbrida na atualidade.

Não pensar o paradigma da corporeidade considerando suas saliências virtualizadas é ignorar toda uma multiplicidade de singularizações efetuadas quando há articulação conjunta dos agenciamentos tecnológicos, biológicos, religiosos e estéticos. O avatar e o ciborgue são figuras notavelmente emergentes em um mundo físico cada vez mais desabitado e cada vez mais mesclado com o mundo virtual. Passou o tempo dialógico em que o real se opunha ao virtual, como que em uma rivalidade maniqueísta típica dos dualismos produzidos e enraizados no genealogismo filosófico ocidental (GUATTARI, 2012). Agora, em uma conjuntura subjetiva cada vez mais voltada para a experiência sensorial corpórea, a corporeidade não deve ser reduzida à percepção restrita do corpo físico, mas acrescida de suas dimensões virtuais e cibernéticas.

Os agenciamentos técnico-científicos nos quais estão inseridos as práticas de si atreladas ao corpo cibernetizado são tampouco dissociados das novas modalidades comunicacionais e estéticas contemporâneas. Na verdade, nossa cultura é atravessada por uma instrumentalidade técnica, associada não apenas aos *modos de fazer*, mas também e, sobretudo, aos *regimes do ser* e do *aparecer*". (PICADO, 2015, p.155). A problemática da cultura tecnicista no que concerne à comunicação está vinculada à constituição de uma nova modalidade experiencial estética da atualidade.

O que parece estar em disputa nessa discussão é, portanto, a reconfiguração do próprio sentir no desenrolar das incorporações cibernéticas à corporeidade e à subjetividade humana. Uma tecnicização do corpo demarcada pela mesclagem do orgânico com a máquina, por essa ótica, certamente implicaria em um redimensionamento da sensibilidade humana, e em uma distinta condição ontológica do que tomamos coletivamente como ser humano.

Eis que, nesse contexto, a cartografia corporal dispõe da qualidade de híbrida. Ela deixa de existir integralmente no território físico e passa a dividir seu conteúdo existencial com produtos imagéticos virtuais, acoplamentos cibernéticos, máquinas dos mais diversos tipos. É comum, ao tratar da máquina na temática do ciborgue, aludir imediatamente a suas manifestações mais óbvias e mecânicas:

braços e pernas biônicos, órgãos viscerais sintéticos e até, segundo o imaginário geral da cibercultura popular, olhos robóticos que disparam *lasers* e dispõem de uma visão extraordinária e pós-orgânica.

Não é que essas construções cinematográficas estejam muito distantes de se concretizar na realidade, mas é importante expandir a nossa acepção de máquina para além das máquinas robóticas e mecânicas. Para efetivamente se atingir uma instância em que é possível vislumbrar as maquinações corpóreas e subjetivas contemporâneas, é preciso perceber mesmo práticas, fármacos e discursos como máquinas. Melhor dizendo, é preciso encará-las como protomáquina, assumindo que protomáquinas são os componentes que integram um maquinário total, segundo a visão de Guattari. Nessa linha de pensamento, o número dois, a operação de multiplicação, o símbolo de igual, todos são protomáquinas abstratas que integram o todo maquínico matemático, por exemplo. São os dispositivos vinculados entre si que agenciam um processo produtivo. (GUATTARI, 2012, p. 43)

O exemplo da matemática foi considerado oportuno como exercício de ampliar a noção de máquina justamente por posicionar uma máquina das mais abstratas em oposição a esse imaginário extremamente material e metálico, que cerca a significação tradicional mais amplamente difundida sobre a máquina. Dito isso, é possível incluir uma multiplicidade de componentes de subjetivação à discussão da corporeidade no contexto da cibercultura, visando principalmente o aprofundamento das reflexões e dando à elas a consistência complexa que lhes é adequada.

Seguindo essa linha de pensamento, é menos difícil detectar como essas supostamente novas configurações corporais da atualidade se singularizam e quais principais efeitos nas ecologias subjetivas, sociais e ambientais podem ser destacados. Como em uma espécie de movimento de externalização, ironizando mesmo a problemática da cultura “externalizada” a qual estão submetidos os corpos contemporâneos, o fluxo escolhido para abordagem dessas perspectivas no trabalho privilegia primeiramente as ecologias subjetivas, partindo então para o recorte intermediário das interações sociais e por fim, abordando os aspectos mais amplos das ecologias ambientais.

Nesse sentido, cabe provocar uma primeira reflexão comparando as duas figuras principais tratadas no presente estudo: o avatar e o ciborgue. Partindo do ponto de vista da formação corporal-subjetiva e presumindo um sistema de

agenciamento fechado entre a tecnologia e o corpo, é possível distinguir dois tipos ordinais diferentes de articulação e interação entre esses dois componentes, que parecem culminar em transfigurações simultaneamente distintas e similares, variando em função da ótica assumida em relação a suas manifestações fenomênicas específicas.

3.2. O avatar e o corpo avatarizado: deslocamentos de uma subjetividade externalizada e vislumbres de uma corporeidade no contexto da cultura de personalização.

Castronova (2003, p. 4) define o avatar como “uma representação de um self em um dado ambiente físico”. Nesse sentido da representação, o avatar é tido como uma imagem-objeto onde uma subjetividade imaterial é incorporada. Para o autor de *Theory of the Avatar*, obra escrita pouco após um grande *boom* dos mundos virtuais e por conseguinte dos *selves* avatarizados, o corpo humano biológico também é um avatar, um veículo que a mente está comandando. Curiosamente, essa visão reflete ainda a acepção do corpo-imagem e do corpo-objeto da atividade subjetiva problematizada por Ortega (2008).

Algumas evidências foram coletadas na literatura sobre o sentido da incidência subjetivante na relação biológico-virtual. Ao olhar para o caso dos avatares e considerando as evidências encontradas em parte da literatura sobre o tema (SIBILLA, F. MANCINI, T; 2018) é possível visualizar um fluxo particularmente positivo nesse caso, que parte do biológico e é projetado para o tecnológico. É importante frisar que positivo não quer necessariamente dizer bom, apesar de algumas nuances desse fenômeno de projeção corporal e subjetiva serem identificadas como boas no sentido ético-estético da ecosofia preferida como metodologia analítica, como será melhor desenvolvido adiante.

Retomando a questão do Avatar, é notado um fluxo agencial que começa no agente biológico e é projetado positivamente em direção aos ambientes virtualizados tecnológicos. Isto é, um deslocamento parcial do aspecto corporal visível do biológico e da experiência subjetiva vinculada a ela para o ciberespaço. Nesse sentido, considerando alguns aspectos destacados na literatura (MESSINGER et al., 2008; SIBILLA, F. MANCINI, T; 2018) sobre esse tipo de esticamento corporal-subjetivo fundamentalmente híbrido nas suas nuances sensíveis e

experienciais, é importante vislumbrar duas perspectivas principais sobre o caráter positivo dessa movimentação biológica-tecnológica.

Primeiramente, esse deslocamento é positivo em seus aspectos de dilatação potente. Ou seja, de ampliação virtual de possibilidades materiais de corporeidade. Assim sendo, com acesso a tecnologias de visualização e personalização corporal extremamente avançadas, existentes nos muitos mundos virtuais criados e vividos atualmente, o *self* tem à disposição ferramentas de criação e moldagem de outros *selves* possíveis. Ele pode, portanto, construir uma representação corporal de si em um ambiente virtual compartilhado, moldando a aparência dessa extensão de si no ciberespaço quase como quiser.

É importante frisar, tendo em mente a esteira filosófica guattariana e deleuziana privilegiada como ótica maior para as problemáticas do estudo, que essa acepção representativa dos avatares virtuais pode e deve ser contestada. A possibilidade de explorar o fenômeno do avatar transgredindo a dialética representativa enraizada na cultura ocidental é profundamente encorajada e estimulada. Entretanto, é uma realidade que a grande maioria da literatura científica analisada específica sobre o avatar, seu relacionamento com o *self* e seus desdobramentos e emergências fenomênicas, está em consonância com as noções hegemônicas e cristalizadas representativas. Fica portanto a provocação para futuros estudos e a tentativa de, no decorrer do presente trabalho, exercitar resistência discursiva e expor quaisquer contradições identificadas acerca da visão representativa e suas limitações práticas.

Retomando portanto a discussão do primeiro aspecto considerado positivo nos agenciamentos bioascéticos manifestados no fenômeno do avatar, cabe trazer as considerações expostas no estudo de Messinger et al. (2008) a respeito principalmente das tendências identificadas na construção dos avatares em um determinado mundo virtual e, juntamente a isso, das nuances interativas entre o *self* físico e sua extensão virtualizada e incorporada. Na sequência, em sintonia com o fluxo argumentativo do mais específico interno pro mais amplo, será abordado o estudo realizado por Federica & Mancini (2018), o qual analisa conclusões de uma extensa gama de estudos e experimentações acerca do avatar, inclusive das investigações de Messinger et al. (2008).

Segundo as constatações do autor (ibid, 2008) a maioria dos agentes, ao criarem seus avatares, os criam considerando motivações de auto-verificação e

auto-aprimoramento (*self-verification and self-enhancement*) em intensidades razoavelmente equilibradas entre si. A auto-verificação consiste na construção de avatares relativamente fidedignos, similares nos aspectos físicos e subjetivos do *self* agente físico. O auto-aprimoramento, por sua vez, consiste num perfil de personalização mais arriscado que visa melhorar o *self* virtual nesses mesmos aspectos mencionados.

É interessante observar a consonância entre essas principais motivações e critérios de personalização do avatar no ciberespaço com as características denotadas por Ortega (2008) a respeito da biossociabilidade, das bioidentidades e das práticas de personalização/modificação corporal, que também objetivam, de certo modo, uma auto-verificação. Na verdade, assim como o *self* físico é impelido a realizar uma gestão de si canalizada na aparência corporal para se integrar nos grupos privados dominantes da biossociabilidade, a verosimilhança entre o agente e sua interface de avatar nos mundos virtuais está vinculada ao grau de credibilidade e à boa recepção dos agente nas comunidades sociais dentro destes mundos.

Por outro lado, o *self-enhancement* já é uma conduta que parece refletir majoritariamente as bioasceses, tendo em vista que no quesito dos aspectos físicos do avatar, “os estudos mostram que a criação de um avatar melhor que o usuário, mais semelhante ao *self* ideal que ao *self* atual, isto é, a idealização da aparência do avatar, é a tendência mais comum”⁴ (SIBILLA, F. MANCINI, T; 2018, p. 3). Nesse sentido, essa segunda motivação parece refletir uma tendência do *self* agente de aproveitar o amplo leque de possibilidades personalizantes nesses mundos para se projetar, predominantemente, de maneira positiva nesses ciberespaços.

Parece existir portanto uma ambiguidade que paira sobre esses vetores subjetivos de criação dos avatares: ao mesmo tempo que o *self* físico quer “preservar a verdade sobre si e buscar um feedback *objetivo* dos outros”⁵ (MESSINGER et al. 2008, p. 4) na sua interface corporal virtualizada, ele também enxerga uma potência de melhoramento e aproveita para distorcer em níveis variados a própria imagem para o que é considerado melhor na cultura em que o *self* agente está inserido.

A partir de evidências observadas por Messinger et al. (2008, apud SEDIKIDES et al. 2003), de acordo com pano de fundo cultural, uma modalidade de

⁴ tradução do autor

⁵ tradução do autor

auto-aprimoramento singularizada é manifestada no sentido de quais padrões corporais e subjetivos são considerados melhores. Por exemplo, enquanto agentes inseridos em culturas mais individualistas, como a estadunidense, a tendência maior era de se auto-aprimorar em atributos mais individuais, em culturas mais coletivistas como a japonesa, os avatares eram geralmente melhorados justamente nos seus atributos coletivos, sendo então ligeiramente mais solidários e sociais que supostamente são no mundo físico.

Essa evidência reforça a ideia de que há, em grau maior ou menor, entrecruzamentos e interações entre os empreendimentos melhorantes e o contexto cultural em que o *self* agente está inserido. Nesse sentido, tanto o auto-aprimoramento quanto a auto-verificação parecem estar apoiadas no *background* cultural e aliadas no projeto positivo articulado nos agenciamentos do avatar. São as nuances culturais singulares que emergem tanto na “verdade de si”, concernente à bioidentidade do *self físico*, quanto na corporeidade e subjetividade ideal, confluindo em um total complexo de projeções virtuais que oscilam “entre a personalidade atual e a ideal” (SIBILLA, F. MANCINI, T; 2018, p. 5) e agem de acordo com uma multiplicidade substantiva de interfaces subjetivas e corporais. Esse perfil de mobilidade, de deslocamento de subjetividade, é identificado ainda por Ortega (2008, p. 20) na conduta ascética: “O asceta oscila entre uma identidade a ser recusada e outra a ser alcançada”.

Sibilla e Mancini (2018) revelam uma variedade de composições relacionais entre o *self* agente e o avatar virtual mapeados a partir da revisão de 43 artigos publicados entre 2006 e 2017. Na ampla literatura analisada pelas autoras, há 4 dimensões de comunicação entre o *self* e o avatar: aspectos físicos, auto-conceito, auto-necessidades e identificações. Vale frisar que, assim como é esperado em uma cultura somatizada, componentes físicos e psicológicos aparecem aliados na constituição dessas dimensões de relacionamento usuário-avatar.

Diante disso, foi notado que os avatares podiam ser enquadrados geralmente em dois principais tipos. O primeiro é o avatar “atualizado”⁶, que é similar ou ligeiramente melhorado em relação ao *self*, dispondo de características similares a

⁶ atualizado (*actualized*) é usado no sentido de inspirado no *self* atual, não no sentido de atualização ou implementação de uma versão mais recente.

eles em todas as dimensões citadas. O segundo tipo é o avatar “utópico”⁷, um tipo extremamente distinto do usuário, reproduzindo uma imagem extremamente transformada de si. Cada avatar parece, por sua vez, ter alguma modalidade própria de visão de mundo e de relacionamento com ele.

As investigações de Sibila e Mancini (2018, p. 7) destacam ainda um fenômeno muito interessante a respeito do efeito da customização sobre as condutas subjetivas dos avatares. Segundo as autoras, a customização está correlacionada a “diferentes atitudes diante dos mundos virtuais”. Nesse sentido, o avatar atualizado parece não distinguir o mundo real do virtual, concebendo o avatar como uma proeminência que transgride a “realidade física”. Assim, a construção e personalização auto-verificada aparenta estar vinculada a uma visão que pressupõe o mundo virtual e o real como similares, como espaços de continuidade do *self*.

Por outro lado, o avatar utópico está conectado à uma visão de mundo outro, de alteridade. Nessa visão, o mundo vivido pelo agente e o mundo acessado pelo avatar estão configurados segundo instâncias distintas de realidade. Os usuários com este perfil tendem a ser aficionados pelas particularidades do mundo, “reconhecendo seu potencial revolucionário” (SIBILLA, F. MANCINI, T, 2018, p. 5, apud COSTELLO, 2012; PARMENTIER, 2009; ROLLAND, 2009; WANG et al, 2014). Por essa ótica, os ciberambientes podem ser considerados mundos alternativos de criatividade, onde é possível explorar e experimentar outros mundos paralelos ao mundo físico.

A segunda perspectiva é considerada valiosa porque apresenta justamente ideia de exploração, de expedição da alteridade, que se opõe em parte aos engendramentos narcísicos, próprios das práticas da biossociabilidade, que visam reafirmar a própria existência mediante visualização e validação do próprio corpo. Nesse sentido, o avatar atualizado parece refletir uma subjetividade mais intensamente introjetada na lógica da biossociabilidade, sendo um tipo de relacionamento onde o *self* procura projetar uma cópia de si, visando uma experiência realística, vinculada à uma realidade *mesma*, uma simulação. O avatar utópico, no que lhe toca, espelha uma subjetividade distinta. O *self* “por trás” dessa

⁷ utópico (*utopian*) é utilizado não necessariamente no sentido de idealização “positiva”, podendo ser interpretado também como fantasioso, aludindo a quaisquer mundos imaginados alternativos, paradisíacos ou cataclísmicos..

categoria parece vislumbrar um potencial de resgate de uma experiência subjetiva não associada à axiomática biológica e com a representação simulada de si.

Vale frisar que embora o avatar utópico possa estar vinculado à uma prática genuinamente fantasiosa interessada em experimentar mundos potencialmente enriquecidos de vivências sociais, psicológicas e expenciações estéticas, muitas vezes ele pode também reproduzir um ascetismo utópico no sentido clássico de idealização, de representar uma versão extremamente melhorada de si. Nesse caso, a experiência não necessariamente é áltera, mas pode estar inscrita no mesmo quadro da bioascese, de visualização e personalização melhorante. A riqueza de experimentar mundos paralelos, como é característico da experiência literária ou filmográfica, por exemplo, parece portanto estar mais unida à percepção do *self* de que se trata de uma excursão, uma saída de si, do que propriamente a sua dimensão fantasiosa, ainda possivelmente idealizada. Melhor dizendo, o fator chave para o enriquecimento da experiência avatarizada talvez consista na potência de alteridade dos respectivos ciberambientes.

Prontamente, Sibilla e Mancini (2018) enquadram a dicotomia existente nessa instância relacional das subjetividades do *self* com as modalidades de avatar a partir de um dimensionamento das teorias psicológicas. Nesse sentido, as autoras destacam duas abordagens, a relacional e a sócio-construtivista:

Na abordagem relacional, o avatar é visto como um meio de explorar a identidade do usuário. Ele é utilizado para experimentar com um *self* possível, diferente mas ainda similar ao atual. Nesse caso, a proximidade entre o *self* online e o offline possibilita a transferência de algumas características do mundo online para o offline. (ibid, 2018, p.7)

Na lógica proposta pela abordagem relacional, há uma articulação instrumental do processo de avatarização. O *self* físico estabelece um nexo recíproco com o *self* virtual, trocando características adquiridas entre si. Por essa ótica, o avatar passa a consistir em uma espécie de artefato simulante, instrumentalizado para testar situações possíveis no mundo biológico e talvez, até para receber *feedbacks* para o usuário representado pelo avatar acerca de características físicas ou psicológicas.

Se os tipos atualizados de avatar parecem incluídos na abordagem relacional de conexão entre os *selfs*, os tipos utópicos espelham deslocamentos subjetivos sócio-construtivistas, mais orientados conforme uma acepção processual do avatar.

Esse prisma reverbera a ideia de agenciamento coletivo de enunciação empregado como um dos alicerces teórico-metodológicos do presente estudo, ao cindir com a lógica representacional manifestada mais intensamente na abordagem relacional.

Quer dizer, uma abordagem sócio-construtivista destaca a possibilidade de uma movimentação de interferência, de flunar transversalmente por territórios existenciais essencialmente distintos entre si, um aspecto processual. Dessa forma, o *self* biológico é desincorporado parcialmente e embarca em um corpo *outro*, se pondo a cruzar cartografias heterogêneas. Vale salientar que talvez incorporar um corpo desigual a si seja fundamental para efetuar esse tráfego. Nesse sentido, é a partir de uma desvinculação da experiência geral com mundo virtual da autoimagem e da representação simulada de si que um enriquecimento áltero é incrementado à excursão.

Esbarrando nos levantamentos de Ortega (2008) as modalidades de avatarização explicitam certos deslocamentos simbólicos entre os territórios do corpo e do mundo. De certo modo, a avatarização atualizada parece estar engendrada enquanto um mecanismo autoreflexivo, característico das bioasceses. Ao criar um avatar que seja uma representação de si, o próprio corpo se torna uma autoimagem materializada, objetificada. É evidente que na avatarização utópica o *self virtual* é ainda um objeto, um artefato produzido. Mas ele é um objeto majoritariamente desassociado da própria corporeidade, diferente do *self* criador.

A dinâmica que parece operar nesse caso, parece ser similar à criação de uma personagem. Um personagem, no geral, não reproduz a si mesmo no universo ficcional, ele pode sim resguardar características transferidas pelo seu criador, mas sua concepção é fundamentalmente de uma corporeidade e uma subjetividade distinta de si. Emprestando ainda as noções de movimentação subjetiva guattarianas: a avatarização intencionalmente fantasiosa demarca uma reterritorialização do mundo, mesmo que esse mundo não seja o mundo físico. Se o interesse pelo corpo suscita o desinteresse pelo mundo (ORTEGA, 2008), uma avatarização articulada dentro dessa lógica sócio-construtivista pode ser interpretada como uma genuína reterritorialização do mundo, como um resgate simbólico das ecologias sociais e ambientais. A avatarização atualizada é portanto contrastada por demarcar justamente a movimentação oposta: em alinhamento com os deslocamentos subjetivos bioascéticos e somáticos, ela consiste em potencializar e reforçar um interesse por si mesmo, em instrumentalizar potenciais alteridades em

simulações do real e ressignificar dispositivos e práticas de customização como tecnologias de visualização de si.

É importante, todavia, discernir essas noções. Não é que qualquer modalidade de ascetismo esteja reduzida à criação de um avatar, mas a aliança entre esses dois componentes pode ser potente na visualização de uma dinâmica multidimensional entre *selves* virtuais e identidades interligadas simultaneamente *outras* e *mesmas* ao *self* físico. Esse fluxo parece estar configurado tanto no sentido positivo através do auto-melhoramento, quanto no sentido negativo de retornar de um ponto ideal para um ponto atual da subjetividade, rejeitando uma variedade extensa de *selves* possíveis e formando uma espécie de onda rítmica ascética.

Ortega (2008) defende uma ótica ampla de interpretação das tentativas de modificação e personalização corporal. Ainda que essas práticas se inscrevam no contexto das bioasceses, biossociabilidades e bioidentidades, elas não se reduzem a uma consequência da cultura somática, da centralidade do corpo e da aparência na atualidade, mas também manifestam um certo ímpeto compensatório no sentido delas, processo similar aos engendramentos do discurso do risco que, ambigualmente, encoraja condutas de preservação e ao mesmo tempo acaba por suscitar formações subjetivas arriscadas e relapsas. Em vista disso,

Se, por um lado, no nível biopolítico/biossocial as modificações corporais parecem seguir o padrão identitário e apolítico das biossociabilidades contemporâneas e da ideologia da fitness, por outro lado, no nível fenomenológico da experiência subjetiva, constituem esforços de fugir da cultura da aparência e de recuperar a dimensão do vivido corporal. (ORTEGA, 2008, p. 57)

Primeiramente, convém partir para uma comparação entre as modificações corporais em uma materialidade física biológica e em uma virtual avatarizada, apontando suas diferenças e similaridades para, a partir daí, efetivamente adentrar na apresentação desses deslocamentos e fluxos relacionais entre os *selves* numa perspectiva mais ampla. Para isso, é preciso tanto considerar uma interface compartilhada entre o corpo físico e o virtual quanto considerar suas saliências singulares e distintas. Ou seja, é assumindo tanto continuidades e descontinuidades que é possível visualizar quais fenômenos parecem estar vinculados e entremeados mesmo em plataformas espaço-temporais distintas e quais parecem ser fenômenos específicos de cada tipo de materialidade.

É evidente que a cultura somática vem se encarregando de encurtar as distâncias entre os componentes subjetivos e os físicos, muitas vezes produzindo uma sintomática que pode ser equiparada e transportada a nível de experiência entre uma instância e outra. Por exemplo, como nos casos já bem disseminados das manifestações fisiológicas de patologias ansiosas e depressivas, ou mesmo do bem-estar prometido e experimentado após uma temporada dietética ou uma série de malhação, podendo acontecer também no caminho contrário.

Tendo isso em mente, deve-se dizer que é necessário considerar tanto a experiência subjetiva total híbrida, quanto às experiências específicas que existem enquanto singularidades de seus respectivos meios existenciais. No caso do corpo biológico, está em questão todo um conjunto de complexidades que simplesmente ainda não podem ser reproduzidas em sua totalidade em um ambiente virtual. Há textura, há dor e mal-estar fisiológico, há uma dimensão inteira olfativa e aromática, por exemplo, que definitivamente produz um todo experiencial singular.

Enquanto o corpo biológico dispõe de, ao menos, cinco sentidos, a experiência avatarizada no geral só é mediada através principalmente da visão e da audição. Sendo, na maioria dos casos, a audição complementar à visão. Nos mundos de realidade aumentada, é sobretudo a visão que se apresenta como canal de acesso aos outros sentidos, como fonte fundamental de uma experiência supostamente corporal. Criam-se, a todo momento, novos e mais tecnológicos recursos visuais que tentam simular e potencializar uma experiência corporal totalizada: ambientes mais realísticos, alimentos mais vívidos que ativam memórias olfativas, óculos de realidade aumentada que permitem uma experiência interativa, quase tátil, com objetos virtuais etc.

Essa primazia da visão sobre os outros sentidos não é específica da experiência em um avatar incorporado, como bem destaca Ortega (2008) mas ela reflete uma suspeição da tecnomedicina em relação aos outros sentidos, que são entendidos como menos objetivos e menos eficientes na experienciação do real. O tato, portanto, está posicionado como oposto à visão, ele é o sentido mais corporal. Uma experiência tátil presume a existência de um objeto e de um corpo fundamentalmente outro não-objeto, que colide com uma forma externa, rompendo a preciosa objetificação do corpo das atuais bioasceses. Segundo Ortega (2008, p.65), “existe uma relação direta entre o receio do tato na cultura visual contemporânea e na tecnobiomedicina e a perda da experiência corporal”.

Essa dimensão do vivido corporal, portanto, é um ponto chave para a reconquista psicológica do corpo (ORTEGA, 2008), que consiste na translocação do corpo-objeto para o corpo vivo. Assim, por um lado, o corpo avatarizado é percebido como um caminho para a exploração da “diversidade interior” (Sibilla, F. Mancini, T; 2018, p. 5), ele cede parte da sua integridade sensorial se desincorporando do corpo biológico para incorporar um avatar que não está assujeitado a esse mesmo poder com a mesma intensidade, reconquistando parcialmente uma interface subjetiva que é fundamentalmente mais desvinculada do biológico. Por outro lado, o corpo avatarizado carece de uma integridade experiencial muito importante para a reterritorialização subjetiva do corpo, como é o caso da dor:

A dor é um elemento fundamental nas modificações corporais, uma via de acesso ao corpo vivido numa cultura como a nossa, na qual a dor é um anacronismo que deve ser suprimido, um escândalo intolerável numa sociedade que não reconhece mais nem o sofrimento nem a morte como constitutivos da condição humana. (ORTEGA, 2008, p. 64)

Se por um lado a dor é condenada no contexto da nossa sociedade, ela não é condenada de uma forma que ela é totalmente excluída. A questão da dor na nossa atualidade, na prática, é mais ocultada sob o véu farmacológico dos produtos biomédicos que verdadeiramente solucionada. A nova campanha publicitária Dorflex “vai em frente e deixa a dor com a gente”, por exemplo, parece retratar bem o relacionamento com a dor no contexto da biomedicina e da farmacologia: a dor é normalizada como sintoma do trabalho. À vista disso, a dor é encarada como um perigo iminente e espontâneo aos trabalhadores, mas que pode ser facilmente remediável por soluções médicas.

Assim, ao tratar da questão experiencial do avatar, é fundamental entender primeiro que não são experiências equivalentemente corporais. Apesar da possibilidade de incorporação subjetiva, só é possível experimentar o mundo virtual através de um corpo avatarizado que também é objeto. Nesse sentido, o avatar reflete bem os padrões de corporeidade bioascéticos presentemente construídos, emergindo como uma figura possivelmente profética da corporeidade do futuro seguindo a lógica da tecnobiomedicina: corpos extremamente personalizáveis, moldáveis, dóceis, conformados, inseguros e desabitados de suas subjetividades.

Tendo tudo isso em vista, o avatar parece emergir como um produto profundamente ambíguo, um “metaespelho” de diversos agenciamentos de nossa

presente época histórica. Ele é um objeto incorporal que pode ser personalizado quase infinitamente, e justamente por essa ótica ele pode ser um produto estético, refletindo deslocamentos e fluxos subjetivos no próprio corpo biológico e características gerais sobre as instâncias sociais e ambientais habitadas e percorridas na atualidade. A nível fenomenológico, no corpo avatarizado parecem estar intrincados esforços tanto de conformidade à cultura da aparência do corpo-objeto quanto de fuga e resistência desse contexto no resgate de um corpo atravessado por afetos experienciais não biológicos.

A definição “metaespelho” é utilizada para vislumbrar uma certa dinâmica oscilante, uma mobilidade que é consonante com os deslocamentos subjetivos bioascéticos. Essa noção convém para demonstrar em parte que o avatar não deve ser reduzido a uma imagem virtual de uma materialidade biológica, uma representação de um corpo. Mas, antes, uma interface parcial de uma corporeidade e uma subjetividade, que é construída enquanto artefato comunicacional vivo, e portanto conta com seus ruídos, discursividades e singularizações. Logo, o avatar está simultaneamente articulado como o espelho e como o espelhado, como processo de espelhamento e como o total cartográfico retratado, contemplando tanto seu caráter de processo subjetivante e personalizante (instrumento), como de construto possivelmente estético e reflexivo (efeito).

O prefixo ‘meta’ utilizado serve também como uma provocação à “nova” moda dos metaversos⁸, que surgiu como uma espécie de estratégia de *rebranding* das grandes companhias de tecnologia após os escândalos acerca da mercadificação do *big data* e suas implicações nocivas às três ecologias, como apresentado no filme *O Dilema das Redes*, produzido pela Netflix. Dito isso, convém partir para a próxima instância analítica, relativa à ecologia do *socius*.

Mesmo sem se desprender muito de uma ótica fundamentalmente behaviorista, Messinger et al. (2008) apresentam uma série de percepções e evidências interessantes em relação ao perfil social dos avatares. Foi observado em seus experimentos simulados que, após a construção do avatar, o comportamento do *self* virtual era ajustado, conscientemente ou não, de acordo com os supostos atributos de uma subjetividade ideal ali buscada através do processo de avatarização. Avatares considerados mais “atraentes”⁹ portanto se comportavam

⁸ Mundos virtuais escaláveis

⁹ Os autores não fornecem nenhum critério para o que é considerado atraente.

com maior extroversão e, nesse conceito, avatares mais altos tendiam também a agir e negociar de maneira mais agressiva em relação a outros (Ibid, 2008, p. 13).

Além disso, resgatando a discussão da retórica do risco, foi observado um engendramento particular nesse sentido: os avatares aprimorados, mais atraentes e mais “ideais”, tendiam a buscar positivamente mais situações de risco que os outros, rompendo com a conduta securitária típica do *self* biológico. Isso mostra em parte que, mesmo em um *self* virtual incorporado, a questão da aparência continua sendo um componente determinante para a autoconfiança e para a confiança nos outros, e por conseguinte, para uma prioridade da ação sobre a reação, do “formar-se” sobre o “conformar-se”, na esteira de Ortega em *O corpo incerto* (2008).

3.3. O avatar sob a ótica das ecologias sociais e ambientais: comunicabilidade interativa e cultura de customização

Diante de fenômenos contemporâneos muito recentes como a inserção do avatar na comunicabilidade virtual de maneira quase generalizada e sua integração no mercado cultural tecnológico através das NFTs¹⁰, algumas emergências peculiares podem ser abordadas no intuito vislumbrar a articulação do avatar em interfaces sociais e ambientais amplas. Nesse sentido, convém refletir especialmente sobre alguns tipos específicos de interação através de correntes na rede social *instagram* e alguns projetos NFT *mainstream* como o *Bored Ape Yatch Club* e o *CryptoPunks*.

Há, nesses contextos, uma série de práticas interessantes a quais podem ser exploradas no intuito de entender quais tipos de comunicabilidade e interatividade social são engendradas sob a lógica da biossociabilidade e da bioidentidade avatarizada. Algumas correntes de *sticker* nos *stories* do *instagram* por exemplo, parecem *gamificar* nesses espaços sociais a atividade de construção do *self*. Essas práticas aparecem, em geral, consonantes com os jogos de *ser* e *vir a ser* da bioidentidade, que não é reproduzida diretamente através de um produto único, mas se articula mais enquanto uma comunicação sedimentada, que vai adquirindo uma forma com o tempo através dessas dinâmicas cadenciadas de visibilização da identidade.

¹⁰ Non Fungible Token (NFT) é a denominação utilizada para avatares criptografados.

Nesse sentido, correntes como “uma foto sua e de 3 personagens com a sua energia” ou “uma foto sua e de uma celebridade que dizem parecer com você” mostram uma espécie de *gamificação* das dinâmicas comparativas entre corpo-subjetividades e bioidentidades. A lógica da similaridade entre corporeidades já verificadas é então ativada como um instrumento de expressão subjetiva e estética. Dito isso, não é possível dizer que esses jogos de visibilização identitária estão inscritos como um processo de aparição e produção de diversidades nesses aspectos. Pelo contrário, aparecem mais configurados como maquinações homogeneizantes, como fluxos de convergência bioidentitária e de autoprodução.

Resgatando o olhar analítico da ecosofia, emprestada como lente metodológica neste estudo, é possível caracterizar essas dinâmicas como especialmente nocivas para as ecologias subjetivas e sociais, considerando que a multiplicidade e a diversificação dos modos de existir subjetivos e corporais são fundamentais para a preservação dessas instâncias. Vale enfatizar que a problemática maior não consiste necessariamente em transacionar a construção corporal-subjetiva entre dimensões públicas e privadas. Ou sequer consiste em coletivizar parte do processo de exploração das identidades, tomando como referência personagens e modelos existenciais de grande relevância simbólica para o indivíduo. Parece que a problemática maior consiste efetivamente na instalação de modelos existenciais corporais dominantes.

Geralmente, há corporeidades específicas que são mais vislumbradas como modelos às outras. São justamente essas corporeidades modelo que criam uma gravidade simbólica ao redor de si, exercendo um poder deformador sobre as corporeidades com menor densidade simbólica dentro das suas respectivas redes sociais. Dessa forma, é produzida uma cartografia de transições corporais convergentes, em que todas as diferentes formações migram para o modelo central, incorporando-se a ele e potencializando o imperativo bioascético sobre os outros corpos habitando a periferia do biopoder e fazendo-os orbitar ainda mais violentamente em direção a um corpo idealizado.

Ainda nessa discussão acerca das correntes de *instagram*, cabe tratar também de um outro aspecto dessas práticas, que podem também ser constituídas como formas de resgatar uma personalização menos biologizada. Da mesma forma que as modificações corporais visam resgatar também as dimensões psicológicas do corpo, rompendo com o asserviçamento da “alma” ao corpo na instância

subjetiva. Na ecologia social, parece se manifestar também uma reivindicação da construção de laços sociais através de características “não reais” psicológicas, no sentido de real apresentado por Ortega (2008), e que está intimamente ligado à biossociabilidade.

O corpo no contexto do biopoder obtém um status de detentor do real, enquanto o psicológico e o subjetivo são assumidos imprecisos e enganosos. Isso ocorre, principalmente, segundo a lógica da visualização. Da mesma forma que a visão é considerada a referência de sensorialidade assertiva, de canal para a realidade, o corpo material é entendido como objeto onde essa realidade é visível, mais ou menos na mesma movimentação em que o psicológico é encarado como uma ilusão, como o “campo das incertezas”.

Assim, o que a lógica da biossociabilidade propõe é que fatores físicos sejam os principais componentes da interatividade e da comunicabilidade social. É justamente por essa visão que as enquetes podem também se articular enquanto ruptura dessa dinâmica, promovendo um afastamento da materialidade biológica como fator central, e possibilitando o acesso compartilhado à características de ordem psicológica que são refletidas a partir dessas relações de identificação entre o *self* e o personagem de um filme predileto, por exemplo.

Dito isso, cabe transicionar para discussões relativas às instâncias ambientais, trazendo à luz das investigações e reflexões um fenômeno considerado oportuno para essa questão: as NFTs. Olhando a partir de uma perspectiva ampla, as NFTs se instalaram como um mercado recente em que já são observáveis transações exorbitantes e milionárias. Grandes celebridades das indústrias esportivas, culturais e outras áreas aderiram rapidamente a essa nova modalidade de colecionamento “artístico”.

O mercado de NFTs é sumariamente um mercado de avatares. Dentro do pretexto das próprias tecnologias da imagem foi possível criar uma “obra de arte única” mesmo no meio digital reproduzível. Utilizando recursos criptográficos, foi possível cifrar uma imagem para torná-la exclusiva. Essas imagens, porém, não são aleatórias. A grande maioria dos projetos mais populares de NFTs são avatares.

Projetos como *Bored Ape Yatch Club* e o *CryptoPunks*, movimentam montantes na casa dos milhões na comercialização de avatares criptografados e supostamente irreproduzíveis. Esse processo de mercadificação da identidade manifestada parcialmente pelo fenômeno das NFTs é potente para refletirmos sobre

uma questão correlata que envolve justamente a inserção das tecnologias e maquinações do avatar na lógica do consumo capitalístico do CMI: a customização.

A lógica da customização no sentido literal da palavra é de adaptação à necessidade do consumidor. Em resumo, na linguagem do marketing, customizar tem a ver com personalizar um produto ou um serviço para que ele melhor se encaixe às necessidades de um cliente. A customização está inserida no contexto dos agenciamentos mercadológicos e capitalísticos. Ela se apresenta, dessa forma, como uma prática estratégica típica de uma sociedade de consumo especializada, com demandas e desejos especializados.

Talvez a produção de tecnologias de customização e a incorporação destas nos dispositivos e práticas comunicacionais esteja vinculada a articulação ampla do corpo enquanto objeto-produto. Não é que todas as práticas de personalização tenham todas uma finalidade mercadológica, mas sim que a customização se instala nos territórios humanos incorporando cada vez mais a linguagem e as modalidades existenciais do *customer*. Nessa linha de pensamento, da mesma forma que um produto é customizado para se conformar às necessidades e desejos de um suposto comprador, o corpo-objeto avatarizado da atualidade, sob efeito dessas práticas e modalidades existenciais, está sujeito a se ajustar para melhor satisfazer os anseios do mercado.

3.4. O ciborgue e o corpo aprimorado: O corpo como hiperconstruto e a discussão acerca da construtibilidade no contexto da cultura tecnológica.

Se por um lado o Avatar consiste nessa articulação ambígua que transborda o biológico para habitar a utopia do virtual. Há uma outra figura na cultura contemporânea que expressa bem as singularizações de um percurso contrário: o ciborgue. Diferentemente da avatarização, processo majoritariamente positivo de ascense do corpo aparente, a formação do ciborgue parece estar articulada como um fluxo oposto, em que o virtual e o cibernético incidem sobre o biológico.

O processo de transformação do corpo enquanto uma máquina produtiva é intensificado à medida que a tecnobiomedicina continua a criar possibilidades de melhoramento e soluções para as diversas angústias humanas. A formação do ciborgue parece estar bem alinhada com o imaginário de um humano feito melhor, que preserve ainda o status de humano, mas que seja dotado de capacidades

inumanas. Um corpo que não é completamente automático, e portanto dispõe de alguma autonomia, mas que está integrado em um conjunto de máquinas, dispositivos, interfaces etc.

Se por um lado o avatar carrega em parte um empreendimento simbólico de escapar da dor e do desconforto típicos de uma sensorialidade biológica, por outro, talvez, o ciborgue surja como um empreendimento de escapar mesmo da própria morte. O discurso do risco, por exemplo, só existe no contexto de uma condição material finita. Toda a base da discursividade securitária de preservação de si, precisa partir da premissa que o corpo biológico é mortal, uma condição temporária de existência, e justamente por isso precisa ser objeto de cuidado.

Muitos podem reconhecer a mortalidade como uma condição indissociável da humana. Morrer é tão parte de ser humano que viver. Mas a tentativa de remediar nosso limiar de finitude (GUATTARI, 2012) é nada espantosa considerando uma sociedade muito mais obstinada em gerir a vida que decidir sobre a morte (DELEUZE, 1992), na qual foi contextualizada a experiência moderna.

Talvez o ciborgue seja um tipo de ritornelo existencial (GUATTARI, 2012) prometeico dos agenciamentos técnico-científicos, assim como o Frankenstein, mas interpretado a partir de uma perspectiva cultural profundamente tecnicista e aficcionada com os progressos e inovações tecnológicas. Quer dizer, a ideia de animar matéria inorgânica se mantém, mas o espanto e o medo diante de um corpo remendado e artificial, visto no romance de Mary Shelley, é radicalmente diferente do deslumbramento que existe em relação ao ciborgue contemporâneo.

É evidente que parte da retratação dessa figura é fictícia. Mas, ela não é inteiramente fantasiosa e aparece, em diversos aspectos, muito vinculada aos agenciamentos subjetivos contemporâneos. O ciborgue é sumariamente um corpo-máquina e, como o corpo já é de certa forma uma máquina por si só, a ontogênese ciborguiana consiste sobretudo em uma integração maquínica.

Pode ser que ao pensar sobre o ciborgue o pensamento seja espontaneamente induzido a visualizar uma antítese entre o natural e o artificial, materializada no corpo que é território disputado entre esses dois vetores supostamente rivais. Entretanto, para se debruçar efetivamente sobre a questão do ciborgue, é preciso primeiro, considerar a máquina no *lato sensu* guattariano exposto anteriormente. Segundo, é preciso visualizar uma diversidade nas próprias categorias internas ciborguianas. Segundo Tomaz Tadeu (2009), elas podem ser

restauradoras, normalizadoras, reconfiguradoras e melhoradoras. Pensando em favorecer uma sequencialidade discursiva, privilegiando uma fluidez com o enquadramento teórico geral do trabalho, será dado destaque às perspectivas reconfiguradoras e melhoradoras.

Erick Felinto (2005) enfatiza em sua obra *A Religião das Máquinas* a única suposta vantagem que a humanidade teria sobre a máquina na clássica trama humano *versus* máquina retratada no filme *Matrix*: a capacidade criativa. Combinando essa colocação com os conceitos de máquina autopoietica, as quais produzem continuamente componentes de si mesma e reproduzem seus próprios limites, e as alopoieticas, que produzem sempre algo outro, Guattari (2012) problematiza a visão de Francisco Varela de que as máquinas autopoieticas estejam limitadas à biosfera, ignorando toda uma coletividade áltera e um conjunto de relações diversas entre os organismos vivos. Guattari, contestando que sistemas biológicos sejam puramente autônomos, inscreve a autopoiese então em um contexto singular que remete diretamente a formação ciborguiana: “Considerar-se-á, então, a autopoiese sob o ângulo da ontogênese e da filogênese próprias a uma mecanosfera que se superpõe à biosfera” (ibid, 2012).

É justamente sob essa ótica de entrecruzamento da mecanosfera e da biosfera que um tipo de produtividade autonomizada se torna possível. Nessas circunstâncias, cabe bifurcar adiante dois caminhos interpretativos que não se anulam. O primeiro percurso transpassa uma perspectiva na esteira das constatações de Ortega (2008). Nesse sentido, vale questionar se o desaparecimento gradual da alteridade e das produções “outras” que dão profundidade às subjetividades e ao mundo não está correlacionada à instalação do maquinismo bioascético enquanto uma maquinação fundamentalmente biotecnológica, que acaba se singularizando enquanto uma máquina autopoietica e por conseguinte autoengendradora.

A segunda bifurcação, porém, percorre no sentido desenvolvido por Hari Kunzru em um encontro com Donna Haraway. Nessa esteira de pensamento, o entrecruzamento entre mecanosfera e biosfera discriminada na figura do ciborgue pode servir como uma perspectiva de resistência ao engendramento de um pensamento determinista em relação à natureza humana, de um discurso do “mundo como ele é”. É possível, através dessa ótica, finalmente desmobilizar o discurso conservador do *ser* cartesiano e retomar na mesma dança as rédeas do próprio

devir. Ser um ciborgue na visão de Haraway (2009), portanto, não tem necessariamente a ver somente com próteses biônicas, melhoramentos farmacológicos ou customizações corporais, mas sobretudo com a construtibilidade da subjetividade e da corporeidade humana e a inserção já efetuada da vida em uma ampla sistemática tecnológica.

Parece que, de alguma forma curiosa, os caminhos bifurcados voltam a se entrecruzar no ponto acerca da construtibilidade subjetiva e corporal. De fato, a consolidação de uma corpo-subjetividade moldável na atualidade parece ser uma das principais evidências da superposição entre a biosfera e a mecosfera. Talvez esse seja o ponto mais crítico sobre o qual devem ser direcionadas as problematizações e investigações de natureza ética-estética.

Se todos já somos, afinal de contas, ciborgues, senhores de nosso próprio *vir a ser* corporal e subjetivo, resta partir então a descoberta de como fazer os melhores usos desse poder prometeico que é “o poder de Deus” (FELINTO, 2005). A questão que aqui sucede é, como pensar em aplicações responsáveis para a biotecnologia e para as tecnologias de visualização corporal, como provoca Kunzru (2009, p. 24): “A verdade é que estamos construindo a nós próprios, exatamente da mesma forma que construímos circuitos integrados ou sistemas políticos - e isso traz algumas responsabilidades”.

A convocação da responsabilidade parece ser recorrente nesse tema e também é considerado um ponto de sensibilidade. Por um lado, o discurso do risco visa constituir subjetividades autonomizadas e donas de seus próprios corpos, implicando um deslocamento das responsabilidades compartilhadas e comunitárias para um modelo “cada um por si”. Por outro, a integração das máquinas à constituição da subjetividade e da corporeidade humana implica a possibilidade de promover transformação conjunta, de provocar uma ruptura com uma continuidade presumidamente natural das coisas “como são” e construir um futuro, uma sociedade, um sistema político que melhor contemple a todos. Isso, sem dúvida, também acaba implicando por sua vez numa certa responsabilidade por como os maquinismos se articulam nos territórios existenciais e interagem com as ecologias subjetivas, sociais e ambientais.

Vale destacar que essa retomada da responsabilidade consiste em resgatar também a dimensão política das corporeidades e identidades. Nesse sentido, não se trata de decidir em conjunto sobre a corporeidade ideal, ou finalmente modelizar

uma corporeidade que contemple a todos. Trata-se de reconhecer que “a plasticidade de processos psíquicos e ciência e tecnologia estão integrados na formulação de novas estratégias de governamentalidade” (LEIBING, 2004).

Diante disso, fica evidente que iniciar uma reterritorialização do corpo enquanto território político é uma realização valorosa para frear a desintegração das ecologias subjetivas, sociais e ambientais e começar uma reconstituição das corporeidades contemporâneas. Considerando as formações subjetivas melindrosas, inseguras e reativas características da biossociabilidade e da bioascese no contexto da biotecnologia, politizar o corpo e libertar a subjetividade da sua subserviência à gestão do corpo-objeto quer dizer transformar e dismantelar toda uma máquina de produção de sofrimento psíquico e auto-violência.

O ciborgue e a dialética ciborguiana são consideráveis como ponto de inflexão das articulações concretizadas por intermédio das maquinações e agenciamentos técnico-científicos. A partir das suas ambiguidades, é possível refletir tanto sobre a fundação de uma visão mais atual sobre a subjetividade e corporeidade humana, que considere sua construtibilidade e escape de um reducionismo darwiniano espelhado na relação natural *versus* artificial, quanto é possível também perceber a urgência de superar a biologia do ponto de vista da imparcialidade científica e resgatar suas agências políticas e filosóficas.

4. CONCLUSÕES

Diante do exposto, as cartografias do avatar parecem apontar então para uma articulação de uma espécie de fantasma dos fluxos de positividade e negatividade corporal. Ele é uma cifra *mais ou menos isso*, um limbo entre a corporeidade atual e a corporeidade ideal assumida a partir de uma visão cultural. Ele é simultaneamente efeito de um processo de autoconstrução e instrumento para essa autoconstrução. Através dos processos de avatarização a subjetividade é externalizada e sintetizada em uma simulação corporal, decodificável tanto para espectadores do âmbito social e cultural, quanto para ele mesmo e para as tecnologias de mercado.

É certo que ele começa como uma projeção virtual positiva. Uma simulação de potência de ser, mas que mesmo quando distinta de seu *self* criador, comunica algo sobre as movimentações gerais da subjetividade e da corporeidade em um amplo mapa relacional. Mas, se por um lado ele começa como uma projeção

positiva do *self* ele é também um processo negativo da organicidade do corpo. Para ser projetado enquanto potência quase irrestrita de ser, é necessário antes negar a materialidade biológica do corpo e incorporar um corpo-imagem absolutamente customizável.

Do ponto de vista ecosófico, o avatar por si não está exclusivamente submetido à reprodução da lógica bioascética, mas também nele se detectam tentativas de recuperar o que foi perdido na instalação das práticas e tecnologias do corpo: a profundidade de uma dimensão psicológica. Nesse sentido, tanto as modificações corporais físicas como tatuagens e piercings quanto as práticas de personalização online indicam canais alternativos de expressão que não podem ser reduzidos às bioidentidades. Essas práticas demarcam de fato uma reconstituição do corpo vivido e uma linha de fuga do corpo constituído enquanto objeto.

Essa recuperação do corpo vivido acontece através de práticas e experiências sensoriais fundamentalmente distintas. No caso das modificações físicas, a experimentação de sentidos e sentimentos negligenciados no contexto de uma cultura extremamente visual e externalizada. Já no caso das personalizações do avatar, a desvinculação do corpo material como o corpo real e a incorporação de uma subjetividade que passa a existir fora de uma materialidade biológica. Apesar de manifestados de maneira diferente, ambos podem apresentar como característica o exercício da negação do *ser* subjetivo ou material para o resgate de um *devenir* nesses mesmos aspectos. .

A possibilidade de resgatar certa profundidade subjetiva incorporal não quer dizer que essa seja a trajetória majoritariamente preferida no caso da avatarização corporal. Dessa maneira, é preciso vislumbrar que um vínculo transversal é estabelecido entre o *self* físico e o avatar, fazendo transitar a lógica da autoconstrução nos dois sentidos. Melhor dizendo, a emergência do avatar como figura central pra comunicabilidade contemporânea promove até certo ponto a avatarização do corpo físico e sua inscrição na lógica da customização também, intensificando a objetificação do próprio corpo como forma única de expressão subjetiva.

Todavia, considerando a análise da literatura revisada neste presente estudo, é possível visualizar uma predominância de tendências positivas e melhorantes do *self*. Tanto nas investigações empíricas quanto nas teóricas, a ideia de migrar para uma melhor versão de si e de gerir a própria imagem aparece como característica

fundamental das práticas empreendidas nos ciberespaços. Isso quer dizer que, muito embora haja uma variância em como as articulações ocorrem, certamente o corpo avatarizado está vinculado às maquinações bioascéticas e também inscrito na lógica da biossociabilidade.

Além disso, o fenômeno do corpo avatarizado também possibilita a percepção de diversos deslocamentos a respeito das modalidades práticas do ascetismo e da sociabilidade no decorrer do curso histórico. Ele reflete, por exemplo, a mudança de paradigma do ascetismo enquanto uma prática de liberdade, de consolidação de uma liderança comunitária e de habilitação para a vida pública na cidade para uma respaldada em suma por motivações privadas e competitivas. Assim, enquanto o projeto ascético clássico contava ainda com uma reflexividade coletivizada, de compartilhamento de modos de existir, o bioascetismo avatarizado se articula através da autoreflexividade, do automonitoramento.

Ainda, parece existir um relacionamento sutil entre a ideologia securitária e o corpo virtualizado. Além do ilimitado potencial de customização, incorporar um avatar permite a construção de uma autoimagem simulada. Pensando a partir do contexto da cultura de visualização instalada na atualidade, o entrelaçamento entre o discurso do risco e a virtualização corporal parece integrar a articulação de uma possível cultura de simulação. Em outros termos, a possibilidade de incorporar um *self* virtual favorece que condutas perigosas sejam testadas e experimentadas nesses espaços, onde não há risco real à integridade física e à vida. Estudos empíricos como o realizado por Messinger et al. (2008) demonstraram que quanto mais resguardado e prevenido é o *self* físico, mais seu *self* incorporado nos mundos virtuais tende a uma conduta arriscada e agressiva.

É preciso dizer que a vida virtualizada é mais segura para uma ótica que privilegia a proteção do corpo. É estimável que o fortalecimento de uma discursividade do risco pode encorajar a transferência da experiência corporal contemporânea para espaços virtuais. O desenvolvimento e a disseminação rápida das tecnologias de simulação na cibercultura, que são cada vez mais realistas, podem estar vinculados à possibilidade de proporcionar experiências simuladas fisicamente seguras, muito embora estas sejam sensorialmente diferentes em relação às que podem ser experimentadas fisicamente.

Ao mesmo tempo que uma ideologia securitária se fortalece e uma cultura cada vez mais introjetada com a discursividade do risco é articulada, emergem

algumas ambiguidades em relação a práticas biotecnológicas e médicas muito disseminadas na atualidade. Algumas das customizações mais comuns e mais invasivas são, por exemplo, as próprias cirurgias plásticas, procedimentos estéticos que visam modificar características físicas de pacientes, aproximando-os do corpo almejado muitas vezes por intermédio de arriscadas interferências médicas.

É evidente que, considerando o engendramento já bem fixado dos padrões violentos de corporeidade, especialmente contra corpos gordos, velhos e femininos, que a possibilidade de sanar características consideradas desviantes e deficitárias pela lógica da biossociabilidade, muitas vezes se coloca como uma solução para a angústia de habitar um corpo marginalizado, como uma forma de atingir um bem-estar em meio a uma cultura aversiva a corpos divergentes do modelo hegemônico estabelecido.

A finalidade dessa problematização, porém, não é tratar a maleficidade ou não das tecnologias cirúrgicas, mas de vislumbrar o que parece ser uma relativização do risco quando este é tomado no contexto de adquirir uma forma superior de corporeidade. Nesse pano de fundo onde muitas práticas são ressignificadas como práticas de saúde, o risco ao consumir drogas recreativas e ao possuir hábitos alimentares desbalanceados aparecem como mais alarmantes que o risco oferecido por intervenções cirúrgicas e medicações psiquiátricas potencialmente aditivas, por exemplo.

Esse tipo de questão está presente também ao tratar do ciborgue. Tomando como ponto de partida essa formação fenomênica como vinculada à superposição da biosfera e da mecanosfera, a constituição de um corpo híbrido também pode estar pautada como uma estratégia de redução de risco. Quer dizer, a integração da biosfera à mecanosfera característica da articulação ciborguiana é uma facilitadora de processos de intervenção corporal. A temporalidade de transformação da biosfera acontece em intervalos significativamente mais longos que na mecanosfera, na qual manutenções e reconfigurações podem transformar máquinas com maior agilidade e menor risco.

Por esse ângulo, a amalgamação entre as tecnologias e o corpo efetua diversos tipos de catálise transformadora, produzindo novas temporalidades, novos ritmos para o existir e, ao mesmo tempo, estabelecendo um canal de comunicação entre a máquina biológica e os agenciamentos técnico-científicos, possibilitando uma

transferência de práticas antes utilizadas em máquinas inanimadas para as práticas do corpo humano.

O corpo crescentemente virtualizado e colonizado pela mecanosfera parecem então então nuances de um mesmo emaranhamento entre a biocultura e a cibercultura. Considerando o corpo avatarizado e o ciborgue no contexto de suas amplas cartografias, é evidente que ambos integram agenciamentos afins, mas acabam parecendo muito distintos pela ótica da representação. Melhor dizendo, a miopia de uma cultura exacerbadamente imagética pode perceber apenas que essas expressões parecem diferentes, deixando escapar na maioria das vezes o caráter coletivo de subjetivação, o total maquínico compartilhado que as produzem.

A partir dessa noção de produção subjetiva compartilhada destes agenciamentos, evidenciada por meio de expressões fenomênicas ainda distintas porém interconectadas aos mesmos sistemas produtivos e componentes de subjetivação, é que fica possível acessar a proposta final deste trabalho: a noção de que tanto o corpo avatarizado quanto o corpo semiorgânico discriminados nas figuras do avatar do do ciborgue integram um movimento de profunda transformação corporal e subjetiva na atualidade.

Após as investigações, fica nítido que o que está em disputa é mais que um mero jogo de expressão identitária ou de interpelação ontológica a respeito do que é o humano e do que é a máquina. O que vem sendo construído e engendrado nas bases da subjetividade e da corporeidade coletiva é a própria construtibilidade do humano. A autopoiese do humano, que organicamente depende de desenvolvimentos filogenéticos demorados, é acessada e catalisada mediante o acoplamento de uma diversa gama de mecanismos biotecnológicos e biomédicos.

As problematizações a respeito desses engendramentos partem daí. Se a subjetividade e corporeidade humana são mais construtíveis que nunca, quais modos de existir humano vêm sendo produzidos e disseminados em maior proporção? A opção de trazer as investigações de Francisco Ortega para o estudo é nesse sentido um posicionamento por si mesmo. As biotecnologias não são imparciais, elas trazem consigo uma discursividade própria que favorece a articulação de corporeidades características de subjetivações derivadas dos agenciamentos técnico-científicos.

Considerar que a construtibilidade do humano é um instrumento de cisma com uma perspectiva discursiva da “natureza como ela é”, de irreversibilidade das

condições e formações subjetivas e corporais humanas, não implica ignorar que os empreendimentos cibernéticos no corpo são majoritariamente voltados a melhorar o humano enquanto potência de trabalho, em interferir em processos orgânicos como artifício de manutenção e aperfeiçoamento da sistemática de produção e consumo.

A customização, a medicamentação, a virtualização, a plastificação etc não estão inseridas apenas em uma conjuntura neutra de construção da subjetividade e da corporeidade. Elas estão vinculadas a tipos específicos de construtibilidade, modalidades sobretudo individualizadas, encerradas em circuitos retroativos e narcísicos de supressão das alteridades e de estimulação da cultura de consumo. Elas são atravessadas por forças políticas e históricas e não estão inteiramente dissociadas das maquinações capitalísticas do CMI e dos interesses burgueses atrelados a elas.

Esses tipos de autoconstrução são precisamente reproduzidos nas práticas de bioescese. As práticas bioascéticas mostram que o corpo contemporâneo é cada vez menos o corpo vivido e cada vez mais configurado segundo a lógica da imagem. O corpo avatarizado é o corpo que foi expropriado de sua dimensão subjetiva para se tornar objeto das práticas de autogestão e de autoconstrução melhorantes dos *selves*.

O ciborgue, por sua vez, projeta a lógica da imagem para dentro. O corpo robotizado e mecanizado comunica informações sobre sua performance em tempo real. Ele permite ao *self* visualizar ele mesmo a parte invisível de seu corpo em tempo real: taxas de glicose, de colesterol, carência ou excesso de nutrientes a ou b. Ele é o próprio corpo transformado em uma interface dinâmica e monitorável, remediando o risco a todo momento.

O corpo avatarizado é portanto o corpo cifrado enquanto o ciborgue é o corpo decifrado, mas ambos operam segundo a lógica da cifra. O avatar pode aparecer como uma imagem codificada de um *self* estimado, calculado mediante computações algorítmicas inteligentes, um artifício aproximado que facilita a leitura e a intervenção empreendida pelo biopoder e pelas demandas da cultura de consumo. Da mesma forma que a ideologia securitária existe como conjuntura de apoio do corpo avatarizado, o mesmo serve como instrumento de prevenção de risco para a cultura de consumo, gerando informações sobre suas necessidades, hábitos e desejos a todo momento e subsidiando o *input* informacional que sustenta a exatidão das estratégias de mercado e minimiza os riscos dos investimentos.

Talvez o ciborgue esteja menos vinculado à cultura de consumo e mais conectado à cultura de performance e avaliação. Ele reproduz uma lógica de corpo visível mesmo nas suas nuances organicamente ocultas e demarca a transposição e o acoplamento da clínica ao corpo, poupando mesmo o tempo de ir ao médico e liberando esse tempo para que o corpo continue produzindo e consumindo. O ciborgue reflete um ímpeto transversal de superação da condição humana enquanto condição mortal e de risco.

Uma variedade de sofrimentos estão associados a esses deslocamentos subjetivos em relação à corporeidade humana. Romper com o paradigma do corpo-objeto e reconstruir a corporeidade humana em harmonia com as três ecologias é pavimentar o caminho para processos de subjetivação, inclusive comunicacionais, mais humanizados e éticos. O efeito desses deslocamentos subjetivos e da reterritorialização política que urge no contexto da sociedade atual está longe de ser meramente uma revisão sobre a construção de uma personagem representada, mas é significativa para promover uma ampla transformação e resgatar uma variedade extensa de corpos marginalizados e de sofrimentos subjetivos engendrados a partir da sistemática tecnobiomédica.

Por fim, não cessam de surgir uma série de problematizações de cunho ético-estético. Indagações e provocações para possíveis futuros trabalhos. Primeiramente, seria possível propor intervenções visando ampliar a conscientização da sociedade a respeito dos engendramentos nocivos estabelecidos pelas bioasceses e pela biossociabilidade? Quais são as dimensões do impacto da experiência contemporânea do corpo virtualizado para a comunicabilidade humana de uma maneira geral?

Por último, de quais formas se pode empreender uma reterritorialização política da subjetividade e do corpo? Considerando a ideia do corpo computadorizado e das ideologias de preservação, como promover uma intervenção ético-estética inspirada no vírus para penetrar a sistemática maquínica bioascética e desconstruir de dentro pra fora seus engendramentos subjetivos?

Essas são algumas perguntas que podem abrir o caminho para pensarmos outras perspectivas de subjetivação e até novos vislumbres a respeito de práticas e ações comunicacionais que considerem esse panorama experiencial híbrido da contemporaneidade. Fica, por fim, esta provocação de continuar e disseminar a utilização da ótica cartográfica para estudos em subjetividade e comunicação.

5. REFERÊNCIAS: BIBLIOGRAFIA, VIDEOGRAFIA, FILMOGRAFIA E OUTRAS FONTES DE CONSULTA.

BOSTROM, Nick. **A History of Transhumanist Thought**. Journal of Evolution and Technology. Vol.14. Abril, 2005. Disponível em: https://ora.ox.ac.uk/catalog/uuid:55ab57ec-70d0-4b93-b058-0d7f57167cc2/download_file?file_format=application%2Fpdf&safe_filename=A%2Bhistory%2Bof%2Btranshumanist%2Bthought. Acesso em: 25 jul.2022.

CASTRONOVA, Edward. **Theory of the Avatar**. CESifo Working Paper No.863. Fevereiro, 2003. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/4931270_Theory_of_the_Avatar. Acesso em: 2 jul.2022

Dorflexoficial, Dorflex - vai em frente e deixa a dor com a gente. Youtube, 6 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oFvX4loy5O8>. Acesso em: 3 ago. 2022.

Dorflexoficial, Dorflex - vai em frente e deixa a dor com a gente. Youtube, 6 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=B7ioqcvomOg>. Acesso em: 3 ago. 2022.

DELEUZE, Gilles. **POST-SCRIPTUM SOBRE AS SOCIEDADES DE CONTROLE**. Tradução: Peter Pál Pelbart. Conversações: 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed.34, 1992, p.219-226

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol. 1**. São Paulo: Ed. 34, 1995

DURANT, Will. **HISTÓRIA DA FILOSOFIA**. Tradução: Luiz Carlos do Nascimento Silva. São Paulo: Nova Cultural Ltda, 1991. 480p.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre : Sulina, 2005. 142p.

Clinicand - Psicoanálise e Esquizoanálise. Félix Guattari - Programa "Grandes Entrevistas" (1989-1990) - ENTREVISTA COMPLETA - LEGENDADO PT/BR. Youtube, 4 de Junho de 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=E9jwK0_eDds Acesso em: 5 jul. 2022.

FONSÊCA, Angélica Freitas. **Ruínas do corpo: práticas de si e os sentidos da “boa forma” na contemporaneidade**. Dissertação de mestrado apresentado ao programa de pós-graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. Brasília; 127 p, 2017.

FRANCO FERRAZ, Maria Cristina. **AVALIAÇÃO E PERFORMANCE: A era do homem avaliado**. In: XXIII Encontro Anual da Compós. 2014, Pará, Anais do 23º Encontro Anual da Compós, 2014.

FREITAS, Gabriela. **Da Estética do Fluxo à Estética em Fluxo: Experiência e Devir entre Artemídia e Comunicação.** Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília, 2014.

GONZALEZ-FRANCO, M; PECK, T. C. **Avatar Embodiment. Towards a Standardized Questionnaire.** *frontiers in Robotics and AI.* Junho, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/frvir.2020.575943>. Acesso em: 22 jul. 2022.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias.** Tradução de Maria Cristina F. Bittencourt e Suely Rolnik. 21ª Edição. Campinas, SP: Papirus, 1990.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético.** Tradução de Ana Lúcia De Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. 2º edição. São Paulo: Editora 34, 2012

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TOMAZ, Tadeu. **Antropologia do Ciborgue: As vertigens do pós-humano.** 2º edição. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

LEIBING, Annette. **Tecnologias do corpo: uma antropologia das medicinas no Brasil.** Rio de Janeiro: NAU editora, 2004.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual.** São Paulo: Ed. 34, 1996

MACHADO RIBEIRO, Alexandre Cesar. **A indústria de games e seu impacto econômico.** Artigo apresentado ao Curso de Pós-Graduação em Auditoria e Controladoria Empresarial da UFMT - Disponível em: https://bdm.ufmt.br/bitstream/1/481/1/TCCP_2015_Alexandre%20Cesar%20Machado%20Ribeiro.pdf Acesso em: 2 jul. 2022.

MESSINGER, P. R. et. al. **On the Relationship between My Avatar and Myself.** *Journal of Virtual World Research.* Vol.1 No.2. p 1-13, Novembro 2008. Disponível em: <https://jvwr-ojs-utexas.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/352>. Acesso em: 23 jul. 2022.

ORTEGA, Francisco. **O CORPO INCERTO: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea.** Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

PICADO, Benjamim. **Dos objetos da Comunicação à comunicabilidade sensível: experiência estética e epistemologia da comunicação.** In: INTERCOM - RBCC. São Paulo: 2015. v.38,n.1, p 151-168.

Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade / orgs. Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia. Porto Alegre: Sulina, 2020. 207 p.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein: ou O prometeu moderno.** Tradução de Santiago Nazarian. 1º edição. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

SIBILLA, F; MANCINI, T. **I am (not) my avatar: A review of the user-avatar relationships in Massively Multiplayer Online Worlds.** *Cyberpsychology: Journal*

of Psychosocial Research on Cyberspace. Vol. 13 No.3. 2018. Disponível em:
<https://doi.org/10.5817/CP2018-3-4> Acesso em 21 jul. 2022.

SOARES, Leonardo Barros; MIRANDA, Luciana Lobo. **Produzir subjetividades: o que significa?** Revista Estudos e Pesquisas em Psicologia (UERJ), 2008.

Disponível em:

<http://www.revispsi.uerj.br/v9n2/artigos/html/v9n2a10.html#:~:text=O%20agenciamento%20%C3%A9%20formado%20pela,%20Dlo%2C%20mas%20interv%C3%A9m%20nele>. Acesso em 21 jul. 2022.

TUCHERMAN, Ieda. SAINT CLAIR, Ericson. **A somatização da subjetividade: continuidades e rupturas.** LOGOS 30, 2009.