



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística e Artes

A ausente presença do corpo

Body's absent presence

Everton Vinicius de Santa^a

^a Doutor em Literatura e membro no NuPILL – Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística -, Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil - evertonvs9@gmail.com

Palavras-chave:
Hipertexto. Redes Sociais. Corpo. Ciberespaço. Identidade.

Resumo: O comportamento dos sujeitos envolvidos e imersos nos ambientes virtuais configuram novos paradigmas diante das ferramentas digitais e dos textos literários no meio virtual. Nesse sentido, é importante compreender como essa relação transforma as percepções de mundo dos sujeitos envolvidos nesse ambiente de possibilidades múltiplas chamado ciberespaço e que vem construindo uma relação sujeito-máquina. Proponho discutir aqui algumas relações entre a cultura do “eu” e sobre as relações interpessoais mediadas pelos ambientes virtuais e pelas máquinas. A ideia aqui tratada é a de que caminhamos para uma configuração de relações desterritorializadas e hipercorporais que vão além do sujeito-eu do plano físico.

Keywords:
Hypertext. Social networks. Body. Cyberspace. Identity.

Abstract: The behavior of those involved and immersed subjects in virtual environments have been configured new paradigms on the digital tools and literary texts in the virtual environment. In this sense, it is important to understand how this relationship transforms the world perceptions of the individuals involved in this multi-possibilities called cyberspace and that has been constructing a subject-machine relationship. I propose to discuss some relations between the “self” culture and about the interpersonal relations mediated by virtual environments and machines. The idea here is that we move into a configuration of deterritorialized and hypercorporeal relations that go beyond the “self” of the physical plane.



It is time to launch a manifesto for a slow communication movement, a push back against the machines and the forces that encourage us to remain connected to them.
(John Freeman, 2009)

Um manifesto por uma comunicação mais lenta. E assim se desenvolve uma ideia de que estamos caminhando, sem volta, para relações cada vez mais fluidas, efêmeras, apressadas e desvinculadas de qualquer contato humano, sempre que possível. As máquinas nos tornaram dependentes de suas possibilidades ou nós é que as tornamos parte de nossos corpos, rumo a uma transcendência corpo-mente? Ademais, vivemos do imediatismo, do consumo rápido, esperando a resposta do imeio enviado a menos de cinco minutos enquanto verificamos se há alguma notícia nova, alguma notificação do *Facebook*, algum novo *twitte*, enfim, tudo ao mesmo tempo. O progresso, desde a Revolução Industrial, “está encorajando partes de nossas vidas que devem ser separadas ou sacralizadas, alterando nossas mentes e nossas habilidades de conhecer o mundo, encorajando uma maior distância entre nossos corpos, naturezas e comunidades” (Freeman, 2009)¹.

A filosofia deste manifesto, postulada por John Freeman em seu livro *The Tyranny of E-mail*, de 2009, julga que a internet deva ser considerada parte integrante de nosso mundo e não um mundo em si mesmo. Considerando as várias implicações positivas que nos proporcionou a “revolução digital”, com o acesso à informação e a uma massa gigantesca de possibilidades quase ilimitadas, influenciando diretamente nas práticas cotidianas em várias frentes, desde as tecnológicas, com o desenvolvimento de novas técnicas, programas, transmissão de dados, armazenamento, conexões várias até as frentes sociais, uma vez que a internet dilui fronteiras geográficas e é uma ferramenta politicamente estratégica e mecanismo de manipulação ou até mesmo geradora de movimentos reacionários², além das implicações artísticas na arte. As implicações negativas, por outro lado, começam nas mudanças físicas que o envolvimento com a máquina e com o virtual pode nos causar. Nossa capacidade de comunicação se tornou tão rápida e contínua, nos tornamos muito mais visuais e, de fato, “digitais” no sentido pleno

¹ “It is encroaching on parts of our lives that should be separate or sacred, altering our minds and our ability to know our world, encouraging a further distancing from our bodies and our natures and our communities.”

² As redes sociais desempenharam um papel considerável nos movimentos contra a ditadura nos países árabes. A propagação do movimento conhecido como *Primavera Árabe*, que começou em 2010 na Tunísia, e atingiu todo o Norte da África e Oriente Médio, não teria sido a mesma sem os recursos proporcionados pela internet. Outros movimentos também se propagaram pelas mídias digitais antes de chegar propriamente às ruas, a exemplo das manifestações no Brasil, em julho de 2013, e movimentos solidários para arrecadar fundos a países que sofreram com desastres naturais ou guerras. Essas práticas têm se tornado cada vez mais comuns e eficazes.

de digitar, que nosso corpo tem sido afetado por essa nova percepção e modo de lidar com o outro e com nós mesmos. Até mesmo nossa memória tem sido afetada por essas tecnologias³.

Percebam que quanto mais utilizamos essas ferramentas ligadas ao digital, quanto mais teclamos, respondemos ímeios, enviamos mensagens de texto, nos focamos em várias coisas ao mesmo tempo, nosso corpo parece sofrer, sempre, de um “constante estado de descompensação horária digital” (Freeman, 2009) e de uma dependência maquínica ininterrupta, do acesso aos ímeios, aos *smartphones* e a outras tecnologias que já se tornaram parte de muitos de nós:

Uma grande parte da comunicação eletrônica nos leva para longe do mundo físico. Nossos cafês, correios, parques, cinemas, centros de cidade, ruas principais e salas de reuniões comunitárias têm sofrido com o resultado deste desenvolvimento. Eles estão começando a se parecer com quartos arrumados e solitários de cidades dormitórios criados pela expansão do sistema interestatal americano. Sentado em um moderno café, você não ouve o murmúrio ou entonações de voz de uma conversa, mas sim o contínuo tamborilar da digitação, O desuso dos hábitos comuns do mundo real leva as pessoas de volta ao mundo virtual, causando um ciclo de *feedback* que leva a um isolamento cada vez mais profundo e negligência dos tangíveis hábitos comuns⁴. (Freeman, 2009).

Nesse contexto, o que se observa é, sim, um desenfreado processo de introspecção do eu, ao mesmo tempo em que se preza, cada vez mais, por uma presença ausente nas relações com o outro mediadas por cores, sons, imagens, ícones e telas. Nos vemos e nos identificamos apenas quando a máquina é apagada e na tela surge o reflexo de nós mesmos, mas isso gera um complexo processo de não reconhecimento enquanto identidade, uma vez que já não podemos nos ver sem a mediação da máquina ligada, que oculta e que mascara, que torna tudo possível, próximo e vivo:

Daí a sensação de que nossa imagem imposta à tela do computador pode resultar em uma espécie de ausência nossa diante de nós mesmos, uma ausência sentida paradoxalmente como presença, como uma volta melancólica a nós através de

³ O acesso à informação tomou proporções em uma escala como nunca vista antes, sobretudo com o *Google*, e essa facilidade de busca tem afetado nossa capacidade de armazenar informações, ou seja, é mais fácil e rápido buscar no *Google* do que em nossa memória. É como se a informação estivesse armazenada fora de nós mesmos. Há um estudo sobre isso publicado em 2011 na revista *Science*. Ver: Sparrow, B., Liu, J.; Wegner, D. M. Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips. *Science*, v. 333, p. 776-778, 2011. Disponível em: <<http://www.wjh.harvard.edu/~wegner/pdfs/science.1207745.full.pdf>>. Acesso em: 03 mar. 2014.

⁴ “A large part of electronic communication leads us away from the physical world. Our cafes, post offices, parks, cinemas, town centers, main streets and community meeting halls have suffered as a result of this development. They are beginning to resemble the tidy and lonely bedroom commuter towns created by the expansion of the American interstate system. Sitting in the modern coffee shop, you don’t hear the murmur or rise and fall of conversation but the continuous, insect-like patter of typing. The disuse of real-world commons drives people back into the virtual world, causing a feedback cycle that leads to an ever-deepening isolation and neglect of the tangible commons.”

rastros, traços, vestígios e sinais que parecem ser evidentemente nossos, mas que trazem a marca do estranhamento e da distância, do aparente apagamento de nossas singularidades pelo desligar da máquina. (Santos, 2003, p. 26).

A metáfora da tela como janela para uma extensão a um mundo onde tudo é possível caminha junto com a ideia de que se essa velocidade é decorrente do progresso, a resposta estaria, segundo o próprio John Freeman, em desprender-se da ideia de que progresso é sinônimo de velocidade e praticar a “desconexão” para retomar antigos hábitos e práticas, mais lentas e físicas. Uma comunicação mais lenta não comprometeria nossas habilidades e funções físicas, além de preservar nossas relações com o outro de modo mais saudável, como acontecia antes de toda essa mudança no paradigma dessa ausência de presença.

Por outro lado, isso não seria uma ideia com tom de retrocesso? A tecnologia, o progresso, a internete agregam valores às práticas cotidianas que dificilmente poderão ser superadas ou tornar-se-ão obsoletas justamente porque há uma relação simbiótica entre o homem e a máquina. Cria-se uma "identidade absoluta e além do sujeito" (Santos, 2003, p. 29) que se manifesta, sobretudo, pela extensão do corpo dotada de uma prótese⁵ e que se aplica às atividades cotidianas, a tela e o computador como parte integrante do corpo, mesmo que virtualizado. O ciberespaço possibilita ao corpo estender-se e dilatar-se ao universo maquínico, não palpável, e que cria essa identidade absoluta e “místico-tecnológica”, como classifica Santos (2003, p. 29). O indivíduo abdica daquilo que é, de sua singularidade, em detrimento do ciberespaço e de suas hiperligações eletrônicas, assim como o “místico” que definiria o devir do ser-outro que aceita essa nova face do eu direcionada à “exterioridade absoluta e inelutável” (Santos, 2003, p. 30) do humano dependente das ferramentas e possibilidades desse outro meio.

Importante que fique claro de que não estou falando aqui de uma transformação física do sujeito humano em um autômato, mas sim de um sujeito que projeta-se para além de seu mundo físico em busca de uma “onipresença” alimentada por uma prática voyerista contemporânea do tudo posso e tudo vejo, sem territórios e sem regras específicas.

5 Prótese: 2. dispositivo implantado no corpo para suprir a falta de um órgão ausente ou para restaurar uma função comprometida; 3. qualquer aparelho que vise suprir, corrigir ou aumentar uma função natural, como, p.ex., a da audição ou da visão. (Houaiss, 2009). A prótese aqui é encarada como uma corporeidade metafórica diante do ciberespaço. A tela do computador seria também uma prótese, assim como ciberespaço que maximizam os sentidos e complementam algumas habilidades humanas suprimindo alguma necessidade. Indo mais além, o ciberespaço em si seria uma projeção virtual de uma identidade outra do indivíduo que não se reconhece mais apenas no mundo físico. Essa transposição ao virtual marca o estranhamento e a distância de nós mesmos em função da máquina que só se revela perturbadora quando a tela do computador é desligada.

Laura Mulvey, em 1975, dizia que o cinema oferece várias possibilidades de prazeres. Um deles é a *scopophilia*, que a psicanálise freudiana explica como sendo o prazer do olhar. Há circunstâncias nas quais olhar para si mesmo é uma fonte de prazer e o contrário também, o ser olhado pelo outro. A prática voyerista para a psicanálise, embora advinda dos componentes do cerne da sexualidade, faz do outro um objeto, sujeitando-o ao controle e curiosidade por meio do olhar, mesmo olhar que penetra a tela do computador e que navega entre os *pixels*. A abordagem de Mulvey (1975, p. 6) é sobre a narrativa do cinema sob a perspectiva da psicanálise para demonstrar que o cinema pode funcionar como uma arma política, reflexo do patriarcalismo social que afetava toda estrutura fílmica da época, e como os espectadores do cinema revelavam uma latente repressão ao exibicionismo e uma projeção de um desejo reprimido. Estar diante da tela satisfazia o desejo primordial dos espectadores: o prazer de olhar.

A técnica fílmica não mudou tanto de 1975 até hoje, exceto talvez pela inclusão das tecnologias 3D e outros recursos que mantêm a atenção dos espectadores. Contudo, o interessante aqui é que essa mesma prática voyerista do cinema tem se maximizado em função do ciberespaço. O desejo antes satisfeito em frente à tela de cinema (de novo a tela), agora se expande para além da tela do computador, uma vez que o indivíduo pode superar barreiras físicas e ir além. O corpo pode estar em qualquer lugar e em todos os lugares. De novo, coloca-se em questão os limites da corporeidade, estratégias de construção de identidades e explica-se essa tentativa de onipresença que garantiria, a todo o momento, a satisfação do desejo de olhar:

Para aqueles que estão refletindo sobre as novas formações culturais na era digital da comunicação em escala planetária, esse fenômeno pode ser em parte explicado pelas inquietações provocadas pelos processos de corporificação, descorporificação e recorporificação propiciados pelas tecnologias do virtual e pelas emergentes simbioses entre o corpo e as máquinas. (Santaella, 2004).

Essa obsessão pela onipresença, como aponta Santaella, é a mesma obsessão que alimenta o voyeurismo pelo outro ao mesmo tempo em que se preza pela autoexposição mascarada de uma identidade por detrás da tela. O indivíduo busca fazer-se presente na ausência, sempre mediado pela máquina, um contexto contemporâneo de uma sociedade cada vez mais conectada e cada vez mais perdendo a noção de tempo, já que ele parece estar cada vez mais veloz. Se o ciberespaço tem como natureza, em uma de suas frentes, a efemeridade das

informações, por se tratar de um ambiente volátil e instável, talvez como o sujeito que nele está imerso, a ânsia pelo outro e pelo eu caminham pela mesma via frente a essa cultura do imediatismo, mesma cultura que o manifesto por uma comunicação mais lenta crítica.

Essa natureza efêmera coloca em xeque a singularidade dos sujeitos diante do temor pela diluição e isolamento de seus corpos no universo informacional, que os deixaria para sempre apenas fitando sua imagem na tela apagada do computador. Essa produção efêmera e econômica da sociedade contemporânea tem propagado essas frivolidades que satisfazem prazeres momentâneos que logo são substituídos por outros até sobressaírem à tela e recaírem no corpo:

De fato, uma atenção mais detida aos modos contemporâneos de gozo leva-nos inevitavelmente a perceber que muitos deles levam ao corpo ou a ele se relacionam: os flagelos da carne no piercing e tatuagem, os distúrbios alimentares na bulimia, anorexia e compulsão alimentar, a obesidade, o horror ao envelhecimento, a remodelagem contínua do corpo no body building, nas orgias do silicone, nas metamorfoses resultantes das cirurgias plásticas e, pautado na exaltação desses emblemas narcísicos, o exibicionismo exacerbado do corpo nas mídias e o consequente “voyeurismo” institucionalizado. Foi essa onipresença do corpo que me levou a desconfiar que se trata aí, muito provavelmente, do fato de que o corpo ele mesmo se tornou um sintoma da cultura, isto é, o corpo virou uma ancoragem entre o gozo e os imperativos da vida em sociedade. (Santaella, 2004).

Esses flagelos da carne não seriam outros tipos de próteses? A “exaltação desses emblemas narcísicos” está em compasso com as práticas observadas na internet e nas redes sociais como o *Facebook* e o *Twitter*, por exemplo, espaços onde se pode assumir qualquer identidade ou assumir uma real institucionalização de seu corpo em função do olhar do outro, para que os sujeitos do outro lado da tela possam suprir seu desejo olhando o outro e invadindo sua privacidade. Esses espaços públicos são o trampolim ideal aos sujeitos que só se tornam completos enquanto indivíduos, quando afirmam suas identidades e de seus corpos ao oferecerem-se para o outro. Isso está presente em *Cultura do Narcisismo*, de Christopher Lasch, publicado em 1979. As sociedades ocidentais e capitalistas desenvolveram-se com esse foco no indivíduo e em sua singularidade ligada ao universo do consumo ao mesmo tempo em que muito lhe é oferecido pelo mercado de consumo.

Para Lasch (1983), o que houve foi um retorno, um enclausuramento do indivíduo em si mesmo em detrimento do coletivo e uma desaceleração de relações interpessoais e empíricas com o outro. Então, o capitalismo teve papel de peso aqui uma vez que a indústria da cultura, o mercado como um todo tem gerado, ainda hoje, necessidades de consumo, de desejos que

recaem sobre o indivíduo cada vez mais solitário e cada vez mais acentuando traços narcísicos, como aponta Santaella, que tem como resultado essa busca pelo outro, sim, mas de longe, mediada pela máquina que modifica nossa percepção sobre o tempo. Se por um lado essa brevidade temporal, onde tudo é momentâneo, dilui a presença física das relações sociais e as modifica para relações conectadas, mediadas pelas ferramentas eletrônicas, distantes, por outro há uma ideia ainda fortemente difundida entre os usuários das redes sociais, cuja filosofia é a de que as máquinas conectam e aproximam pessoas. Para o bem ou para o mal, o fluxo tecnológico que está presente na sociedade do século XXI e a presença das máquinas entre e nos corpos é cada vez mais acentuada.

O CIBERESPAÇO E O CORPO

Pierre Lévy (1999, p. 120), ao tratar do fenômeno cibercultura, aponta para o que ele denomina como um paradoxo entre o universal e a totalidade: “*quanto mais universal (extenso, interconectado, interativo), menos totalizável*” (grifos do autor). Partindo do princípio de que o universal é indissociável da ideia de humanidade, o autor o define como sendo “a presença (virtual) da humanidade em si mesma” e a totalidade como “a conjunção estabilizada do sentimento de uma pluralidade (discurso, situação, sistema etc.)” (1999, p. 121), uma totalidade esfacelada e sem progresso linear em função da cultura pós-moderna ou pós-humana. Embora não pretenda discutir o termo pós-humano, faço apenas uma consideração sobre ele, que pode ajudar a elucidar algumas considerações adiante, uma vez que estou tratando da relação corpo-máquina:

Podemos entendê-lo como uma expressão do desejo de unidade, conexão e superação que caracteriza o mito da comunicação total. O pós-humano representa um estágio da humanidade tecnológica cuja principal meta é a transcendência das limitações físicas e biológicas do humano. Esse desejo de ultrapassagem dos limites ou fronteiras – o “prazer da confusão de fronteiras”, de Haraway (2000, p. 42) – encontra sua realização máxima no abandono da prisão corporal, por meio das fantasias que imaginam a digitalização da consciência em computadores. Nesse mundo virtual, uma espécie de ciberespaço figurado como uma Nova Jerusalém Celestial, o pós-humano deixa de ser carne para tornar-se verbo informatizado. No fim será o Verbo, e o Verbo será com a máquina... Na evolução pós-humana, o corpo torna-se obsoleto (SIBILIA, 2002, p. 9-22), mero resquício de um passado vergonhoso e imperfeito. Poderíamos dizer que o corpo se apresenta, assim, como mais uma mídia ou matéria a ser descartada. (Felinto, 2006, p. 106).

Da carne para o verbo para a nuvem⁶. As relações informacionais que alimentam as redes sociais aperfeiçoam os laços sociais e permitem o compartilhamento de ideias, arquivos e mídias, sem limites ou fronteiras, e foram aperfeiçoando-se ao longo das últimas décadas com a *web*, criada pelo físico inglês Tim Berners-Lee. Ele nos levou da *Web 1.0*, “um repositório quase infinito de conteúdo, mas um conteúdo unidirecional” (Ravache, 2007), para a *2.0*. É a segunda geração da WWW⁷ (*World Wide Web*), com a tendência que reforça o conceito da troca de informações e colaboração dos usuários com sítios e serviços virtuais, mais dinâmico e colaborativo, como o *YouTube* e os blogues. Além disso, é possível que sejamos levados à *Web 3.0*, a rede na qual os computadores entenderão de semântica, ou seja, compreenderão o significado das palavras que usamos na rede e farão associações de ideias a partir delas (Ravache, 2007).

Interessantemente, é no sentido do produzir, emitir e conectar que encontraremos, no ciberespaço, as redes sociais de interação que criam, recriam, reproduzem, promovem, imergem, circulam e distribuem informações pela rede, caracterizando aspectos fundamentais da cibercultura face à sua “função comunitária e de vínculo social através dessas tecnologias e ferramentas eletrônico-digitais” (Lemos, 2009, p. 40).

Dados sobre as plataformas de blogues como *Blogger*, *Wordpress* e o não tão recente recente *Tumblr*, apontam que no Brasil, por exemplo, “o número de blogs no serviço [*Tumblr*] saltou de 253 mil, em fevereiro do ano passado [2010], para 1,9 milhão, em fevereiro deste ano – um crescimento de 750%” (Aguiari, 2011). Número expressivo quanto ao envolvimento de usuários com essa ferramenta e que, hoje, continua a crescer.

Essa visualização da “rede hidrográfica” de pontos interconectados que constituem o ciberespaço como um grande oceano informacional caracteriza a cibercultura enquanto movimento ou fenômeno sociocultural e não técnico. Por isso dizer que os usuários imersos no ciberespaço emergem diante da interconexão, da criação de perfis, de comunidades e

⁶ O conceito de computação em nuvem (em inglês, *cloud computing*) refere-se à utilização da memória e das capacidades de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da internet. Esse armazenamento de dados é feito em serviços que podem ser acessados de qualquer lugar e a qualquer hora sem a necessidade de instalar programas ou armazenar dados. No Brasil, a tecnologia de computação em nuvem ainda é recente e a infraestrutura de telecomunicações do país é deficiente. No ambiente acadêmico, o Laboratório de Redes e Gerência da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), fundado em 1994, foi um dos pioneiros a desenvolver pesquisas nessa área.

⁷ Termo proposto por Tim Berners-Lee em *Information Management: a proposal*. O texto foi publicado em 1989 e está disponível em: <<http://www.w3.org/History/1989/proposal.html>>.

blogues virtuais, da possibilidade e infinitude da inteligência coletiva, da reconfiguração da cultura de massa (e mesmo da alta cultura), cuja ordem seria o compartilhamento cooperativo e “desterritorializado” de informações.

Assim, a mesma noção de espaço fluido e aberto que permite a interação entre as partes envolvidas com o aparato eletrônico (o computador, as redes sociais e suas ferramentas), permitiu também que a arte digital agregasse valores técnicos e mesmo estéticos enquanto objeto de criação e contemplação, sobretudo o texto escrito, o literário, que salta e liberta-se das amarras do papel, das vozes de autoridade, da aura dignificadora que a alta cultura postula, da ideia de objeto “inerte”, que agora “pesam” menos quando o texto literário é envolvido pelas práticas digitais no ciberespaço.

A publicação de uma obra, por exemplo, antes uma das maiores dificuldades para os escritores, pode ser feita gratuitamente em sítios de compartilhamento, na nuvem, ou em blogues. Logo, a circulação e o contato entre texto e leitor se tornaram mais rápidos e acessíveis, assim como a repercussão entre seus leitores, ou seja, se o problema antes era definir o que era literário ou não e as particularidades de estilo, “agora as discussões assumem novos rumos com ênfase na construção, leitura e análise de textos muito mais complexos, como o hipertexto ou os textos literários construídos *online*” (Corrêa, 2006, p. 32).

Os princípios da alteridade nunca estiveram tão evidentes nesse jogo do olhar do outro em que os “sujeitos-interatores” se envolvem, termo utilizado por Arlindo Machado em *O sujeito na tela* (2007), ou seja, esse sujeito interage diretamente com a máquina ou seu produto em um processo de “automatização” quando imerso no ciberespaço. Esse sujeito que antes era mais inerte e passivo, passa a ser o agente modificador que se deixa imergir e emergir dentro do ciberespaço e faz as coisas acontecerem, como acontece nos videogames e em espaços de criação literária colaborativa.

SERÁ O APAGAMENTO DO SUJEITO?

O corpo-máquina frente às transformações que vem acarretando nos processos de interação sociais tem se tornado objeto frequente de reflexões justamente porque trata de indivíduos e de várias identidades mascaradas pela tela do computador. As redes sociais e suas relações efêmeras, a literatura e seus contágios entre o papel e mundo digital, a arte como objeto de

valor e também contagiada pelas tecnologias várias em favor de novos paradigmas estéticos têm sido tratados com entusiasmo, ou com receio e descrédito, por uma geração mais classicista, defendida por outra vanguardista, e praticada, efetivamente, por todos os envolvidos, uma vez que a tecnologia e o progresso, do qual tratava Freeman, atingem a todos, sem distinções categóricas. Dois lados de uma mesma moeda, contudo, ainda debatem essas questões sobre o desenvolvimento das relações entre as gerações que já dominam o uso destas ferramentas e, portanto, mais “maquinizadas”, e aquelas que ficam nesse “entre-lugar”, nesse vácuo que a evolução tecnológica deixa as gerações anteriores, o que gera um estranhamento, de fato, e não as exime de seus efeitos.

Em se tratando da literatura, o sucesso das redes sociais revela que o ciberespaço é o meio mais eficaz de se promover narrativas, não só entre a grande massa, mas entre os acadêmicos também. Os custos são baixos, o acesso é facilitado e há relativa liberdade proporcionada por esse meio virtual aos seus navegadores. É possível pensar, ainda, em fenômenos envolvendo produção, técnicas de criação e autoria de textos na rede, assim como uma série de outros aspectos que poderão ser explorados em outras pesquisas e debates (e certamente já estão), a fim de que se possa compreender, paulatinamente, os caminhos que a literatura tem tomado, não só envolvendo leitura, mas toda e qualquer forma de manifestação literária. Não só a literatura, mas a sociedade e os seus indivíduos como um todo. O debate levantado aqui, do corpo que se agrega à máquina, também propõe observar com mais atenção uma nova subjetividade e outra face identitária dos sujeitos na contemporaneidade, sujeitos que praticam o voyeurismo e que se expõem ao outro para satisfação mútua.

Os textos lineares do papel agora são hipertextos em constante mudança e se caracterizam pela autonomia do leitor, maior que a do espectador do cinema. O “sujeito no papel” reduzido a mero espectador, agora é agenciado por “sistemas interativos” que maximizam o sujeito até seus avatares, “uma espécie de máscara que compõe identidades múltiplas e se pode assumir novos papéis, não aceitos pela sociedade ou pelo próprio mascarado” (Machado, 2007, p. 221). A criação dos avatares que compõe a livre criação e manifestação de múltiplas realidades e identidades distintas, não só na literatura digital, reforçam essa relação de simbiose sujeito-máquina, por isso o entendimento de que há uma reconfiguração das relações pessoais que agora estão reduzidas a um eu e uma tela, uma relação hipercorporal, que se resume em fenômenos como jogos eletrônicos e redes sociais. Me pergunto: estamos caminhando para um processo de apagamento desse sujeito real?

os seres humanos projetam computadores, os quais reprojam os seres humanos, num contínuo processo de alimentação e retroalimentação...tudo indica que ambos, computadores e seres humanos, interagem em intermediação ininterrupta, alterando-se, e – se tudo correr bem – melhorando-se entre si (Retenmaier; Rösing, 2010, p. 204).

O ciberespaço proporciona uma série de possibilidades que colocam o sujeito dependente da e na tela, evidenciando modos de enunciação de processos expansivos, envolvendo-nos cada vez mais nas teias cibernéticas. Sherry Turkle também coloca questões interessantes sobre essa dicotomia real-virtual envolvendo o sujeito-máquina: “o que é o real? O que estamos dispostos a considerar real? Até que ponto estamos dispostos a tomar as simulações por realidade? De que modo conservamos a percepção de que existe uma realidade distinta da simulação?” (Turkle, 1997, p. 108).

Pensar no ciberespaço como uma janela, um nível complexo do mundo real (ou a parte dele), é pensar no sujeito-máquina implicado nesse universo por onde transitam objetos, sujeitos e imagens regidos por programas de computador, blogues, *chats*, redes sociais, jogos interativos e colaborativos, que envolvem e delineiam as construções de identidade dos vários “eus” presentes aquém do corpo, fluidos e metamorfoseados pelo hipercontexto. Estamos imersos em um ambiente instável que está nos transformando em dados e nos reduzindo a códigos binários, o que nos mantém cada vez mais conectados com “o outro” e hibridizados por essa relação (hiper)corporal ausente de presença.

REFERÊNCIAS

AGUIARI, V. Tumblr bate Wordpress em número de blogs. **EXAME.com**, Tecnologia - Blogs, 16 jun. 2011. Disponível em: <<http://migre.me/54c6E>>. Acesso em: 01 nov. 2017.

CORRÊA, R. H. M. A. Literatura, Texto e Hipertexto. **Terra roxa e outras terras**, v. 8, 2006, p. 30-43.

FELINTO, E. O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. **Intercom** - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 103-118, jul./dez. 2006.

FREEMAN, J. Not so fast. **The Wall Street Journal**, New York, ago. 2009. Disponível em:

<<http://goo.gl/zsFIjH>>. Acesso em: 01 nov. 2017.

HOUAISS, A; VILLAR, M. S; FRANCO, F. M. **Dicionário Eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. São Paulo: Objetiva, 2009.

LASCH, C. **A cultura do narcisismo**: a vida americana numa era de esperanças em declínio. Rio de Janeiro: Imago, 1983.

LEMOS, A. Cibercultura como território dominante. In: TRIVINHO, E.; CAZELOTO, E. (Org.). **A cibercultura e seu espelho**: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009, p. 38-46. Disponível em: <<http://abciber.com/publicacoes/livro1/sumario/>>. Acesso em: 01 nov. 2017.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MULVEY, L. Visual pleasure and narrative cinema. **Screen**, Reino Unido, v. 16. n. 3, 1975, p. 6-18. Disponível em: <<http://goo.gl/v3fJD5>> . Acesso em: 05 mar. 2014.

RETTENMAIER, M; RÖSING, T. A solidão impossível: a (hiper)leitura e o (hiper)leitor. In: _____. (Org.). **Questões de literatura na tela**. Passo Fundo: UPF, 2010. p. 201-221.

SANTAELLA, L. O corpo como sintoma da cultura. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 1, n. 2, 2004. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/17/17>>. Acesso em: 01 nov. 2017.

SANTOS, A. L. **Leituras de nós**: ciberespaço e literatura. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã**. A identidade na era da internet. Lisboa: Relógio d' Água, 1997.