



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

LIDIA ZUIN DE MOURA

HOMO IMAGO - IMAGEM COMO SOBREVIVÊNCIA E SEGUNDO CORPO

CAMPINAS

2021

LIDIA ZUIN DE MOURA

HOMO IMAGO - IMAGEM COMO SOBREVIVÊNCIA E SEGUNDO CORPO

Tese apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de doutora em Artes Visuais.

ORIENTADOR: MAURICIUS MARTINS FARINA

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA TESE DEFENDIDA PELA ALUNA LIDIA ZUIN DE MOURA, E ORIENTADA PELO PROF. DR. MAURICIUS MARTINS FARINA.

CAMPINAS

2021

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Silvia Regina Shiroma – CRB 8/8180

Z842h Zuin, Lidia, 1990-
Homo Imago - Imagem como sobrevivência e segundo corpo / Lidia Zuin de Moura. – Campinas, SP : [s.n.], 2021.

Orientador: Mauricius Martins Farina.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Arte e tecnologia. 2. Morte na arte. 3. Imagem corporal na arte. 4. Transhumanismo (Movimento filosófico). I. Farina, Mauricius Martins, 1961-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Homo Imago - Image as a means of survival and second body

Palavras-chave em inglês:

Art and technology

Death in art

Body image in art

Transhumanism (Philosophical movement)

Área de concentração: Artes Visuais

Titulação: Doutora em Artes Visuais

Banca examinadora:

Mauricius Martins Farina [Orientador]

Vanessa Beatriz Bortulucce

Rodrigo Petronio Ribeiro

Iara Lís Franco Schiavinatto

Rachel Zuanon Dias

Data de defesa: 06-04-2021

Programa de Pós-Graduação: Artes Visuais

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0002-7534-4591>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/3558092096865079>

COMISSÃO EXAMINADORA DA DEFESA DE DOUTORADO

LIDIA ZUIN DE MOURA

ORIENTADOR: MAURICIUS MARTINS FARINA

MEMBROS:

1. PROF. DR. MAURICIUS MARTINS FARINA
2. PROFA. DRA. VANESSA BEATRIZ BORTULUCCE
3. PROF. DR. RODRIGO PETRONIO RIBEIRO
4. PROFA. DRA. IARA LÍS FRANCO SCHIAVINATTO
5. PROFA. DRA. RACHEL ZUANON DIAS

Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata da defesa com as respectivas assinaturas dos membros da comissão examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 06.04.2021

RESUMO

A pesquisa apresenta um panorama histórico, com foco no contexto ocidental, do fazer imagético com o propósito de extensão da vida e da existência humana para além do suporte corporal, entendendo neste fazer artístico um desdobramento da negação da morte. Para isso, analisamos rituais funerários e as diferentes manifestações do homem diante da morte (Bystrina, Ariès) até chegar à modernidade, com suas novas filosofias e tecnologias, como o transumanismo, pelas quais se busca transcendência do corpo e da morte através da reprodutibilidade técnica e da cultura midiática (Morin, Anders, Belting). A tese investiga os trabalhos de Andy Warhol, Gottfried Helnwein, Damien Hirst, Michael Jackson, Björk e Grimes como exemplos sintomáticos dessa condição de negação e tentativa de superação da morte (Becker).

Palavras-chave: morte, imagem, transumanismo, arte, tecnologia

ABSTRACT

This research presents a Western-centered historical panorama on the making of images with the purpose of extending human life and existence beyond the corporeal substrate, thus it understands art making as a development of human denial of death. For this reason, we analyze funerary rituals and several cultural manifestations of men in face of death (Bystrina, Ariès) until we reached Modern times with its new philosophies and technologies, such as is the case of transhumanism, where we find the pursuit for the transcendence of the body and death through technical reproducibility and media (Morin, Anders, Belting). The thesis analyzes the works of Andy Warhol, Gottfried Helnwein, Damien Hirst, Michael Jackson, Björk, and Grimes as symptomatic examples of this condition of denial and attempt to transcend death (Becker).

Keywords: death, image, transhumanism, art, technology

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Morte em Edvard Munch	21
Figura 2 - Recriação de máscaras de cera.....	25
Figura 3 - Capela Sassetti	33
Figura 4 - Bina Rothblatt e Bina48.....	53
Figura 5 - The Hare, de Albrecht Dürer	58
Figura 6 - Instalação <i>Outrospectre</i>	73
Figura 7 - Andy Warhol em seu ateliê Factory.....	82
Figura 8 - <i>American Prayer</i>	89
Figura 9 - Mickey Mouse	94
Figura 10 - <i>For the Love of God</i>	97
Figura 11 - Damien Hirst no leilão <i>Beautiful Inside my Head Forever</i>	99
Figura 12 - Mickey Mouse de Damien Hirst.....	100
Figura 13 - Holograma de Michael Jackson	105
Figura 14 - Quicksand, de Björk	122
Figura 15 - Tabula Rasa, de Björk.....	124
Figura 16 - Grimes e seu avatar WarNymph	130
Figura 17 - Cenas do clipe The Spoils.....	141

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	A SEMIÓTICA DA CULTURA DE IVAN BYSTRINA	13
2.1	RAÍZES DA CULTURA: A MORTE CRIADORA	19
3	IMAGENS COMO RITOS FUNERÁRIOS	23
4	IMAGEM E TRANSCENDÊNCIA	32
4.1	FUTURISMO	40
4.2	TRANSUMANISMO	45
4.3	CORPO E IMAGEM	55
5	IMORTALIDADE MUDIÁTICA	77
5.1	OS OLIMPIANOS DE EDGAR MORIN	77
5.2	ANDY WARHOL: O HOMEM MORTAL, A MÁQUINA PERFEITA E A CELEBRIDADE TRANSCENDENTE	79
5.3	GOTTFRIED HELNWEIN: A REENCARNAÇÃO INDUSTRIAL PELA CULTURA POP	86
5.4	DAMIEN HIRST: TODA ARTE É SOBRE A MORTE	95
5.5	MICHAEL JACKSON: O FUNERAL DE UM IMORTAL	102
6	ARTE E TECNOLOGIA: AS IMAGENS DO PÓS-HUMANO	108
6.1	REALIDADE VIRTUAL	115
6.2	O PÓS-HUMANO EM BJÖRK E O TRANSUMANISMO EM GRIMES	120
7	NEGAÇÃO DA MORTE	133
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	143
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	146

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como recorte e foco a arte no contexto ocidental, judaico-cristão, e diz respeito a um sintoma já anunciado por autores como Hans Belting, no que concerne à confecção de imagens com o propósito de estender a existência de um indivíduo após sua morte, isto é, imagem como sobrevivência. Para esmiuçar esse desejo, levantamos referências históricas, antropológicas e semióticas a partir de autores como Ivan Bystrina (1995), que entende a morte como uma das raízes da cultura – ou seja, a morte como uma das inspirações do humano para a confecção de imagens, símbolos, religiões, ritos e demais práticas que são abarcadas em seu conceito de Segunda Realidade, cujo significado se encontra alinhado ao conceito de Semiosfera de Iuri Lotman e Segunda Existência de Edgar Morin.

A partir disso, traçamos um panorama histórico focado no contexto Europeu e estadunidense para contextualizar a confecção de imagens com o propósito de exercer função ritualística em contexto funerário, assim resgatando o trabalho de Philippe Ariès. Após essa ponderação, debruçamo-nos, portanto, em um capítulo que aborda a função da imagem para além do suporte ao luto para se tornar, na realidade, uma extensão do corpo e da existência humana enquanto meio. É nesse sentido que resgatamos o Futurismo como um ponto de virada ontológico na história da arte, uma vez que o movimento aborda o uso da tecnologia na arte em face de uma nova configuração histórica (Revolução Industrial).

Estabelecemos, portanto, uma diferenciação entre o Futurismo do começo do século XX do sentido empregado contemporaneamente ao termo, entendendo-o mais próximo ao conceito de futurologia como disciplina que pensa o futuro da sociedade e da cultura, mas que, apesar disso, ainda mantém pontos de conexão. Diante disso, apresentamos o movimento filosófico do Transumanismo comovertente que pensa a potencialização (ou mesmo a evolução) da humanidade através de novas tecnologias, como a robótica, inteligência artificial, biotecnologia, realidade virtual, entre outras ferramentas que possibilitam a confecção de novas imagens que transcendam o corpo e a existência humana para aparatos tecnológicos. Estas imagens, no entanto, como veremos, deslocam o sentido da materialidade e, portanto, acrescentam uma nova camada à maneira como representamos o corpo humano não mais em suportes físicos, mas em contexto digital, imaterial e, portanto,

dissolvido em símbolo e memória a ser reproduzida tecnicamente a partir da lógica de produção industrial e midiática.

É nesse ponto que resgatamos Edgar Morin (1989) e sua ponderação acerca do entretenimento hollywoodiano e a formação das celebridades do século XX como nova lógica de produção de imagens e subjetividades que deslocam a noção de sujeito para um campo midiático e reprodutível. A partir desse entendimento, damos início à análise de casos específicos de artistas como Andy Warhol, considerando que o americano traduzia em sua obra o conceito de Olimpianos de Morin, ao mesmo tempo em que absorvia na sua própria prática artística o discurso tecnófilo ao reproduzir o desejo de tornar o próprio artista (portanto, o humano) em uma máquina produtora de imagens e de duração estendida, conforme analisa Phillips (1994). Similarmente, trazemos o quadro *American Prayer* (2000) de Gottfried Helnwein como uma sintetização desse desejo figurado por Warhol, conforme o austríaco se utiliza do mesmo universo simbólico da cultura pop americana para abordar a vontade de transcendência e obtenção da perfeição maquínica a partir do enredo do personagem Pinóquio.

Em sequência, trazemos a obra de Damien Hirst tanto à medida que seu *mockumentary Treasures from the wreck of the unbelievable* (2017) falsifica a descoberta de relíquias que, na realidade, figuram celebridades contemporâneas e seu desejo de imortalidade midiática, mas também abordamos a própria assinatura do britânico em trabalhar sua relação com a arte como uma ponderação sobre a morte. Assim, suas esculturas de cadáveres preservados em formol demonstram essa tentativa de estender a duração do corpo em imagem tecnológica. Por fim, encerramos essa parte ilustrativa com o caso de Michael Jackson, ou mais especificamente a partir do evento de sua morte analisado por Christopher Wulf (2014) como um ritual funerário que se transformou, ao mesmo tempo, em espetáculo (no sentido debordiano) e em consolidação da identidade do cantor “reduzida” a uma imagem reprodutível em imitações e hologramas.

Ao chegarmos neste estágio do trabalho, convidamos o leitor a uma análise mais direcionada à maneira como as novas tecnologias permitiram um deslocamento e adaptação das imagens (e, por conseguinte, da obra de arte) para um outro nível de experiência e mesmo de técnica, ao explorarmos meios como a realidade virtual e as imagens geradas por computador (CGI). Para entender melhor as implicações dessas novas mídias no próprio fazer artístico e na subjetividade

humana, resgatamos a obra de Lúcia Santaella (2003) e Oliver Grau (2003) que, por fim, concretizam-se no exemplo da obra mais recente da cantora islandesa Björk.

Analisamos o desdobramento da obra da artista na última década, entendendo que sua proposta autoral, desde o álbum *Biophilia* (2011) até o lançamento da exposição Björk Digital, consolida, em um sentido formal, essa exploração da cantora em produzir música e imagens com suportes tecnológicos (realidade virtual e CGI). Em sentido subjetivo, porém, também observamos a forma com que a islandesa busca novas representações do corpo humano estendido a partir das potencialidades dessas ferramentas, daí sua proposta autoral de um pós-humano emulado tecnologicamente a partir dos padrões da natureza. Em contrapartida, ao colocarmos a obra de Björk ao lado do trabalho da cantora canadense Grimes, descobrimos uma outra faceta do pós-humanismo, ou mais especificamente do transumanismo, que traduz o deslocamento do movimento filosófico de um âmbito aspiracional para um contexto corporativo conforme descrito por Vaccari (2020). Isso arremata a crítica do historiador Yuval Noah Harari (2016) sobre o desejo do humano em transformar a crença religiosa em produto tecnológico na contemporaneidade.

Assim, finalizamos a tese resgatando a obra “A Negação da Morte”, de Ernest Becker (1973), como um conector final dessa angústia que, como vimos, não é nova, mas perpassa toda a história da humanidade e se plasma em suas produções simbólicas e culturais. Aqui, nos focamos nos desdobramentos imagéticos e, portanto, amarramos os exemplos levantados ao longo da pesquisa com a proposta de Becker no que diz respeito à busca humana pela negação de sua finitude e a repressão desse conhecimento através da produção de cultura e arte. Do ponto de vista psicanalítico e psicológico abordado por Becker, portanto, as imagens, as tecnologias e os projetos de transcendência, ou mesmo de “morte da morte”, nada mais são do que neuroses criadas para que consigamos sobreviver à consciência da finitude e não cair em um abismo niilista em seu sentido mais negativo.

Desse modo, concluímos a pesquisa entendendo que não só esse desejo de transformar imagens em um “segundo corpo” ou em um meio de extensão e transcendência do corpo (e, portanto, da existência) é uma angústia que perpassa a história da nossa espécie desde o nosso desenvolvimento enquanto civilização, e que permanece como um traço cultural e histórico mesmo nos dias de hoje.

Entendemos, a partir de Becker (1973), que mais do que buscar a concretização e a aquisição de tecnologias que verdadeiramente nos permitam alcançar a imortalidade ou driblar a morte, estamos falando sobre como (a consciência acerca de) o derradeiro encerramento de nossa existência é o que nos faz produzir essas imagens e desenvolver essas tecnologias, mesmo que não venhamos um dia a obter sua funcionalidade integral. Em outras palavras, entendemos, por fim, que a busca pela eternidade através da imagem nada mais é do que um mecanismo de luto que não necessariamente tem a ver com a morte de um indivíduo em si ou com a própria morte em seu sentido fenomenológico, mas sim que está essencial e primeiramente relacionada à consciência de que somos finitos – mas nem por isso nos damos por vencidos.

Com isso, reforçamos o recorte da presente pesquisa como estando concentrado no contexto ocidental, judaico-cristão e majoritariamente europeu. Em outras culturas, sejam elas orientais, africanas, latinoamericanas, indígenas ou aborígenes, os conceitos de morte e luto, bem como o de imagem e representação podem diferir do sentido que analisamos aqui. O propósito do recorte foi se concentrar em uma perspectiva para o aprofundamento das noções semióticas, históricas e culturais em torno da relação imagem e morte.

2 A SEMIÓTICA DA CULTURA DE IVAN BYSTRINA

Em 1995, o semiótico tcheco Ivan Bystrina veio ao Brasil para ministrar o curso “Tópicos de Semiótica da Cultura”, no qual apresentou sua teoria acerca da ideia de signo e texto, entendendo, portanto, que o signo se dá a partir de um objeto material que é produzido por um produtor de signos, isto é, o homem ou qualquer outro ser vivo. Nesse processo também se inclui o receptor que consome este signo e, a partir disso, produz uma interpretação. É dentro dessa dimensão pragmática que residem também as dimensões semântica e sintática, ou seja, o significado e a formulação dos signos que são organizados em conjuntos referidos como textos tanto pelo próprio Bystrina quanto por Iuri Lotman (1996), semiótico da escola de Tártu, em Moscou – cidade onde Bystrina se doutorou em ciências políticas e onde iniciou seus estudos em cibernética e teoria da informação anos mais tarde.

Apesar de ambos os teóricos usarem o termo “texto de cultura” como referência, estes não tratam apenas da palavra escrita, mas sim de um universo de códigos que abrange imagens, sons, gestos, cheiros, isto é, tudo aquilo que se pode ser percebido pelos sentidos. Nas palavras do pesquisador: “cada objeto conhecido por nós contém em si uma informação latente, que nós percebemos pelos nossos sentidos. Neste momento, aquela informação latente modifica-se e se transforma numa informação atualizada” (BYSTRINA, 1995, p.4).

Desse modo, para Bystrina (1995), tudo aquilo que percebemos a partir de nossa interpretação já é uma informação atualizada do objeto, de modo que os signos passam a funcionar como “objetos especiais”, já que contêm não apenas as informações sobre os próprios objetos, mas também sobre “aquilo que está imanente dentro dele” (BYSTRINA, 1995). Textos, portanto, passam a funcionar como complexos de signos com sentido, que agem como ferramentas comunicacionais e que têm a função de participar e de informar, além de serem estéticos, emotivos, expressivos e sociais.

O autor defende que textos de cultura estão presentes na história humana desde a época mais remota à hominização, ainda que nem todos esses textos tenham sobrevivido à passagem do tempo. Não sabemos, por exemplo, como se dava a dinâmica de mímica e gestualidade dos primeiros seres humanos, nem como eles começaram a falar, se cantavam ou se dançavam, mas possuímos vestígios de

ritos de sepultamento praticados pelos homens de Neanderthal, os quais depositavam flores em seus túmulos.

Mais tarde, foram as pinturas feitas em cavernas no paleolítico que nos fizeram entender que aqueles eram espaços que funcionavam como templos e não como moradia, o que faz com que Bystrina assuma três funções mais recorrentes na produção dos signos e, por conseguinte, dos textos de cultura:

1. **Textos instrumentais**, que têm função técnica e pragmática no cotidiano;
2. **Textos racionais**, que são lógicos, matemáticos, textos das ciências naturais;
3. **Textos criativos e imaginativos**, que dizem respeito aos mitos, rituais, obras de arte, utopias, ideologias, ficções, entre outras formas de narrativa subjetiva.

Apesar dessa separação aparentemente clara, Bystrina (1995, p.5) indica que nenhum texto é totalmente puro, mas que suas funções se misturam e se combinam. O que nos interessa aqui, contudo, são os textos imaginativos e criativos, os quais o semiótico aponta como estando no centro da cultura humana, uma vez que estes são essenciais não apenas para a sobrevivência física e material do homem – como é o caso dos textos racionais e instrumentais –, mas que também são fundamentais para nossa sobrevivência psíquica: “desde o princípio, o homem sempre foi um ser muito sensível, frágil e manteve essas características até mesmo nas chamadas culturas civilizadas” (idem).

Assim, o entendimento de cultura, conforme a obra de Bystrina (1995, p.5), se dá como dizendo respeito a “todo aquele conjunto de atividades que ultrapassa a mera finalidade de preservar a sobrevivência material”, sendo ela, portanto, constituída por “coisas aparentemente supérfluas, inúteis”, mas que sua finalidade seria, em última instância, a superação do medo existencial. Esse medo, o autor reforça, vem como um desdobramento da mudança do biótipo humano, a qual ocorreu ao longo da evolução da espécie, enquanto nos transferimos da vida das matas para a vida nas savanas, “onde o perigo vem de todas as direções vislumbradas do horizonte” (idem).

Toda essa trajetória da história humana é, segundo Bystrina, um dos problemas mais importantes quando tentamos entender nossa própria existência e como chegamos ao estado atual. Por isso, disciplinas como a arqueologia, antropologia e semiótica da cultura prestam grandes contribuições ao olhar para o

passado de modo a entender e pensar sobre o futuro da humanidade, sendo os chamados “códigos terciários” a questão cerne da semiótica da cultura.

Esses códigos, como explica Bystrina, são os próprios códigos culturais presentes nos textos de cultura. Enquanto os códigos primários, mais instrumentais e racionais, tratam de dados como códigos genéticos, os secundários estão relacionados à linguagem e à gramática, portanto, algo anterior à própria cultura, que está associada aos códigos terciários. Estes, do ponto de vista da cultura ocidental, ainda são divididos em um binômio de pensamento dualista.

Com essa binariedade, também se faz presente a polaridade, ao passo que esse dualismo é carregado de valores: não só a oposição vida/morte, saúde/doença, prazer/desprazer e céu/terra trata de antônimos do ponto de vista da língua, mas um polo é interpretado como negativo, enquanto o outro é, conseqüentemente, positivo. Para Bystrina (1995, p.8), essas valorações polarizadoras existem de modo a facilitar decisões, comportamentos, atitudes e, por fim, a própria ação: “elas surgiram, evidentemente, de situações práticas da vida. Assim, cada polo recebe um valor”.

Um dos exemplos trazidos pelo autor é como as polaridades ficam evidentes em situações de começo e fim, assim como pensado na oposição entre vida e morte. Em suas palavras:

A vida é, ela própria, uma resposta para essa polaridade. Todo ser vivo possui uma tendência potencializada para a preservação e a permanência, enfrentando as adversidades que ameaçam esse objetivo. O homem, portanto, começa a demarcar os polos binários desde o início da sua existência. E ele o inicia nas situações de desprazer, como por exemplo quando há uma pedra no caminho, uma situação de perigo. Onde não existe perigo não há sinal, não há desafio. Isso significa que os conceitos, ideias ou objetos que não possuem seu correspondente polo negativo não podem ser sinalizados, não podem ser demarcados. Esta é a segunda característica dos códigos terciários (BYSTRINA, 1995, p.8).

Contudo, apesar de a estrutura de nosso pensamento ser binário, isso não significa que os polos são equilibrados. Na verdade, conforme defende Bystrina (1995, p.8), esses códigos, textos de cultura, são claramente assimétricos e o polo marcado ou então sinalizado “negativamente é percebido ou sentido muito mais fortemente do que o polo positivo. Portanto, do ponto de vista da preservação da vida, é sempre o pólo negativo (a morte) que comemora a vitória”. Isso significa que, nesse binômio, é a morte que se faz mais forte que a vida na percepção comum e,

por conseguinte, diferentes (senão todas, como propõe o autor) culturas humanas aspiram pela conquista da imortalidade, ou seja, a vida após a morte ou a própria eliminação da morte em si.

Ademais, o fato de raciocinarmos a partir de estruturas binárias é o que nos norteia para a obtenção de soluções ou, ao menos, instruções para agir. Isto é, em um contexto do mundo físico, com forças físicas, os remédios são usados para que se atinja a cura de uma doença, ao mesmo tempo que, do ponto de vista do mundo imaterial, da subjetividade humana, são os comportamentos “irracionais” que operam como uma maneira de remediar o peso das oposições: é a partir dessa segunda realidade, de uma realidade imaginária, que xamãs e pajés, religiões e ficções propõem maneiras de contornar tal desequilíbrio, tal assimetria.

Ao citar Lévi-Strauss, Bystrina (1995, p.8) diz que é na esfera mítica e ideológica que operam tentativas de soluções para as oposições assimétricas: a partir de rituais sociais, cotidianos, sagrados e profanos, os textos culturais buscam por uma eliminação das oposições a partir de estruturas como a identificação. Citando um antigo provérbio egípcio, o semiótico dá um exemplo desse processo de identificação: “o que está acima também está abaixo. Daí nasce uma ligação necessária entre o céu e a terra, e da terra com o mundo inferior” (BYSTRINA, 1995, p.8).

Em seguida, é a supressão da negação que vem como uma maneira de conectar as oposições em “sistemas pluricompostos, não apenas binários” (idem), de modo que os polos atuem de maneira mais fluida, ora caracterizando-se negativamente, ora positivamente. Um exemplo trazido por Bystrina, portanto, é a tríade céu, terra e inferno:

Quando fazemos uma associação binária, o céu é marcado como positivo (o mundo dos deuses imortais) e a terra como negativo (o mundo dos mortais). Quando tomamos o conjunto binário terra e inferno, novamente uma oposição, onde a terra, anteriormente negativa, torna-se o elemento positivo à vista do inferno, o polo negativo.

Assim, na tríade, o componente intermediário (terra) recebe ambos os sinais (positivo e negativo), e com isso a negação é suprimida. Isso que aqui acabei de mostrar é chamado de Árvore do Mundo ou Árvore da Vida. Em todas as culturas nós encontramos uma árvore do mundo ou da vida. (BYSTRINA, 1995, p.9)

Ainda, uma terceira forma de lidar com essas assimetrias, descreve Bystrina (1995, p.9), é suprimir a polaridade a partir da inversão, isto é, quando os polos

opostos são trocados de modo que a força negativa é superada normalmente em um contexto no qual o negativo se torna “insuportável ou insuperável”. O autor dá como exemplo o valor simbólico do sangue, normalmente associado de forma negativa. Contudo, em algumas ocasiões, é possível de se reconhecer como o sangue ganha pelo menos duas faces e estas, por conseguinte, também opostas. Neste caso, o autor cita o sangue como expressão da vida e o sangue como expressão da morte:

Primordialmente as línguas apresentavam duas palavras para designar o sangue: sangue 'vivo' (sangue) e o sangue 'morto' (cruel). Assim também acontece nas situações de transição da vida para a morte, principalmente naquelas que passam pelo esgotamento do sangue (BYSTRINA, 1995, p.9).

Por último, o semiótico encerra suas sugestões de soluções para as polaridades a partir da união dos polos opostos. Em outras palavras, o que Bystrina propõe é trazer de volta a tríade do céu, terra e inferno, de modo que a terra então apareça como um elemento conectivo entre céu e inferno. É nesse reposicionamento que ocorrem as transições simbólicas trazidas a partir de narrativas religiosas, como a do catolicismo.

O tema da morte, nesse sentido, sendo uma das maiores assimetrias assinaladas por Bystrina, acaba por se tornar elemento reflexivo em narrativas, sejam de ficção, religiosas, míticas e ritualísticas, nas quais abordagens diferentes tentam se aproximar de uma possível solução para essa disparidade sugerida pelo teórico. Apesar disso, quando questionado, em aula, sobre o tema da superação da morte, Bystrina respondeu:

A vida de um organismo pluricelular sempre termina com a morte. O fato de que a morte é mais forte que a vida constitui uma assimetria. Apenas com a criação da Segunda Realidade é que a vida pode superar a morte, porque não temos nenhuma prova de que isso seja possível na Primeira Realidade, ou seja, de que existe uma forma de vida qualquer após a morte. Somente em alguns casos podemos dizer de sobrevivência na Primeira Realidade: quando na biologia se afirma, por exemplo, que não são os indivíduos, mas os genes que vencem a morte (BYSTRINA, 1995, p.13).

A edição de abril de 2017 da revista americana *National Geographic* trouxe como matéria de capa o artigo *How Humans Are Shaping Our Own Evolution*, escrito por D.T. Max. Em seu texto, o autor traz uma breve explicação sobre a evolução de nossa espécie e o conceito de seleção natural conforme Charles Darwin, também fazendo menção ao que Bystrina ressalta como sendo uma forma de superação da morte na Primeira Realidade, isto é, na biologia, ao pensarmos na transmissão de

genes a partir da reprodução – e isso nos faz entender que descendentes são uma forma de obtenção da imortalidade em nível genético.

Porém, quando tratamos da evolução e aprimoramento de nossas capacidades biológicas, é de se notar que o processo evolutivo das espécies ocorre de forma lenta e ainda mais vagarosamente se considerado o tempo da gestação humana – muito mais longo do que de outras espécies, como é o caso dos ratos. Uma mutação genética, nesse caso, pode ser passada para as novas gerações de forma muito mais rápida entre os ratos do que entre os humanos. No entanto, o que se propõe no artigo é que podemos continuar evoluindo como espécie sem mais depender dos tempos da biologia: é através da cultura e da tecnologia que Max (2017) sugere uma forma de transcender nossa condição biológica e de nos adaptar a novos ambientes e necessidades, acelerando nosso processo evolutivo e quiçá até a própria definição do que é um ser humano – tema a ser abordado no tópico 7.1.

É em movimentos contemporâneos de *biohacking* e ciborguismo, por exemplo, que Max (2017) percebe um outro olhar de exploração do corpo humano em contato e em interação com a tecnologia: desde um ponto de vista mais simbólico, como trazido nos anos 1960 com Marshall McLuhan (2007) e a ideia dos meios de comunicação como extensões do corpo humano, até o Manifesto Ciborgue de Donna Haraway em 1984, chegando, finalmente ao trabalho e experimentos de artistas como Stelarc e a dupla catalã Neil Harbisson e Moon Ribas, citada por Max.

Outros autores como Hayles (1999) e Braidotti (2013) também trazem em suas obras a busca pela definição do que seria o pós-humano, mas, acima de tudo, a pergunta é: o que significa ser pós-humano na contemporaneidade, quando a tecnologia se torna um fetiche e a busca pela imortalidade se torna um desafio de grandes corporações como o Google, em seu projeto Calico¹? Isto é, como bem pontua Douglas Rushkoff (2019), não vivemos mais a lógica do *survival of the fittest* (sobrevivência do mais apto) de Darwin, mas sim do *survival of the richest* (sobrevivência dos mais ricos), já que tais tecnologias e projetos, por ora, são questões reservadas às classes mais altas e a espaços de inovação e investimento, como é o caso do Vale do Silício.

¹ Trata-se de uma companhia de biotecnologia independente criada pela Google em 2013. Seus principais objetivos se concentram no desenvolvimento de tecnologias que promovam a saúde, o bem estar e a longevidade. O nome da empresa é um acrônimo para “California Life Company”.

Mas, antes de apresentarmos esse cenário tecnológico e transcendental, vamos primeiro nos concentrar na ideia da cultura como um meio de sobrevivência, como defendia Ivan Bystrina (1995), a partir da noção de Segunda Realidade, também conhecida como Segunda Existência, conforme Edgar Morin (1970), ou ainda Semiosfera, segundo Iuri Lotman (1996).

É a partir dela que se busca a sobrevivência (ainda que imaterial, subjetiva) da espécie, o que demonstra seu funcionamento urobórico: é a partir da própria consciência da morte que encontramos uma inspiração para que a cultura seja criada, de modo que esta dê sentido às nossas vidas sabidas finitas. E é a partir dessa Segunda Realidade que também tentamos nos livrar da morte, transcendendo-a em plano simbólico.

2.1 RAÍZES DA CULTURA: A MORTE CRIADORA

É a partir dessa ideia que Bystrina traz em sua obra as chamadas quatro raízes da cultura, como as quatro grandes fontes de inspiração para a criação dos textos de cultura. Estas são: 1. Sonho; 2. Jogo ou brincadeira; 3. Estados alterados de consciência; 4. As variantes psicopatológicas.

Apesar de a morte não se apresentar especificamente como uma das raízes na obra de Bystrina, ela se encontra em paralelo com o sonho ao carregar em si narrativas mitológicas, como a grega, na qual o deus do sono, Hipnos, era também irmão gêmeo do deus da morte, Tanatos.

Bystrina (1995) aponta o sonho como o primeiro texto imaginativo experienciado pelos humanos, desde quando recém-nascidos. Essa habilidade, no entanto, não é exclusivamente humana, mas também está presente em outras espécies de mamíferos que também sonham durante a fase REM do sono.

Portanto, à medida que toda a espécie passa pela experiência do sonho, é natural que estes exerçam grande influência sobre a produção de cultura, de textos imaginativos. Para reforçar essa ideia, Bystrina cita narrativas mitológicas, para além da grega, como é o caso do mito de criação dos aborígenes australianos, que também aborda a potência criativa dos sonhos. Neste mito,

(...) o sonho exerce o papel de criador, é o próprio momento da criação de tudo o que existe. Os primórdios da criação, quando todos os seres surgiram, é designado por esses aborígenes como o "Tempo dos Sonhos".

Na sua narrativa, os primeiros seres sonhavam as plantas, os animais; depois desenhavam seus sonhos em rochas e lhes davam a alma. A partir dos desenhos na rocha, os seres adquiriram corpo, materialidade (BYSTRINA, 1995, p.14).

O autor complementa afirmando que muitos outros mitos da criação trazem a atividade artística como um papel central ou pelo menos de grande importância. Na mitologia cristã, Javé “é apresentado como um escultor que dá forma à matéria-prima retirada da terra e com o seu sopro injeta alma (espírito) nessa matéria” (BYSTRINA, 1995, p.14). Bystrina também acrescenta, dizendo que “a essência de todos esses mitos é sempre a mesma, é invariante. Entre os povos primitivos já era conhecida a relação entre sonho, sono e morte” (idem).

A comprovação disso aparece, por exemplo, ao entendermos que a ideia de espírito ou alma é entendida também como um sopro ou respiração em diferentes culturas e línguas, especialmente quando observamos as origens etimológicas desses termos, como no latim *spiritus* (sopro ou respiração) e no grego *pneuma* (vento), bem como no hebreu a palavra *ruach* (alma) e *neshama* (espírito). Isto é, esses deuses, assim como os homens, transpõem as imagens internas (endógenas), as imagens de seus sonhos, para a forma de imagens externas (exógenas) a partir de suportes que, neste caso, são exemplificados por rochas ou pelo barro.

Já na Grécia Antiga, para além da narrativa dos irmãos Hipnos e Tânetos, também o filósofo Xenofonte trazia essa conexão entre sono e morte a partir da crença de que “a alma estaria mais livre no sono e podemos supor que, para ele, a psique ficaria mais livre ainda com a morte. Xenofonte acreditava que, em vida, o sono é o momento mais próximo da morte” (BYSTRINA, 1995, p.15). Assim,

Em qualquer xamanismo existem as viagens para outros mundos. Na ontogênese, a criança aprendeu pouco a pouco a diferenciar o sonho da realidade. Mas, especialmente quando acontece um sonho assustador, ela não consegue separá-lo da realidade. Para o pequeno, a realidade interior está ligada à realidade exterior. Esse mundo de fantasia é real para a criança. Provavelmente, o mesmo ocorreu na filogênese da humanidade: só tardiamente o homem passou a distinguir as duas realidades. As estruturas básicas do sonho se repetem, ao menos em parte, nos devaneios, nas fantasias da vigília (BYSTRINA, 1995, p.15).

A comprovação da importância e da influência dos sonhos no âmbito da cultura e das artes pode ser encontrada tanto na mitologia quanto nas religiões, bem como na história da arte, quando as imagens oníricas se tornam tônicas de

movimentos como o surrealismo e o simbolismo. Podemos observar isso, por exemplo, na obra de Salvador Dalí e Edvard Munch.

No caso específico do pintor norueguês, contudo, o que se pode ressaltar é a importância da morte em suas imagens como uma sublimação de sua vivência de perdas constantes. Ao final do século XIX, Munch iniciou o ciclo de pinturas *Frieze of Life - A Poem about Life, Love and Death*, no qual o quadro *Death in the Sickroom* (1883) mostra a morte de sua irmã Sophie, cena que ainda ganhou novas versões futuras. A partir dessas diferentes versões em que a morte aparece ora como caveira, ora como cena de luto, o artista trazia o tema como uma reflexão resumida na citação: “doença, loucura e morte foram anjos negros que me observavam em meu berço e que continuam me seguindo ao longo da vida”.

Figura 1 - Morte em Edvard Munch



“Dead Mother and Child” (1893), Edvard Munch. Crédito: Munch Museum, Oslo

Sejam elas uma forma de refletir sobre o assunto ou uma maneira de imortalizar as personagens ali retratadas, tanto as imagens produzidas diante do tema da morte (e de sua consciência), bem como aquelas utilizadas em ritos funerários acabam por trazer à tona a assimetria da finitude sobre a realidade da vida. É nesse sentido que Bystrina defende a Segunda Realidade como uma forma de subverter a inevitabilidade da Primeira, biológica e perecível, criando símbolos e obras que ganham corpo físico, mas que se tornam memórias transcendentais no tempo.

De forma semelhante, também Ernest Becker em *The Denial of Death* (1973) pondera sobre a negação humana perante a morte ao fazer um panorama histórico da psicanálise e da sociologia em torno do tema. O autor, portanto, traz em pauta o argumento freudiano de que nenhuma pessoa, em seu inconsciente, realmente assume a sua finitude ou ainda a passagem do tempo – e, portanto, uma maior proximidade ao seu fim. É a partir desse recurso narcísico que os seres humanos, então, alimentam-se de símbolos e ideias abstratas traduzidas em palavras, sons, imagens ou pensamentos.

Aqui, a Segunda Realidade de Bystrina se torna uma forma de preencher o desejo organísmico de sobrevivência, uma vez que todas essas criações seriam, afinal, “prazeres da incorporação e da expansão que podem ser alimentados ilimitadamente no domínio dos símbolos e na imortalidade” (BECKER, 1973, n.p.). Isto é, o autor defende que, através de nossas criações simbólicas, artísticas, imagéticas e ritualísticas, “o organismo por si só pode expandir em dimensões de mundos e tempos sem mover um membro físico; ele pode conquistar a eternidade em si mesmo mesmo que esteja agonizando na morte” (idem).

Os exemplos os quais visitaremos ao longo desta pesquisa demonstram como diferentes artistas, cientistas e filósofos vieram a abordar o tema da morte em suas obras, de modo a tentar trapacear a inevitável finitude de todas as coisas, assim como proposto por Bystrina e Becker.

3 IMAGENS COMO RITOS FUNERÁRIOS

Já nos primeiros capítulos de *Antropologia da Imagem*, Hans Belting (2007) analisa a maneira como a crítica e teoria contemporâneas passaram a enxergar a imagem como uma espécie de narcótico que oculta o verdadeiro objeto concreto ali apresentado. Isto é, conforme Jean Baudrillard trabalhava os conceitos de simulação e simulacro, a imagem também ganhou uma carga simbólica de vazio e de ilusão, assim como se as imagens pudessem circular “sem corpo, nem sequer as imagens das ideias e da memória, que efetivamente ocupam nosso corpo” (BELTING, 2007, p.13, tradução nossa).

Por outro lado, a semiótica entendia a imagem como um signo icônico, o qual estaria ligado por uma relação de semelhança com uma realidade que está fora da imagem e, por isso, simbolicamente superior. É nesse mesmo contexto que, segundo Belting (2007), a história da arte também renega e ignora quaisquer imagens que não estejam circunscritas e outorgadas como arte – ou seja, só se considera aquilo que estão nos museus e galerias.

Essa polarização da imagem como algo irreal ou mesmo ilusório, sem corpo, é contraposta por Belting a partir de sua visão antropológica sobre as imagens. É a partir dela que o autor compreende imagens como algo que também se refere ao ser humano, de maneira que fazer uma objeção entre o que é humano e o que é imagem não faz sentido. Isto porque, como afirma Belting, a troca que se dá entre as imagens externas, expostas no mundo, e as imagens internas, interpretadas pelo homem, faz com que as imagens se tornem algo mais do que produto da percepção. Nas palavras do autor:

[A imagem] se manifesta como resultado de uma simbolização pessoal ou coletiva. Tudo que passa pelo olhar ou frente ao olho interior pode ser entendido assim como uma imagem, ou transformar-se em uma imagem. Devido a isso, considera-se seriamente o conceito de imagem, unicamente por se tratar de um conceito antropológico. Vivemos com imagens e entendemos o mundo em imagens. Esta relação viva com a imagem se estende de igual forma à produção física de imagens que desenvolvemos no espaço social que, podemos dizer, vincula-se com as imagens mentais como uma pergunta com uma resposta.

O discurso da antropologia não se restringe a um tema determinado, senão que expressa um desejo de uma compreensão aberta e interdisciplinar da imagem. O mesmo pode se dizer a respeito de uma temporalidade distinta à que manipulam os modelos históricos evolucionistas. O corpo enfrenta sempre as mesmas experiências, como o tempo, o espaço e **a morte, que já temos captada a princípio como imagem**. Desde a perspectiva

antropológica, o ser humano não aparece como amo de suas imagens, senão - algo completamente distinto - como 'lugar das imagens' que tomam posseção de seu corpo: está à mercê das imagens autogeradas, mesmo quando tentamos dominá-las (BELTING, 2007, p.14-15, tradução e grifos nossos).

Assim sendo, Belting (2007) procura desfazer, ou ao menos esclarecer, a relação tão entremeada entre os conceitos de imagem e de arte a partir de um olhar antropológico que, por conseguinte, passa também por uma reflexão histórica e etimológica ao lembrarmos que, na Antiguidade, arte era antes entendida a partir da palavra grega *mimésis*. Naquele momento, a arte e a produção de imagens² possuíam o sentido de ser uma imitação da natureza e, portanto, uma representação da realidade. Foi na Idade Média, porém, que esse conceito se deslocou da “imitação e representação da realidade” (BELTING, 2007) da narrativa da *Odisseia* para a narrativa bíblica.

Ainda que a obra de Homero também abordasse o “real e o cotidiano” (WAGNER, 2016, p.44), foi na Bíblia que os acontecimentos corriqueiros ganharam uma roupagem “sublime” (idem) a partir da narrativa de Cristo. Desse modo, quando interpretado e traduzido para o latim, o termo *mimésis* ganhou os novos valores da época medieval, transformando-se em *imitatio* e *imago*, isto é, a imagem de Deus. Ainda segundo Wagner (2016, p.44), o termo *imitatio Christi* ilustrou bem essa mudança no conceito de arte como representação do mundo para “a ideia pela qual o homem foi criado à imagem de Deus”. Em outras palavras, o termo *imago* passou a ser entendido “não apenas no sentido da cópia mas, também, da analogia” (idem).

Contudo, a palavra *imago* não só serve como origem para o termo “imagem” como também se refere às máscaras mortuárias, tanto aquelas utilizadas em rituais fúnebres quanto as que decoravam as casas da nobreza romana, conforme indica Hopkins (2006, p.255). Nesses casos, essas imagens funerárias (que podiam ser retratos ou comumente máscaras de cera) recebiam o nome de *ius imaginum*, termo que não havia aparecido antes do século XVI e que era “um produto de tentativas pós-renascentistas de incluir todos os costumes e práticas romanas dentro de um parâmetro formal da lei romana” (HOPKINS, 2006, p.255, tradução nossa).

² Imagens aqui podem ser lidas no sentido de texto cultural, conforme estudamos no capítulo anterior a partir do olhar de Bystrina (1995). Isto é, não se trata apenas do formato imagético, mas também textual, gestual, sonoro, performático etc.

Figura 2 - Recriação de máscaras de cera



Modelos de máscara de cera feitos a partir da face dos pesquisadores que queriam recriar as máscaras ancestrais romanas. 2014. Crédito da fotografia: Drew Fulton

O propósito dessas máscaras de cera era, justamente, ter a mesma aparência do falecido, sendo assim, eram modeladas conforme suas características faciais e pintadas de modo que parecessem o mais vívidas e realistas possível. Dispostas em armários no átrio e em uma espécie de sala de visitas formal e cerimonial, essas imagens faziam parte do cotidiano da nobreza. Isso significa que “as máscaras ancestrais não tinham apenas o propósito de impressionar os visitantes com a linhagem daquele homem nobre, mas também inculcar os valores morais e cívicos dos membros de sua família” (POLLINI, 2007, p.239, tradução nossa).

Durante os ritos funerários, contudo, as máscaras de cera eram usadas por atores contratados para representar o falecido, inclusive repetindo suas frases e comentários mais populares. O ator, portanto, emprestava a “persona” do morto, o que quer dizer que, assim, tanto emprestava a máscara, do latim *persona*, quanto a sua personalidade durante a representação teatral. Segundo Pollini,

Semelhança, gestos e vozes eram todas variações de códigos performáticos que compunham a tradição da máscara de cera ancestral. Durante o elogio público feito em nome do recém falecido, coros inteiros de atores mascarados tomavam seus lugares na Rostra, a plataforma pública

de pronunciamento no Fórum Romano, onde cada ancestral revivido era retribuído com elogios feitos em ordem cronológica por um homem parte da família do falecido (POLLINI, 2007, p.240, tradução nossa).

Em sequência, Pollini explica a importância dessas máscaras ancestrais para o entendimento do sentido romano de memória como uma recordação especialmente direcionada à memória coletiva. Assim como apontado por Bystrina (1995) no capítulo anterior, também Pollini afirma que “todos os organismos vivos desenvolvem estratégias de sobrevivência e reprodução, passando essas características e traços adiante de modo a preservar sua espécie”, mas que somente os humanos, “dolorosamente cientes de sua mortalidade, inventaram várias mitologias e rituais na tentativa de sobreviver para além do túmulo”. O autor considera isso como talvez a “maior ironia”, já que o homem, “um animal racional, tem problemas em aceitar racionalmente a finalidade da morte” (POLLINI, 2007, p. 240). E acrescenta:

Essas crenças eram, sem dúvida, criadas como uma forma de impor a conformidade religiosa e o controle social. O modelo de negócio da morte claramente tem importantes ramificações na forma como o homem se relaciona com seus semelhantes e a forma como a memória privada e social é construída e transmitida para futuras gerações. Ainda que sepultamentos feitos por cremação ou por enterro fossem uma maneira de despachar o morto de forma segura, cerimônias funerárias e rituais eram criados para os vivos na tentativa de fazer sentido frente à morte e de dar a ela um significado (POLLINI, 2007, p.240).

Mas, diferentemente de algumas crenças monoteístas que acreditam que, após a morte, o indivíduo poderá desfrutar de uma vida melhor, as religiões tradicionais romana e grega tinham um outro entendimento sobre o assunto. Pollini (2007, p.240) cita que, na *Odisseia* de Homero, o herói Odisseu declara que preferiria ser “um servo entre os vivos do que o senhor dos mortos”. Porém, em *Ilíada*, Aquiles prefere conquistar seus *kleos* – fama imorredoura conquistada através dos grandes feitos heróicos – morrendo de forma gloriosa na Guerra de Tróia. Essa era a mesma lógica dos antigos romanos que, como exemplo, Pollini cita o poeta Ennius, que teria comentado em *Epigramma Pyrrhi in templo Tarentini Iovis 10* que “não havia necessidade de lamentar sua morte, porque ele continuaria vivo através de suas conquistas literárias” (apud POLLINI, 2007 p.240). Complementarmente, Pollini também menciona:

Mais conhecida ainda é a famosa previsão de Horácio (*Carmina* 3.30) de que sua obra duraria mais do que bronze e seria mais elevada do que as pirâmides; ele [portanto] não morreria completamente, mas uma importante parte sua fugiria da morte. A preservação de suas conquistas *inmemoria* era a essência da verdadeira imortalidade para os romanos, como também evidenciou Polybius (*Histories* 6.54.2): “Desse modo, porque a reputação pela virtude dos bons homens é continuamente renovada, a glória daqueles que fizeram algo nobre se torna imortal, enquanto a reputação daqueles que prestaram serviço à pátria se torna conhecida por muitos e isso é transmitido para a posterioridade” (POLLINI, 2007, p.241, tradução nossa).

A partir desse ponto de vista, a citação de Vilém Flusser, “nós sobreviveremos na memória dos outros”, faz sentido quando combinada ao senso de imortalidade da antiguidade romana. Pollini acrescenta ainda que os ritos funerários romanos funcionavam à mesma maneira como o conhecimento é até hoje “aprendido, compartilhado e passado adiante para as próximas gerações — a essência do que entendemos por 'cultura'”, ou seja, através de reproduções que ‘frequentemente tomam forma de performances ritualísticas’”. O autor indica que a repetição faz parte da natureza do ritual, e é justamente a partir dele que a continuidade com o passado é estabelecida: “o aspecto reiterativo dos funerais da nobreza romana, nos quais máscaras de cera eram desfiladas frente à comunidade, dava ao passado um senso de presença” (POLLINI, 2007, p.241, tradução nossa).

Contudo, quando conferimos a obra de Ariès (1974), entendemos que foi apenas depois de determinados fenômenos que a ideia de uma morte pessoal passou a ser entendida culturalmente no Ocidente. Se, antes disso, a morte era tratada com certa solenidade, mas ainda assim um acontecimento natural, o historiador identifica que houve um movimento de maior personalização ou individualização da morte conforme o motivo do Julgamento Final passou a ser representado primeiro situado no fim do mundo e depois no fim da vida de uma pessoa.

Fora isso, representações imagéticas de corpos em decomposição foram se multiplicando junto ao retorno das inscrições e personalizações de tumbas, apesar de esse motivo macabro ter desaparecido mais ao fim da Idade Média, quando o cadáver também passou a ser ocultado nas cerimônias. Isso, no entanto, tinha menos a ver com a vontade de anonimato, uma vez que os grandes senhores tinham seu corpo escondido no caixão, mas uma imagem de cera ou madeira, às vezes exposta sobre o próprio leito (como no caso dos reis franceses) ou por cima do caixão, como no caso dos italianos do século XV.

Segundo Ariès (2013, p.224), essa estátua foi designada a partir de uma palavra bastante significativa: representação (hoje mais conhecida a partir do termo catafalco). “Para essa representação, os artesãos de imagens procuravam a semelhança mais exata, e a obtinham (pelo menos no século XV) graças à máscara que tiravam do defunto imediatamente após a morte”, sendo que o caso de Carlos V (morto em 1380) é possivelmente o primeiro no qual o “escultor executava um jazente a partir de um personagem vivo. Não existiu em fazer dele um retrato. Até então só existiam imagens idealizadas.” (ARIÈS, 2013, p.343) O realismo dos retratos, nesse momento do final da Idade Média, era uma característica importante do ponto de vista do sentimento da população de traduzir na imagem a vontade de continuar existindo, em contraponto à decomposição do corpo.

As máscaras mortuárias, portanto, estenderam-se na escultura do jazente que, por sua vez, figura uma “ilusão de incorruptibilidade”. Retratos também eram utilizados nas cerimônias funerárias, apesar de terem sido mais raros e cumprirem uma função efêmera, uma vez que eram inumados logo após a solenidade. Todavia, como novamente reforça Ariès (2013, p.226), isso não tinha a ver com uma recusa da individualidade física, mas sim uma recusa da morte carnal do corpo.

Assim, para tentar lidar com esse novo peso de uma individualidade na morte – ou, mais especificamente, o desaparecimento de uma individualidade perante a morte –, nesses rituais funerários, artefatos como a máscara de cera ou ainda as representações ou catafalcos se propõem intimamente conectados à ideia de que imagem e cultura servem como uma tentativa de superação do medo existencial humano, como exposto por Bystrina (1995). Ao reiterar, repetir e reviver a realidade da morte, a princípio entendida como uma imagem (BELTING, 2007), também se procura, através desses rituais, objetos e performances, uma forma de prolongar o esforço da compreensão diante do inexplicável, inevitável e assimétrico fato da morte.

Foi no século XVI, aliás, que um modelo limitado, porém grandioso, de arte funerária resolveu tornar essas representações imagéticas ainda mais dramáticas, ao substituir a imagem do repousante por um jazente parcial ou reclinado, apoiado no cotovelo. Como descreve Ariès (2013, p.324), o defunto passou a ser representado “semideitado, tem o busto levantado e se apoia num braço; o outro talvez segure um livro”. Essa iconografia resgata a estatuária etrusco-romana e traz como simbologia a ideia da meditação melancólica dos afrescos de Giotto. Foi um

motivo que agradou aos artistas da época, entre os séculos XVI e XVII, uma vez que essa nova tendência em arte funerária possibilitava uma maior criatividade semiótica: ora o defunto era representado parcialmente levantado, “sustentado no seu leito de morte pela religião, ou desperto no seu sarcófago pelo gênio da Fama ou pelo anjo da Ressurreição.” Essa temática, porém, ficou limitada apenas ao gênero nobre e não foi absorvida pela iconografia funerária comum.

Por outro lado, Ariès (1974) também menciona que, à época de Luís IX da França, isto é, no século XIII, depois de as efígies já terem voltado como uma forma de evocar a beatificação e o destino do morto ao Paraíso, cada vez mais os retratos se tornaram realistas. Durante o século XIV, portanto, o realismo se instaurou com a chegada das máscaras mortuárias. No caso de personalidades notáveis, fossem elas do clero ou não, também podiam ganhar túmulos com esculturas personalizadas, então marcando essa virada para um entendimento mais pessoal da morte que também se deu com a progressão da arte funerária em estilo mais realista. Até o século XVII, como afirma o autor, ainda era possível de se encontrar túmulos com retratos do indivíduo tanto durante a vida quanto quando já morto. Assim, com uma maior personalização da morte e dos monumentos funerários, Ariès diagnostica que a *speculum mortis*, isto é, a imagem que as pessoas têm da morte, também trazia em si a descoberta do segredo de sua individualidade. Adicionalmente, Ariès (2013) também comenta:

É notável que o corpo – ou a representação – transportado no caixão durante o cortejo, ou depositado sobre o túmulo aberto durante a *absoute*, seja apresentado exatamente como se tinha hábito de mostrar o jazente em repouso: vestido, de mãos postas ou cruzadas. Por conseguinte, estabeleceu-se uma aproximação física, uma quase identidade, entre o corpo carnal que transforma e se expõe, e o jazente de pedra ou de metal que perpetua a memória do morto no túmulo (ARIÈS, 2013, p.326).

Assim, “desde a Idade Média no Ocidente, o homem passou a ver a si mesmo em sua própria morte: ele descobriu *la mort de soi*, a morte de si” (ARIÈS, 1974, n.p.). Nesse ponto, trazemos Sigmund Freud, mais especificamente no texto *Escritos sobre a Guerra e a Morte* (1915), no qual o psicanalista argumenta, sem dar nomes³, que “filósofos afirmaram que o enigma intelectual, proposto ao homem primordial

³ É provável que Freud estivesse se referindo a Michel de Montaigne, por exemplo, que defendia a filosofia como sendo a única maneira de preparar o homem para sua morte; ou então Schopenhauer (2000), que também afirmava que foi a consciência da própria morte que deu ao homem a capacidade de raciocinar.

pela imagem da morte, o forçou à reflexão, e se tornou o ponto de partida de toda especulação” (FREUD, 2009, p.24). No entanto, Freud ainda faz a ressalva de que o que teria desatado a indagação humana “não foi o enigma intelectual, nem sequer qualquer morte, mas o conflito sentimental que surgiu na morte das pessoas amadas e, todavia, também estranhas e odiadas” (idem). Em suas palavras:

Foi deste conflito sentimental que nasceu a psicologia. O homem já não podia manter de si afastada a morte, pois experimentara na dor pelos seus mortos; mas não a queria reconhecer, já que lhe era impossível imaginar-se morto. Chegou assim a um compromisso: admitiu a morte também para si, mas contesta a significação da aniquilação da vida, coisa para a qual lhe tinham faltado motivos perante a morte do inimigo. Na presença do cadáver da pessoa amada, o homem primordial inventou os espíritos, e o seu sentimento de culpabilidade pela satisfação que se mesclava com a dor fez que estes espíritos primitivos se tornassem demônios perversos, que importava recer. Das transformações da morte sugeriram-lhe a dissociação do indivíduo num corpo e numa alma - originalmente várias; o seu caminho mental seguiu deste modo uma trajetória paralela ao processo de desintegração que a morte inicia. A recordação duradoura dos mortos tornou-se o fundamento da suposição de outras formas de existência e deu ao homem a ideia de uma sobrevivência depois da morte aparente (FREUD, 2009, p.24).

Ariès (1974) toma essa mesma perspectiva ao afirmar que, no começo do século XVIII, as sociedades ocidentais passaram a dar um novo significado à morte ao exaltá-la, dramatizá-la e entendê-la como algo tão inquietante quanto ganancioso. O historiador relata que, à época, as pessoas já não estavam mais tão preocupadas com a própria morte, mas sim com a morte dos outros (*mort de toi*), o que rendeu uma nova onda de monumentos funerários ao longo dos séculos XIX e XX, os quais trazem uma retórica mais romântica perante a morte. Ainda conforme Ariès (1974, n.p., tradução nossa):

Assim como o ato sexual, a morte foi assim cada vez mais pensada como uma transgressão que separa o homem de seu cotidiano, da sociedade racional, do trabalho monótono, de modo a levá-lo a um paroxismo, mergulhando-o em um mundo irracional, violento e belo. Assim como o ato sexual, a morte para o Marquês de Sade é uma quebra, uma ruptura. Essa ideia de ruptura é algo completamente novo. Até esse ponto, o problema estava na familiaridade com a morte e com o morto. Essa familiaridade não afetava, mesmo os ricos e os poderosos, através de uma insurgência do individualismo a partir do século vinte. A morte se tornou um evento mais importante; mais reflexão foi dada à ela. Mas isso não se tornou nem assustador ou obsessivo. [A morte] permaneceu familiar e domesticada. Porém, dali adiante, ela seria pensada como uma quebra.

Essa assimetria causada pela morte acaba fazendo com que ela se torne, juntamente com o jogo, sonho, as variantes psicopatológicas e os estados alterados

de consciência, uma outra raiz da cultura, como propõe Bystrina (1995). Desse modo, crenças como espíritos e demônios vêm como uma narrativa ou uma ficção que surgem a partir do trauma da consciência da mortalidade alheia e, conseqüentemente, da própria, funcionando, portanto, como um mecanismo de defesa - conceito também trabalhado na psicanálise também a partir de Freud.

Em *The Ego and the Mechanisms of Defence*, Anna Freud (1937) mapeia alguns dos comportamentos identificados na obra de seu pai como mecanismos de defesa, aos quais está inclusa a racionalização, na qual o indivíduo procura explicações racionais como subterfúgio para justificar seus atos. Na anulação, por sua vez, ações e rituais mágicos são praticados para que o indivíduo supra sua necessidade de ter aquele ocorrido anulado.

Também a fantasia aparece na obra de Freud como uma solução na qual o indivíduo cria uma ficção que se sobrepõe à realidade da qual não pode escapar ou modificar. Isso nos leva à Síndrome da Falsa Memória, na qual o indivíduo, diante de eventos traumáticos, sofre com uma memória fragmentada ou até mesmo passa a “criar” memórias falsas que sobrepõem os verdadeiros acontecimentos como uma maneira de lidar com a situação posterior.

Sendo assim, ao considerarmos que Bystrina sugere a Segunda Realidade (cultura) como uma possível solução à assimetria do binômio vida e morte, o que o autor propõe é que, tendo em vista a inevitabilidade da morte biológica, a cultura e as artes então se tornam uma maneira de sublimar e transcender a morte a partir da criação de imagens (no sentido amplo, como texto de cultura) e da memória. Isso, por conseguinte, se conecta à forma como os romanos e tantos outros povos lidam com seus mortos: a partir de imagens e rituais, comportamentos simbólicos que são um desdobramento do que a psicanálise aponta como o homem diante da consciência da morte.

Mas até que ponto imagens, ritos e narrativas são capazes de realmente transcender a morte, a partir de sua potência de estar no mundo como objeto e como símbolo? Para tal reflexão, o capítulo seguinte aborda imagens produzidas na intenção de transcender a morte.

4 IMAGEM E TRANSCENDÊNCIA

À semelhança dos romanos do século XVI, conforme descrito por Pollini (2007), Belting (2007) descreve a mecânica da nobreza europeia, tanto na confecção de símbolos heráldicos quanto na encomenda de retratos, como uma forma de sobreviver em memória após a morte do seu corpo – o que significa que essas imagens se transformam naquilo que Belting chama de “segundo corpo”.

Ariès (1974) discorre que, ao fim do século XVIII, conforme os corpos se acumulavam nas igrejas e o iluminismo mudava a perspectiva da sociedade, o corpo morto passou a ser tido como uma questão de saúde pública, de modo que os cemitérios, saturados com cadáveres, eram um perigo. Diante disso, os túmulos passaram a servir mais como um sinal de presença após a morte, ainda que essa presença não necessariamente representasse uma ideia de imortalidade, que é central a religiões como o Cristianismo. Segundo o historiador, túmulos passaram a ter menos a ver com um repositório fúnebre para se tornar, na verdade, um símbolo de resistência dos vivos em aceitar a partida de seus entes queridos. Isso ficou tão marcante que algumas pessoas até guardavam resquícios do cadáver como uma forma de lembrança.

Figura 3 - Capela Sassetti

Capela Sassetti (1483-1486). Fotografia feita pelo usuário sailko em 2006 e publicada no Wikimedia.

Desse modo, entendemos que, nessa virada, é a memória que se torna protagonista dos ritos funerários, o que transforma os túmulos em algo diferente de depósitos de cadáveres, para se tornarem objetos participantes de ritos religiosos e adornados por arte funerária, a qual ressalta um “culto da memória”, como diagnostica Ariès (1974). Nesse ponto, a partir do século XVIII, arquitetos de cemitérios pensavam não apenas em criar um lugar para depositar corpos, mas para

servir de espaço para visitas familiares e como museus para pessoas ilustres, como é o caso da Catedral de São Paulo em Londres. Nas palavras do autor:

Com ou sem inscrições, com ou sem efígies, os túmulos que se mantiveram até a alta Idade Média, respondem, portanto, a uma preocupação em *fazer memória*. Expressam a convicção de que existe uma correspondência entre a eternidade celeste e o renome terrestre, convicção talvez restrita então a alguns super-homens, mas que foi em seguida estendida e se tornará um dos traços da baixa Idade Média... para depois ressurgir nos séculos XIX-XX com os positivistas e românticos ao mesmo tempo (ARIÈS, 2013, p.283).

Um exemplo semelhante aparece também em Michaud (2013), quando o autor narra a história do nobre italiano Francesco Sassetti. Sabe-se que este encomendou, ao final do século XV, a adaptação de uma capela em Florença para que então abrigasse painéis que ilustravam ele e seus familiares como participantes da história de São Francisco. Citando Aby Warburg, Michaud indica que “os retratos na parede da capela refletem seu desejo de viver (*Daseinswillen*), o qual a mão do pintor obedece ao manifestar ao olho o milagre de uma face humana efêmera, capturada e afixada pelo seu próprio bem” (apud MICHAUD, 2013, p.114).

Por outro lado, a capela Sassetti também evoca o motivo dos orantes que apareciam nas igrejas quando o doador desejava simular seu futuro no Além, como indica Ariès (2013, p.337). Entre os séculos XIV e XVII, o orante não era representado sozinho, mas sim participando da Corte Celeste, “misturado aos santos, associado a um santo colóquio, sem que por isso se confunda com os personagens celestes”. Ao final da Idade Média, esse privilégio de ser representado no Paraíso deixou de ser reservado apenas aos papas e imperadores para também se estender aos nobres, como foi o caso de Sassetti, que buscou na capela se tornar uma “figura da eternidade”.

Vale ressaltar também, por outro lado, que a importância para a nobreza do período em se construir uma capela com obras, como as encomendadas por Sassetti, não apenas diziam respeito à busca pela transcendência, mas também como um símbolo de status da família e do patriarca. Fica, portanto, difícil argumentar que este seja, de fato, o motivo pelo qual Sassetti fez a encomenda, mas, ainda assim, a construção arquitetônica traz essa significação, que aqui nos interessa no que diz respeito à busca pela transcendência e pelo desejo de viver através da imagem.

Ainda, a essa relação também se conecta o tema da busca pela autonomia do artista diante de uma tradição em que a produção de imagens deixa de ser exclusivamente uma linguagem de cunho religioso para se tornar arte: “só mediante uma inversão de valor as imagens puderam, em seguida, trocar o seu antigo sentido, que consistia em servir a religião, por outro novo, o de representar a arte” (BELTING, 2012, p.42). Essa transição ocorreu, justamente, durante os séculos XIV e XVI, que são divididos pelos historiadores em períodos chamados *Trecento* (Proto-renascença), *Quattrocento* (Primeira renascença) e *Cinquecento* (Alta renascença).

Das ideias de Platão às questões aristotélicas e influências neoplatônicas, artistas como Giotto di Bondone e Dante Alighieri são os trazidos como referência na obra de Wertheim (1999) sobre a história do espaço, da Idade Média até o fim do século XX. De forma semelhante a Belting (2007), Wertheim (1999) também afirma que “nossas concepções de espaço e as concepções que temos de nós mesmos estão inextricavelmente entrelaçadas”, assim acrescentando:

Como nós, seres humanos, estamos intrinsecamente incrustados no espaço, o que pensamos ser deve logicamente refletir em nossas concepções do esquema espacial mais amplo. Nesse sentido uma história do espaço torna-se também uma investigação de nossas concepções cambiantes de humanidade. Para os cristãos medievais, que acreditavam no primado de um reino imaterial transcendente presidido por um espírito divino, era impossível imaginar seres humanos sem seu próprio espírito ou "alma"; no entanto, para os materialistas modernos, que vêem o universo puramente como uma esfera física, os seres humanos se tornam quase inexoravelmente seres puramente físicos (WERTHEIM, 1999, p.27, tradução nossa).

Isto é, durante o *Trecento* e *Quattrocento*, tanto a arte quanto a ciência agiram de modo a transformar a visão imaterial e transcendente do cristianismo medieval, sendo *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, um dos exemplos de obra a trabalhar essa questão de forma espacial. Por outro lado, a pintura, que começava a adotar noções de perspectiva (com iniciativa de Giotto e, mais tarde, formalização de Leon Batista Alberti), e as novas leis da física eram duas frentes que buscavam uma outra compreensão do mundo e do estar nele.

Também, desde o século XII, a produção e o discurso científico já se encontravam como uma tônica presente na Igreja Católica, especialmente quando levamos em conta personagens como o filósofo e monge franciscano Roger Bacon. Após o fracasso da sétima cruzada, em 1267, Bacon chegou a enviar um tratado ao

Papa Clemente IV, no qual defendia o valor da ciência para o cristianismo, evidenciando então o novo pensamento fisicalista (WERTHEIM, 1999).

O pensamento fisicalista, portanto, propõe a ideia de que tudo é físico ou que tudo ocorre em um plano físico, encontrando assim paralelo tanto na obra de Thales de Mileto (“tudo é água”) e no idealismo do século XVI de George Berkeley (“tudo é mental”). Em outras palavras, o fisicalismo defende que “a natureza do mundo verdadeiro (isto é, o universo e tudo que há nele) se enquadra em uma certa condição, a condição de ser físico” (STOLJAR, 2015, tradução nossa).

Ainda que fisicalistas possam concordar que existem muitas coisas que não parecem físicas (como exemplos biológicos, psicológicos, morais ou sociais), eles insistem que, “no fim das contas, mesmo eles são físicos ou ocorrem em um plano físico” (idem). Isto é, o fisicalismo defende a Física como a ciência norteadora de todas as coisas, sendo que esse tipo de discurso se consolidou principalmente nos trabalhos de Galileu Galilei, René Descartes e Isaac Newton. Foi nessa mesma época, durante a baixa Idade Média, que as sepulturas deixaram de representar o jazente e sua alma em um mesmo plano: “existe ali uma espécie de repugnância profunda que resiste às sugestões da doutrina da imortalidade da alma, feliz ou infeliz” (ARIÈS, 2013, p.331).

Ariès (2013, p.351) ainda conta que, à medida que o orante foi introduzido aos túmulos junto ao jazente, ficou mais escancarado esse dualismo entre o corpo e a alma que, por sua vez, passaram a ser representados pelo jazente e o orante, respectivamente. Contudo, até o jazente finalmente desaparecer no início do século XVII, ainda existia um respeito a essa dualidade teológica, apesar da repulsa pela corruptibilidade do corpo.

Com o tempo, o orante se tornou a principal expressão na arte funerária ao ocupar o posto de *homo totus*, espírito e matéria, e assim se figurava um maior realismo no rosto do morto apesar de esse realismo ter uma finalidade enganadora: “este pseudovivo está na realidade imobilizado numa atitude hierática e congelada. Encontra-se sem dúvida no mundo sobrenatural, mas ali assiste com indiferença às visões celestes que deveriam transportá-lo.” Se, por um lado, o jazente representava aquele que “vive e não vive”, o orante passa a representar a ideia de que o morto “está no céu sem estar lá” (ARIÈS, 2013, p.352).

Em adição, vislumbrava-se ali o fim de uma noção de um poder inerente à imagem. Bredekamp (2018) aponta, por exemplo, como Da Vinci teria encapsulado

isso ao ponto de termos do latim como *vis*, *virtus*, *facultas* e *dynamis* serem usados para simbolizar essa qualidade. Imagens, portanto, eram tidas como “entidades materiais e também como componentes de um teatro de memória”, assim agindo como *imagines agentes*. Com a revolução científica do Iluminismo, essa noção foi perdida e relegada a um patamar de pensamento mágico e ocultismo religioso -- daí surgindo os relatos sobrenaturais de “imagens vivas”(BREDEKAMP, 2018, p. 7, tradução nossa).

No entanto, tal pensamento, como sugere Wertheim (1999), acabou por reduzir pela metade as duas dimensões medievais (espiritual e humana), uma vez que o fisicalismo (também conhecido como materialismo) trouxe uma visão monística do mundo e do homem, tornando-se assim, segundo ela, insuficiente para uma compreensão mais geral e complexa. Nesse sentido, Ariès (2013) comenta que a busca por uma maior neutralidade da morte, ou da “morte domada”, na realidade, não apaziguou as emoções do homem ocidental, senão acabou por suscitar “comportamentos profundos e obstinados que se expressaram sob a forma de recusas”, sendo estas a “recusa ao dualismo do ser, recusa à oposição do morto ao vivo, recusa à equiparação completa da sobrevivência do Além à glória inefável das criaturas celestes”(ARIÈS, 2013, p. 352).

Bredekamp (2018) também reconhece essa problemática, ao endereçar que a questão das “imagens vivas” tenha se tornado não mais um tema da teoria da imagem, mas sim da antropologia e da etnografia, o que significaria uma passagem histórica e não mais uma consideração vigente. Em suas palavras:

A nominal “certeza” de que imagens consistem de matéria inanimada, na verdade, apenas agrava o problema. Porque é “simplesmente humano” demandar mais delas. Espera-se que elas sejam mais do que um mero reflexo de qualquer coisa que seja projetada. (Isso não é reservado apenas às imagens, mas também às obras literárias ou musicais; mas no caso das imagens, a materialidade apresenta um problema particular.) O observador, de fato, recebe um “retorno” a essas ideias e emoções que, no próprio ato de olhar, estão “investidas” na obra de arte. Porque, ao focar intencionalmente na obra, o observador se sintoniza àquilo que está latente. Numa maneira pouco possível de ser controlada, essa qualidade latente pode então emergir do mero potencial de se confrontar uma pessoa como se esta fosse sua contraparte. E isso não apenas prova que o controle está além do indivíduo, isso pode inexoravelmente levar à captividade leonardesca (BREDEKAMP, 2018, p.8, tradução nossa).

O autor ainda menciona Aby Warburg como outro teórico que abordou esse problema do dualismo imagético, entre o inorgânico e uma forma abstrata de vida,

em um fragmento de sua inacabada psicologia da arte. Na afirmação “você vive e não me faz nenhum mal” feita por Warburg, Bredekamp (2018) vê outras camadas de interpretação:

Warburg sabia muito bem que o self, sempre se reformulando e se recobrando, pode encontrar, através das imagens, fontes não apenas de suporte mas também de dor. O fato de que as imagens inanimadas possuem, junto à sua capacidade de comover, também a capacidade de machucar, está entre as características essenciais da fenomenologia do ato imagético (BREDEKAMP, 2018, p.8, tradução nossa).

Em resposta a essa supressão, movimentos artísticos como o romantismo alemão e o simbolismo emergiram nos séculos XVIII e XIX como “parte integrante de um padrão cultural muito mais amplo que é, ele próprio, uma reação a esse reducionismo rígido” (WERTHEIM, 1999, p.29, tradução nossa). Também o romance gótico levou autores como Mary Shelley a iniciarem um novo gênero a partir de obras como *Frankenstein* (1818), livro apontado como obra fundadora da ficção científica, ao mesmo tempo em que possui elementos do horror.

Isto porque, para além da conexão entre esses dois gêneros, o contexto histórico em que Shelley se encontrava no Reino Unido era de uma emergente revolução industrial e um momento pós-iluminismo. Portanto, os desenvolvimentos tecnológicos e a razão se aceleravam e apontavam para uma mudança de paradigma no mundo que, ao mesmo tempo que provocava medo e nostalgia, trazia fascínio e curiosidade por parte desses autores. Estes, no século XX, aplicavam seu conhecimento técnico e científico na formulação de histórias da ficção científica – é o caso, por exemplo, de escritores como Arthur C. Clarke, que era físico e matemático, e Isaac Asimov, que era biólogo.

Nessa mescla entre a nostalgia e o misticismo aliado ao desenvolvimento tecnológico (de modo que o próprio Clarke dizia que qualquer tecnologia muito avançada se parece com uma fantasia), também aspectos religiosos se entremearam ao imaginário da tecnologia. Da ficção para a realidade, foram novas correntes filosóficas e movimentos do início do século XX, como o cosmismo russo, que passaram a refletir sobre a maneira como a tecnologia, na realidade, poderia transformar o ser humano e, por fim, transcendê-lo.

Tendo Wertheim (1999) como uma referência bibliográfica, Belting (2012) fez esse mesmo diagnóstico, indicando que “os conceitos dos meios, sobre os quais hoje se discute nos debates especializados, continuam a estar ainda lastrados com

o peso da fé cristã, na qual eles, outrora, mutuamente se guerrearam”. Para o autor, esses meios ou tecnologias foram também, em outra instância, “instrumentos da religião e continuam ainda a ser temas polêmicos de uma fé obstinada, que se arvora onde sempre descobrimos novos meios, mas nunca com eles nos entendemos” (BELTING, 2012, p.10).

Isto é, ainda que o discurso científico atual procure se desvencilhar do lastro da fé cristã, ele permanece vivo e talvez seja mesmo necessário, como indicou o historiador Yuval Noah Harari, tanto em seu livro *Homo Deus - Uma Breve História do Amanhã* (2016) quanto em uma entrevista concedida ao jornal *Folha de S.Paulo* no mesmo ano.

Segundo Harari, enquanto a atual visão de ortodoxia científica enxerga organismos como simples algoritmos, esse posicionamento acaba por se demonstrar bem-sucedido principalmente no ramo da biotecnologia, de modo semelhante a como o fisicalismo foi importante para as contribuições científicas de Galilei e Newton. No entanto, o historiador faz um alerta sobre a lacuna criada por esse pensamento quando consideramos questões como a consciência e experiências subjetivas, assim como visto em entrevista para Leite:

Não temos nenhum modelo científico bom para explicá-las, e é por isso que sou cético quanto a essa visão da vida ser realmente verdadeira. Pode ser que em 20 ou 30 anos tenhamos um modelo da consciência em termos de processamento de dados.

Penso que podemos estar na posição em que a física estava no final do século 19, os físicos estavam convencidos de que realmente entendiam a realidade física e de que só restavam algumas coisas pequenas para resolver. Mas aí vieram revoluções tremendas com a teoria da relatividade e a mecânica quântica.

Acho que o mesmo pode acontecer com a biologia no século 21. Só existem algumas coisinhas como a consciência que não podemos explicar e, bum, uma revolução acontece nas próximas décadas (LEITE, 2016).

Ainda, quando questionado se seu livro *Homo Deus* teria como ideia central o fato de que “a tecnologia está ganhando poderes para transformar crenças em realidades”, Harari concorda, dizendo que isso vai contra uma ideia muito comum atualmente, a “de que a ascensão da tecnologia e da ciência tornaram menos importantes coisas como ideologia, religião, mitologia e ficção. Uma das ideias centrais do livro é que não, é exatamente o oposto” (LEITE, 2016). Em adição, Harari afirma que

Essas novas tecnologias dão poderes às ideologias e ficções humanas, coisas que as pessoas podiam imaginar, mas não tornar realidade.

As pessoas vêm sonhando com a imortalidade por milhares de anos, mas sempre foi só uma história religiosa, mitológica. Com o advento da biotecnologia, mais e mais gente está pensando que de fato podemos tornar essa fantasia mitológica uma realidade na Terra, primeiro para prolongar a vida e, eventualmente, superar a velhice e a morte.

Acho que as pessoas estão um pouco precipitadas, e otimistas, nas suas estimativas. Pensadores como Ray Kurzweil estão dizendo que em 30 anos pelo menos as pessoas ricas poderiam prolongar a vida indefinidamente e que hoje alguns de nós fazem parte do grupo de pessoas imortais (LEITE, 2016).

A filosofia transumanista, portanto, trouxe de volta, em meados do século passado, a questão da busca pela imortalidade a partir de ferramentas tecnológicas, como a biotecnologia ou a cibernética. Assim, o conceito da transferência da mente humana para a máquina é uma das propostas de alguns dos cientistas e pensadores dessa corrente. É nesse ponto que a ideia da imagem como transcendência ganha uma versão atualizada pelas tecnologias cibernéticas e imersivas: seria possível, então, transcender como memória e imagem em um ambiente simulado virtualmente?

4.1 FUTURISMO

Dentre as vanguardas modernistas do início do século XX, foi o Futurismo que, desde 1909, com a publicação do primeiro *Manifesto Futurista* por Filippo Tommaso Marinetti, trouxe à tona o elogio à tecnologia, à velocidade e ao dinamismo. Enquanto Marinetti via no automóvel uma representação da modernidade ao longo da década de 1910, uma segunda leva de artistas futuristas, como é o caso de Fedele Azari, amplificou o sentido tecnológico e moderno do Futurismo para uma versão que buscava um novo tipo de sentido do que é natural e de como o homem se mistura à tecnologia, tornando-se ele próprio um homem-máquina.

Em Bortolucce (2010), somos apresentados à tradução inédita ao português de dois manifestos escritos por Azari – também conhecido como Dínamo no círculo artístico –, sendo *Vida simultânea futurista* um destes, que apresenta, em específico, a relação entre a velocidade, o dinamismo e a simultaneidade na vida do homem do futuro. Isto é, como Bortolucce (2010), vemos, com a publicação do manifesto em 1927, uma mudança do conceito de máquina restrito a um exemplo específico, como

o automóvel, para um conceito mais amplo, uma forma de vivência. Segundo Bortolucce:

A identificação do homem com as máquinas estreita-se cada vez mais, uma vez que ele é senhor de si e delas, pois já habituado a conviver com todas as outras espécies de vida, abraça agora uma nova espécie, a máquina, da qual é criador e amigo. A espécie humana não sofrerá uma desvalorização; coexistirá harmoniosamente com a máquina, aprenderá com ela a ser mais eficiente, determinará seu destino mecânico, possibilitará uma sociedade melhor adaptada às demandas de um novo tempo. O homem é, antes de mais nada, homo faber: atua e altera as configurações de sua existência, instaura novos padrões de vida. (BORTOLUCCE, 2010, p. 149).

Bortolucce entende ainda que a maneira como Azari reconhece a máquina é uma forma como se ela multiplicasse a existência humana, de modo que a velocidade e a simultaneidade proporcionadas pelas novas tecnologias possibilitam uma nova “vida multiplicada” e, portanto, com uma maior longevidade. Nesse sentido, Bortolucce (2010) prossegue a análise:

Uma vez que a visão de Azari, ao tratar destes assuntos, está fortemente imbuída por uma lógica do maquinário e de seu funcionamento calculado e contínuo, projetado para operar com o mínimo de falhas, não é difícil compreender que a simultaneidade faz do homem um ser privilegiado, uma vez que ele também pode adquirir as mais positivas características das máquinas. O tempo poderá ser usado de um modo mais racional, uma vez que poderão ser criadas máquinas para proporcionar ao homem a realização de atividades simultâneas: se o tempo gasto para comer, dormir e fazer a higiene é um desperdício, tais seres mecânicos - tal como a Máquina de Alimentação da qual Carlitos torna-se cobaia no filme Tempos Modernos - poderão tornar tudo mais eficiente, permitindo ao homem dedicar-se ao que realmente interessa (BORTOLUCCE, 2010, p.150).

E, de fato, Azari especula que quando as chamadas “cirurgia mecânica” e “química biológica tiverem produzido um tipo padronizado de homem-máquina, resistente, durável e quase eterno, os problemas da velocidade serão menos persistentes como acontece hoje” (apud BORTOLUCCE, 2010, p. 151). Isto é, assim como o homem da década de 1920 não estava preparado para lidar com o aumento de velocidade na vida cotidiana proporcionado pelas novas tecnologias, é somente no momento em que este se reprogramar tal como uma máquina que ele, de fato, conseguirá acompanhar o novo ritmo do mundo – a velocidade extrema.

O que Azari dizia em um contexto artístico em 1927, no entanto, permanece vivo nos discursos tecnológicos atuais quando, por exemplo, o empresário americano Elon Musk diz que, diante da inteligência artificial, só permaneceremos relevantes como espécie se a trouxermos para dentro de nosso próprio corpo

(HOLLEY, 2018). Contudo, antes mesmo disso, tivemos o exemplo de autores como Zygmunt Bauman que, em sua série de obras sobre a modernidade líquida, trata de um momento de ruptura com as certezas do passado para uma liquidez que, em vez de nos tornar realmente livres, fez-nos refém do caos da multiplicidade de escolhas. Do ponto de vista de Bauman ou mesmo de Paul Virilio, a tecnologia e sua velocidade não nos amplificaram como espécie, mas talvez tenham tornado a economia mais produtiva e a vida (e saúde mental) humana mais precária⁴.

Quando Azari tratava da simultaneidade como uma concretização do nosso “desejo de prolongar a nossa existência vivendo de modo mais intenso” (apud BORTULUCCE, 2010, p. 152), o artista não pensava no mundo pós-digital, no surgimento da internet. Para ele, simultaneidade estava tanto na habilidade de raciocínio e multitarefa de certos indivíduos, como Marinetti ou mesmo Napoleão, bem como a eficiência de um professor que realizava os mesmos movimentos da ginástica de quarto encaixados aos movimentos necessários para se vestir e se despir.

Isto é, ao tratar do desejo da produtividade, da assertividade e da racionalização do ser humano, Azari, em seu manifesto de 1927, falava sobre uma melhoria da espécie, pelo bem-estar humano. No entanto, essa mesma lógica foi encontrar seu reforço no capitalismo contemporâneo que, em suma, traz um raciocínio de produtividade aliada às soluções tecnológicas como forma de amplificar a geração de renda, mas não necessariamente o bem-estar do trabalhador. Isso fica evidente em pesquisa realizada pela VOX que, de 1948 a 2016, cada vez mais o trabalhador americano ganha menos em comparação à sua ascendente produtividade (STANSBURY; SUMMERS, 2018).

Com a perspectiva de desenvolvimento e absorção das chamadas tecnologias exponenciais (inteligência artificial, biotecnologia, nanotecnologia, *blockchain*, tecnologias imersivas), entidades como o próprio Fórum Econômico Mundial já abordam a questão da Quarta Revolução Industrial (SCHWAB, 2016), o que significa que estamos na iminência de uma nova revolução tecnológica, da mesma maneira que os futuristas experienciaram no início do século passado. E, novamente, observamos através da ciência e das artes as possibilidades e consequências dessas mudanças. Para Bauman, novamente, estamos vivendo em

⁴ Mais sobre essa questão em *A sociedade do cansaço*, de Byung-Chul Han.

um intervalo de um fim de uma era para o começo de outra – daí o termo “interregnum” ter sido usado pelo autor em um artigo publicado em 2012, no qual ele inicia sua reflexão citando Gramsci:

Em algum momento no fim da década de 1920 e começo da década de 1930 no século passado, Antonio Gramsci escreveu em um dos seus vários cadernos preenchidos durante seu longo tempo de encarceramento na prisão de Turi: "A crise consiste precisamente no fato de que o velho está morrendo e novo não pode nascer; nesse interregnum, uma grande variedade de sintomas mórbidos aparecem" (BAUMAN, 2012, p.49, tradução nossa).

É diante desse momento de intervalo e de transição que surgem novos pesquisadores e linhas de pesquisa que se focam, justamente, a estudar e/ou planejar o futuro. Chamado “*Futures Studies*”, esse campo de pesquisa engloba disciplinas conhecidas e áreas como a publicidade e a moda no que diz respeito às técnicas do “*coolhunting*” (pesquisa de tendências), pesquisa de mercado e “*forecasting*”. No entanto, em 1940, o pesquisador Ossip K. Flechtheim instaurou a disciplina da futurologia como um campo de estudos dedicado a pensar o destino da humanidade, o futuro da sociedade e da cultura a partir de perspectivas biológicas, psicológicas e culturais.⁵

Em 2008, os pesquisadores Peter Diamandis e Ray Kurzweil fundaram a chamada Singularity University que, apesar do título, não se trata de uma universidade, mas sim de uma empresa que oferece programas educacionais para executivos e que serve de incubadora para negócios focados em tecnologia. Foi um passo importante para retomar o que Alvin Toffler havia iniciado no fim dos anos 1960 com o lançamento do livro *Future Shock*, no qual o autor abordava justamente as possibilidades do futuro e o lançamento de uma disciplina semelhante à futurologia, mas que adotava outro nome já conhecido, apesar de suas origens serem, nesse contexto, ignoradas.

Diferentemente da futurologia, que une o prefixo “logia” proveniente de conhecimento ou estudo, o futurismo empresta o sufixo “ismo” que, por vezes, aparece associado a algum dogma, religião ou ideologia. Diante disso, jornalistas e pesquisadores começaram a se questionar se, de fato, poderíamos nos referir aos estudos do futuro na contemporaneidade a partir do nome “futurismo” e, então, nos

⁵ Georges Minois em “A História do Futuro” aprofunda ainda mais essa transição dos oráculos e videntes para uma busca pelo estudo do futuro mais calcada em método científico e racionalismo.

confundir com a vanguarda modernista – por vezes, resgatando um dos aspectos mais controversos dela, que foi a aproximação de Marinetti ao fascismo italiano de Benito Mussolini.

Em Zuin (2019), analisamos justamente essa controvérsia a partir de uma polêmica entre as cantoras Zola Jesus e Grimes, sobre quem ainda trataremos mais ao final deste trabalho, porque a última havia inserido em sua descrição do Twitter a frase “*fairy futurism*” ou “futurismo das fadas”. Tendo recentemente assumido seu relacionamento com o empresário Elon Musk, dono de empresas de tecnologia como a Tesla e SpaceX, a cantora também traz em seus últimos lançamentos uma narrativa que traduz o espírito do Vale do Silício e do elogio à tecnologia em músicas como *We appreciate power* (2019). Diante disso e da participação de Grimes em um *podcast* no qual a cantora julga que a inteligência artificial será capaz de acabar com a arte humana, Zola Jesus iniciou um debate e um questionamento sobre como Grimes teria se transformado em uma “porta-voz do fascismo tecnológico”.

Assim como Eveleth (2019) questiona em seu artigo para o site da *Wired*, se o futurismo atual também ecoaria a sua aliança ao fascismo como ocorreu no passado, Zola faz essa conexão entre essa nova área de estudos, então acusando essa apologia à inovação tecnológica como uma espécie de fascismo. Em Zuin (2019), explicamos a partir de uma entrevista feita com Vanessa Bortolucce, que o uso da palavra fascismo no contexto atual parece um tanto deslocada e que, de qualquer modo, o futurismo não pode e não deve ser associado intimamente ao fascismo, porque a aproximação de Marinetti a Mussolini foi temporária e logo se desfez, quando o artista entendeu que os ideais não eram completamente compartilhados.

De qualquer maneira, é curioso, senão sintomático, ver o ressurgimento do termo futurismo nos dias atuais para dar nome a uma série de pesquisadores que, invariavelmente, tomam uma postura de elogio à técnica e, portanto, aproximação dos valores do capitalismo tardio e de movimentos filosóficos com o Aceleracionismo, que diz respeito justamente à aceleração da economia e do desenvolvimento tecnológico em prol do adiantamento de um futuro supostamente melhor. Bredekamp (2018) reconhece essa ressurgência quando vê que o entusiasmo por uma união entre homem e máquina continua presente na contemporaneidade, e talvez ainda mais forte pela possibilidade atual de, de fato, conjurar essas imagens vivas.

E é a partir desse olhar utópico e desafiador dos limites da natureza que movimentos como o transumanismo buscam acelerar o tempo rumo a esse futuro em que homem e máquina se fundem pelo fim da morte.

4.2 TRANSUMANISMO

Em *Morte e desenvolvimento humano* (1992), Maria Júlia Kovács traz a visão da psicologia para o tema da morte, sendo seu primeiro capítulo dedicado ao tema da representação da morte. Isto é, assim como Epicuro disse que quando a morte está, nós já não estamos, não há como realmente se aproximar daquilo que ela é ou de representá-la de forma fiel e única. Por isso, não existe uma morte, mas várias mortes, várias ideias e idealizações da morte.

Apesar de ser algo intrínseco à nossa espécie, tanto por sermos mortais quanto por sermos os únicos realmente conscientes de nossa finitude, tentamos esquecer-la, ignorá-la ou transcender a morte – algo que Kovács reconhece como um elemento marcante na filosofia e no modo de vida do século XX. Mas, questiona a autora, não seria a negação daquilo que nos torna humanos um retrocesso? Para ela, a forma como negamos a morte não se dá a partir de uma busca pela vida eterna, mas sim de uma juventude eterna, “com seus prazeres, força, beleza e não a velhice eterna com suas perdas, feiúra, dores” (KOVÁCS, 1992, p.2). Isto é, queremos nos manter como imagem não abalada pelas avarias do tempo e atingida pela entropia.

Trazendo à tona a obra *O Homem e a Morte* (1970), de Edgar Morin, a autora aponta:

(...) é nas atitudes e crenças diante da morte que o homem exprime o que a vida tem de mais fundamental. A sociedade funciona apesar da morte, contra ela, mas só existe, enquanto organizada pela morte, com a morte e na morte. Para a espécie humana, a morte está presente durante a vida toda e se faz acompanhar de ritos. Desde o homem de Neanderthal são dadas sepulturas aos mortos. A morte faz parte do cotidiano, é concreta e fundamental. Qualquer grupo, mesmo os mais primitivos, não abandonam os seus mortos. A crença na imortalidade sempre acompanhou o homem. (KOVÁCS, 1992, p.28)

E, de modo a combater a morte e conquistar a imortalidade, diferentes culturas criaram diferentes representações e personificações contra as quais lançam

suas magias e direcionam seus ritos. A partir da citação de Morin por Kóvacs (1992), entendemos que:

Combateemos a morte com a nossa linguagem, com amuletos e talismãs, transcrevemos nossos sinais e símbolos em diversos materiais, juntamo-nos em cerimônias formais para romper as suas redes. Quando dançamos e cada parte de nosso corpo tem sua função no rito, nos escondemos sob máscaras e vestimentas de poder contra a morte, reunimos substâncias sagradas para criar imunidade ao seu toque, oramos, jejuamos e nos retiramos em cavernas escuras e sombrias. uma caligrafia persistente se mistura aos mistérios não previstos (apud KOVÁCS, 1992, p.28).

A todos esses ritos e práticas também são dedicados simbolismos e elementos, do mesmo modo como já ocorreu com néctares, ambrosias e demais fórmulas e remédios. Estes, porém, transcenderam o âmbito ritualístico para serem examinados na alquimia e então adentrarem o domínio medicinal, o que nos leva às maiores proporções de exploração na bioengenharia. Sendo assim, dos anos 1980 para cá, são tais avanços tecnológicos que se vislumbram como a versão contemporânea desses elixires mágicos, os quais também ganham tons religiosos, como apontado por Harari, de modo que provam que essa narrativa nunca desapareceu totalmente do âmbito científico.⁶

É nesse ponto que relacionamos o movimento do transumanismo e do pós-humanismo, conceito que já estava sendo trabalhado por Ihab Hassan, teórico da pós-modernidade, em 1977. Naquele momento, sua teoria entendia que a forma humana, seus desejos e representações externas estavam se modificando: “quinhentos anos de humanismo podem estar chegando ao fim, à medida que o humanismo se transforma em algo que deve sem desvios se chamar pós-humanismo”(HASSAN apud FELINTO; SANTAELLA, 2012, p.26).

Uma década antes, no entanto, Michel Foucault finalizou seu livro *As palavras e as coisas*, apontando o homem como sendo “uma invenção”, uma invenção “recente, tal como a arqueologia do nosso pensamento o mostra facilmente. E talvez ela nos indique também o seu próximo fim” (FOUCAULT, 1968, p. 502). Por outro lado, em *The Post-human Condition*, Robert Pepperell sugere a definição de pós-humanismo como estando relacionada “à convergência generalizada dos organismos com as tecnologias até o ponto de se tornarem indistinguíveis”

⁶ Uma das conexões notáveis está na obra do padre jesuíta Pierre Teilhard de Chardin (1881-1955), cujo conceito de Ponto Ômega se assemelha bastante com a proposta da singularidade tecnológica defendida por Ray Kurzweil e vislumbrada pelos transumanistas enquanto momento derradeiro de conquista das tecnologias capazes de proporcionar a extensão radical da vida.

(PEPPERELL, 2003 apud FELINTO; SANTAELLA, 2012, p.25). Já em *What is posthumanism?*, Cary Wolfe sugere que o pós-humanismo trata de um momento histórico no qual o “descentramento do humano por sua imbricação em redes técnicas, médicas, informáticas e econômicas” se tornou tão crescente e indistinguível que novos paradigmas teóricos seriam necessários para uma melhor compreensão do contexto (WOLFE, 2010, p. XV apud FELINTO; SANTAELLA, 2012, p.25).

Felinto e Santaella (2012) também destacam a convergência entre autores como Katherine Hayles e Cary Wolfe ao indicar as dez conferências Macy, que aconteceram de 1946 a 1953, em Nova Iorque. Estas teriam sido a principal referência para a origem de pensamentos e discussões a desembocarem na ideia do pós-humanismo. Interdisciplinares, as conferências eram focadas no tema do funcionamento da mente humana, dando então origem à cibernética, teoria dos sistemas e, mais tarde, à ciência cognitiva.

Isto é, a cibernética, desde sua origem, está associada não apenas ao matemático Norbert Wiener, autor do livro *Cibernética ou controle e comunicação no animal e na máquina* (1948), mas também a outros profissionais de áreas diversas, como o fisiologista Arturo Rosenblueth, o engenheiro Julian Bigelow, os matemáticos Warren Weaver e Claude Shannon, bem como o criador dos computadores digitais John von Neumann, o neuropsiquiatra Warren McCulloch e o matemático Walter Pitts – todos participantes das conferências Macy.

Portanto, como já apontava a obra seminal de Wiener, a cibernética nasceu como uma teoria que buscava a unificação entre “máquina” e “vivente”, tendo assim, como base, “a categoria da finalidade pensada em termos mecanicistas e rebatizada como ‘teleologia’. Tratava-se, ao fim e ao cabo, de uma ciência de analogias entre máquinas e organismos” (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p.27).

Ainda segundo os autores, foi a partir do momento em que se propôs a comparação entre o maquínico e o orgânico que os humanos passaram a perder o “privilegio de sua irreduzibilidade”, deparando-se, então, com “uma nova maneira de pensar o humano como um sistema de processamento de informação que apresenta similaridades com qualquer máquina dotada de certa inteligência” (idem).

Também disso se desenvolve a lógica por detrás do transumanismo, o qual pode ser descrito, resumidamente, como um movimento intelectual (ou corrente filosófica) que busca a melhoria (ou transcendência) da condição humana, seja do

ponto de vista intelectual, físico ou psicológico, tendo o uso da tecnologia como principal método para tal obtenção.

Especialmente firmado como um movimento no fim da década de 1980, o transumanismo ainda se divide em diferentes vertentes como o extropianismo, imortalismo, pós-gênero, singularitarianismo e tecnogaianismo. Ademais, o transumanismo inclui correntes de filosofia política e organizações que envolvem pesquisa e desenvolvimento de novas tecnologias, discussão, religião e participação política, como é o caso do Science Party australiano, criado em 2013.

Em seu artigo *A History of Transhumanist Thought*, Nick Bostrom (2005) apresenta as bases e inspirações culturais que deram origem a esse movimento, bem como alguns dos conceitos trabalhados pelos transumanistas, a saber: extensão da vida, especulação e inspiração na ficção científica, inteligência artificial, singularidade e transferência mental (*mind uploading*).

Em um primeiro momento, Bostrom (2005) faz um recorte arqueológico ao mencionar os ritos funerários e os fragmentos de escritos religiosos que se mantiveram preservados da pré-história até hoje. Estes apontam que, desde os primórdios, o homem já sentia perturbação diante da morte.

O autor lembra, então, que n'A *Epopéia de Gilgamesh* (aprox. 1700 a.C.), o rei e protagonista inicia uma busca pela imortalidade, descobrindo mais tarde que havia métodos naturais (uma erva que cresce no fundo do mar) que seriam capazes de fazê-lo se livrar da morte. No entanto, uma cobra teria roubado a planta antes que Gilgamesh pudesse comê-la, formando então uma alegoria que se repetiria mais tarde na busca de exploradores pela Fonte da Vida, bem como os experimentos de alquimistas para se chegar ao Elixir da Vida e outras escolas esotéricas do Taoísmo na China, que também acreditavam que a vida eterna poderia ser alcançada a partir da conquista do controle ou da harmonia com as forças da natureza. Para Bostrom (2005), portanto,

Os limites entre o mito e a ciência, entre magia e tecnologia, eram incertos, e quase todos os meios concebíveis de preservação da vida eram experimentados por alguém. Enquanto exploradores fizeram muitas descobertas interessantes e alquimistas inventaram algumas coisas úteis, como novas tinturas e melhorias na metalurgia, o objetivo de extensão da vida se provava elusivo (BOSTROM, 2005, p.1, tradução nossa).

Esse sentimento de limitação ou de desobediência da curiosidade humana era descrito pelos gregos a partir do conceito de *hubris*, isto é, ambições que

estavam para além do tolerado e que, por conta disso, eram passíveis de punição. Como alegoria, os mitos de Prometeu e Ícaro e Dédalo ilustram personagens que foram punidos por terem roubado uma “tecnologia” dos deuses (o fogo) ou então por terem desafiado as limitações impostas aos seres humanos a partir da criação de uma nova tecnologia (asas de cera).

Conforme a morte se tornou algo personalizado, como vimos em Ariès (1974, tradução nossa), as representações imagéticas de corpos em decomposição deixaram em evidência esse processo como uma representação “da falha humana, e isso é, sem dúvidas, o profundo significado do macabro, que torna a falha em um fenômeno novo e original.” O autor identifica que, com o tempo, adultos passaram a cada vez mais cedo se depararem com a noção de falha ou de incapacidade de alcançar seus objetivos, então honrando as promessas e esperanças cultivadas para si durante a adolescência. Para Ariès, esse sentimento de derrota está na base de um clima de depressão que já se espalhava profundamente à época de publicação do seu livro, em especial entre indivíduos de classe alta nas sociedades industrializadas.

Para contornar essa falha humana – a de ser matéria decadente e finita –, na Idade Média, alquimistas tentavam criar um homúnculo a partir da transmutação de substâncias, enquanto alguns escolásticos que seguiam os preceitos de Santo Agostinho condenavam a prática por considerá-las “invocação de poderes demoníacos” (BOSTROM, 2005, p.2). Ao mesmo tempo, demais teólogos como Albertus Magnus e Tomás de Aquino defendiam tais experimentações.

Já no Renascimento, o humanismo ofereceu um outro olhar para a relação homem-natureza que “encorajava as pessoas a confiarem nas suas próprias observações e nos seus próprios julgamentos em vez de entregar tudo às autoridades religiosas” (idem). Isso fez surgir a ideia de um “homem renascentista” ou de uma “pessoa bem esclarecida” (*well-rounded person*), isto é, uma pessoa “altamente desenvolvida científica, moral, cultural e espiritualmente” (BOSTROM, 2005, p.2), à semelhança do que foi descrito por Giovanni Picco della Mirandola em *Discurso sobre a Dignidade do Homem* (1486):

Nós o fizemos uma criatura nem dos céus e nem da terra, nem mortal ou imortal, de modo que você possa, como um livre e orgulhoso modificador do seu próprio ser, definir a si mesmo da forma que preferir. Estará em seu poder descer às mais baixas, brutais formas de vida; você será capaz, a partir da sua própria decisão, de se erguer contra as ordens superiores cuja

vida é divina (DELLA MIRANDOLA, 1486 apud BOSTROM, 2005, p.2, tradução nossa).

No iluminismo, portanto, o método científico era tratado como uma “nova ferramenta”: em *Novum Organum*, Francis Bacon (1620) sugere uma investigação empírica a partir do uso das ciências como forma de dominação da natureza e melhoria da vida humana. Outros estudiosos como Isaac Newton, Thomas Hobbes, John Locke e Immanuel Kant também seguiram essa mesma lógica de ênfase ao racionalismo acima da revelação e das autoridades religiosas. Segundo Bostrom, o transumanismo é muito influenciado por esse pensamento que, inclusive, foi trabalhado pelo Marquês de Condorcet em *Ensaio de um quadro histórico do espírito humano* (1782):

Seria absurdo agora supor que a melhoria da raça humana seja tida como capaz de ter um progresso ilimitado? Que haverá um tempo em que a morte será resultado apenas de acidentes extraordinários ou que cada vez mais, e mais gradualmente, o fim da vitalidade, isto é, a duração média do intervalo entre o nascimento e a morte tenha para si nenhum limite específico? (CONDORCET, 1782 apud BOSTROM, 2005, p.3, tradução nossa).

Quando Shelley publica *Frankenstein* em 1818, a autora traz em sua narrativa ficcional uma atualização da busca dos alquimistas, assim refletindo a vontade humana não apenas de transcender a morte, mas de se tornar capaz de criar vida e de aperfeiçoá-la a partir dos novos conhecimentos científicos e tecnológicos da época que beirava à primeira revolução industrial. Mas essa pulsão não ficou reservada apenas à literatura especulativa, quando na verdade foi algo que fluiu entre a arte e a ciência por décadas, até chegarmos em alguns primeiros rascunhos do que seria o contemporâneo transumanismo a partir das propostas de Julian Huxley, o primeiro diretor da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) e também um eugenista. Julian, por sua vez, foi irmão de Aldous Huxley, autor do romance *Brave New World* (1924), no qual alerta sobre os dilemas da edição genética e da homogeneização da humanidade a partir de castas.

Bostrom, portanto, identifica em seu artigo a dissipação desses conceitos até mesmo nos escritos de Benjamin Franklin (1956), uma vez que este antecipava uma tecnologia que se aproximava dos atuais conceitos de criogenização. Uma das lideranças da revolução americana, Franklin imaginou a invenção de “um método de embalsamamento de pessoas afogadas, de certa forma que elas poderiam ser

trazidas de volta à vida a qualquer momento, não importa quão distante” (FRANKLIN apud BOSTROM, 2005, p.3, tradução nossa). A especulação de tal tecnologia teria sido, em parte, influenciada pelo desejo pessoal de Franklin de observar os Estados Unidos 100anos à frente, o que implicaria na necessidade de se conquistar uma tecnologia capaz de “enganar” a morte e mantê-lo vivo para saciar sua curiosidade.

Bostrom (2005) aponta para o fato de que justamente o fisicalismo científico teria contribuído com a ideia de que a tecnologia poderia ajudar a melhorar a condição humana ou, mais especificamente, nosso organismo. A partir de uma citação do físico e filósofo materialista francês Julien Offray de La Mettrie, em seu livro *L'Homme Machine* (1747), Bostrom faz a sugestão: “se os seres humanos são constituídos de matéria que obedece às mesmas leis da física que operam fora de nós, então, em princípio, talvez seja possível aprender a manipular a natureza humana da mesma forma que manipulamos objetos externos” (BOSTROM, 2005, p.4, tradução nossa).

A essa ideia, Bostrom também conecta um dos escritos de Immanuel Kant no livro *Philosophical writings, The German Library* (1986) como referência da inspiração iluminista para o pensamento moderno. O autor também estabelece a conexão das ideias kantianas com os princípios por trás do transumanismo, isto é, o desafio dos limites do conhecimento humano, bem como explorado pelos mitos gregos:

O Iluminismo é o abandono do homem de sua imaturidade auto-imolada. Imaturidade é a incapacidade de usar seu entendimento sem a orientação de outrem. Tal imaturidade é auto-imolada se sua causa não é a falta de inteligência, mas a falta de determinação e coragem de usar a própria inteligência sem ser orientado por outrem. O mote do Iluminismo é, portanto: *Sapere aude!* Tenha coragem de usar sua própria inteligência! (KANT apud BOSTROM, 2005, p.4, tradução nossa).

Bostrom inclui ainda que, enquanto alguns podem acreditar que as origens do transumanismo estejam em Friedrich Nietzsche, especificamente em seu conceito *der Übermensch*, o filósofo alemão tratava da superação do homem não por meio da tecnologia, mas através de “crescimento pessoal e refinamento cultural em indivíduos excepcionais (os quais ele acreditava que teriam superado a armadilha da ‘moralidade de rebanho’ do Cristianismo)” (BOSTROM, 2005, p.4, tradução nossa). A maior relação entre Nietzsche e o transumanismo seria, portanto, a inspiração no

iluminismo, que é comum entre os dois pensamentos no que diz respeito às liberdades individuais e ao bem-estar humano.

De maneira a elencar e resumir os princípios do transumanismo, em 1998, um grupo internacional de autores, do qual fazia parte também Nick Bostrom, escreveu a *Declaração Transumanista*. Esta se resume em oito pontos atualizados em 2002, como incluído em Bostrom (2005, p.24, tradução nossa):

1. A humanidade será profundamente afetada pela ciência e pela tecnologia no futuro. Nós vemos a possibilidade de aumentar o potencial humano ao superar o envelhecimento, deficiências cognitivas, sofrimento involuntário e confinamento no planeta Terra.
2. Nós acreditamos que o potencial humano está ainda, em grande parte, não realizado. Há possíveis cenários que levam a condições maravilhosas e extremamente compensadoras para a extensão do homem.
3. Nós reconhecemos que a humanidade encara vários riscos, especialmente no mau uso das novas tecnologias. Há possíveis cenários realistas que levam à perda da maioria, senão de todos, que nós valorizamos. Alguns desses cenários são drásticos, outros sutis. Apesar de todo progresso ser mudança, nem toda mudança é progresso.
4. Esforços em pesquisa têm que ter um investimento na compreensão dessas prospecções. Precisamos deliberar cuidadosamente qual é a melhor forma de reduzir riscos e acelerar aplicações benéficas. Também precisamos de fóruns em que pessoas possam discutir de forma construtiva sobre o que deve ser feito, e uma ordem social na qual decisões responsáveis possam ser implementadas.
5. A redução de riscos existenciais, desenvolvimento de meios de preservação da vida e da saúde, o alívio de graves sofrimentos, a melhoria da prevenção humana e do conhecimento devem ser tidos como prioridades urgentes e com pesado investimento.
6. A elaboração de políticas deve ser guiada por uma visão responsável e inclusiva, considerando seriamente tanto as oportunidades quanto riscos, respeitando a autonomia e os direitos individuais e mostrando solidariedade e preocupação com os interesses e dignidade de todas as pessoas do mundo. Também devemos considerar nossas responsabilidades morais através das gerações que irão existir no futuro.
7. Nós advogamos pelo bem estar de todos os seres sentientes, incluindo humanos, animais não-humanos e qualquer futuros intelectos artificiais, formas de vida modificada ou outras inteligências que o avanço tecnológico e científico podem suscitar.
8. Somos a favor de permitir os indivíduos uma vasta escolha pessoal sobre como eles levam suas vidas. Isso inclui o uso de técnicas que podem ser desenvolvidas para assistir memória, concentração e energia mental; terapias de extensão da vida; tecnologias de escolha reprodutiva; procedimentos de criogenia; e muitas outras tecnologias de modificação e melhoramento humano.

Atualmente, o movimento transumanista também conta com vertentes políticas, como é o caso do Partido Transumanista nos Estados Unidos. Nas eleições presidenciais de 2016, o candidato Zoltan Istvan concorreu com um programa transumanista também divulgado em suas contribuições como colunista de sites como *Vice*, *The Huffington Post* e *Psychology Today*.

Antes de Istvan, no entanto, Gabriel Rothblatt foi indicado como o único candidato americano a se posicionar abertamente como transumanista, enquanto concorria a uma posição no Congresso do oitavo distrito da Flórida. Filho de Bina e Martine Rothblatt, uma empresária do ramo farmacêutico e tecnológico, Gabriel também faz parte do movimento Terasem, criado pelas mães. Portanto, além de atuar na política, os Rothblatt também fundaram o Terasem como uma espécie de igreja ou “transreligião”, como identificam, já que é permitido que seus seguidores tenham uma outra religião, seja ela qual for.

Figura 4 - Bina Rothblatt e Bina48



Fonte: Kurzweil, 2020.

Como uma de suas propostas, o Terasem sugere o uso da tecnologia como forma de superação da morte ao serem criados “arquivos mentais” (*mindfiles*) como registro digital e de emulação do indivíduo, então funcionando como prolongamento da vida. Dentre seus valores estão a ideia de que “a vida tem um propósito, a morte é opcional, Deus é tecnológico e o amor é essencial” (*Life is purposeful, death is optional, God is technological and love is essential*).

Enquanto o transumanismo se dá de maneira multidisciplinar, atuando em diferentes áreas e com diferentes propósitos, ainda assim todos esses pontos se conectam quando dizem respeito ao uso da tecnologia como ferramenta (e método) para a potencialização humana. No caso dos Rothblatt, trata-se de um exemplo concreto de investimento por um maior controle do humano sobre si mesmo a partir da tecnologia, seja de modo a “hackear” seu próprio corpo ou ainda como forma de

vencer a morte e desafiar os “deuses” como um prolongamento do medo ancestral (MORIN, 1970) e como uma repetição da jornada mítica de desafio aos deuses. Em entrevista feita pelo futurólogo Ray Kurzweil, Martine afirmou:

Nós estamos estendendo o tempo de vida de todos com medicina regenerativa, com medicamentos personalizados. Agora que decodificamos nosso DNA, somos capazes de reprogramar a molécula de DNA que governa todos os aspectos do nosso corpo, da nossa saúde e da nossa doença para nos dar apenas saúde. E as pessoas têm uma quantidade infinita de desejo e força de vontade para prolongar suas vidas. Esse desejo e força de vontade será canalizado em forças econômicas que irão alavancar a biotecnologia até atingirmos a morte da morte muito antes do fim do século (KURZWEIL, 2016, tradução nossa).

Junto aos projetos 2045 Initiative⁷ e Carbon Copies⁸, Martine é uma das lideranças à frente do movimento transumanista que pesquisa e defende a transferência mental como forma de extensão da vida, enquanto outros pesquisadores, como o gerontólogo Aubrey DeGrey, têm trabalhado na reprogramação de nossas células a partir de nanorrobôs como forma de atingir a imortalidade – isto é, uso de mecanismos de engenharia genética para a recuperação de danos causados pelo envelhecimento até que se atinja a chamada “velocidade de escape”, na qual tais técnicas seriam capazes de até mesmo reverter o envelhecimento e, por fim, rejuvenescer o paciente.

Em todos os casos, porém, o propósito da extensão da vida encontra aqui, no transumanismo, uma síntese da primeira onda da cibernética, quando o homem passou a ser equiparado à máquina. Isto é, também para os transumanistas faz sentido a defesa de Mettrie no que diz respeito ao entendimento do humano como um ser quantificado e passível de ser manipulado, conforme as mesmas leis que regem seu entorno.

Com isso, dá-se origem a propostas como a descrita pelo pesquisador de inteligência artificial Hans Moravec em *Mind Children* (1990), obra que propõe, especificamente, uma forma de a humanidade “transcender a carne e viver para sempre no domínio digital” (apud WERTHEIM, 1999, p.15, tradução nossa). Para isso, nossas mentes se tornariam “livre de substratos” (*substrate-independent mind*), termo usado pelo neurocientista Randal Koene em sua pesquisa sobre a emulação do cérebro humano em uma máquina.

⁷ 2045 Initiative. Disponível em: <<http://2045.com/>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

⁸ CARBON Copies. Disponível em: <<http://www.carboncopies.org/>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

Além desse seu projeto, intitulado Carbon Copies, Koene também participa da Initiative 2045, que recebe apoio de especialistas em neuroengenharia, robótica, inteligência artificial, futurólogos e até mesmo pessoas ligadas a questões espirituais, como é o caso do monge budista Phakyab Rinpoche e do arcebispo da Igreja Ortodoxa americana Lazar Puhalo. É a partir desse projeto em específico que os transumanistas têm buscado uma forma de transcender a morte, a partir da criação de um avatar: um corpo robótico a ser, a priori, controlado remotamente e, mais tarde, tornar-se receptáculo do cérebro humano.

4.3 CORPO E IMAGEM

Em *Antropologia da Imagem*, como já mencionamos, Belting (2007) trata a imagem a partir de um ponto de vista antropológico, o que significa considerar o próprio ato humano de produzir imagens e de nelas crer – daí a ascensão de uma antropologia histórica que estuda os meios e os símbolos ao longo do tempo. Nesse caso, a disciplina tanto busca fazer uma arqueologia semiótica das imagens como acaba por diagnosticar o espírito do tempo de uma determinada época, ainda que essas imagens possam estar endereçando questões atemporais, tais quais são os temas da morte, do corpo e do tempo.

Ao funcionarem como símbolos da experiência humana no mundo, as imagens também representam o mundo por consequência. Quando as imagens são vivenciadas, portanto, o corpo se submete a essa experiência e, por isso, tratar da história da imagem, para Belting, é também tratar de uma história do corpo que as vivencia: “o corpo e a imagem, que sempre foram constantemente redefinidos, posto que sempre estiveram presentes [no mundo], são por conseguinte temas natos da antropologia” (BELTING, 2007, p.30, tradução nossa).

A mesma opinião é compartilhada por Bredekamp (2018), quando este trata de um paralelo entre o fervor do debate imagético na época Bizantina e na retomada desse tópico nos anos 1960. Desde então, estamos embebidos em uma realidade de onipresença imagética intensificada pela disseminação das novas tecnologias de comunicação: os smartphones, as páginas da internet, a televisão, o cinema. O mesmo vale para Belting, quando este faz o diagnóstico de uma “fuga do corpo”, isto é, a maneira como imagens têm sido buscadas, em primeira instância, como representações e como objetivo dos corpos. Em adição, o pesquisador afirma:

Deixamos que a imanência e a transcendência do corpo sejam confirmadas por imagens às que impomos esta tendência oposta. Os meios digitais da atualidade modificam nossa percepção, do mesmo modo que fizeram todos os meios técnicos que os antecederam; sem dúvida, essa percepção permanece ligada ao corpo. Somente por meio das imagens nos libertamos da substituição de nossos corpos, aos quais podemos ver assim à distância. Os espelhos eletrônicos nos representam tal como desejamos ser, mas também como não somos. Mostram-nos *corpos artificiais*, incapazes de morrer e com isso satisfazem nossa utopia *in effigie* (BELTING, 2007, p.31, tradução nossa).

Bredenkamp (2018, p.9, tradução nossa) trata dessa transferência das imagens da linguagem (ou do mundo das ideias) para uma presença física através dos artefatos, como um processo que se tornou um assunto central na teoria da arte durante o Renascimento. O autor argumenta que quando Da Vinci descrevia que um pintor “coloca [algo] frente aos olhos”, ele então também conseguia transferir a *energeia* do campo da retórica para as artes visuais.

Por sua vez, Belting (2007) argumenta que a partir do momento em que plasmamos uma imagem mental para o físico, já damos a ela uma forma física, seja ao criar uma escultura em barro ou uma pintura na parede. Isto é, o autor defende que as imagens não apareceram no mundo assim como em “partenogênese”, mas que, ao serem plasmadas em superfícies, tornam-se igualmente físicas e concretas como corpos. Nesse sentido, esses meios em que as imagens podem ser criadas também funcionam a partir da lógica de Marshall McLuhan, no que concerne o entendimento de que os meios são extensões do homem e, portanto, extensões do corpo humano.

Ao dedicar um subcapítulo de seu livro ao controverso posicionamento de Platão sobre as imagens, Bredenkamp (2018) recupera o *Mito da Caverna* como uma explicitação desse sentimento, quando o filósofo propõe o contexto de uma comunidade vivendo dentro de uma caverna e sem o conhecimento do mundo real e exterior, a não ser pelas sombras que os objetos externos geram no interior do abrigo. Nessa parábola, Platão busca retratar o conformismo dos habitantes da caverna em viver apenas a partir da noção ilusória da realidade captada através das sombras, portanto, imagens.

O que Bredenkamp (2018, p.20) reconhece, no entanto, é que Platão, ao mesmo tempo em que critica as imagens, também reconhece o seu poder e, por consequência, seria necessário estabelecer algumas proibições. Fica claro para o

autor alemão que Platão, por sua vez, rejeitava principalmente as imagens que tentavam duplicar o mundo perceptível através dos sentidos a partir da imitação e, por consequência, substituí-lo. Para leitores do século XXI, como argumenta Bredekamp, as razões para rejeitar e proibir as imagens miméticas podem parecer duras demais, em especial quando o filósofo sugere a inutilidade de artistas capazes de reproduzir o mundo de forma realista através de suas criações, uma vez que qualquer um poderia carregar um espelho e, assim, pôr-se também como um fabricante de imitações. Portanto, qualquer artista com essa tendência deveria ser denunciado “por seus fantasmas, não realidades, que eles produzem” (PLATÃO apud BREDEKAMP, 2018, p.20, tradução nossa).

Contudo, ao longo da história da arte, técnicas e estilos mais realistas foram oscilando entre abordagens mais abstratas, de acordo com o que cada movimento artístico propunha. Mesmo depois da ruptura promovida pelo Modernismo, ainda assim a Pop Art e o Hiperrealismo trouxeram de volta a tentativa de reprodução idêntica do mundo (ZUIN, 2014), assim como se a mão do pintor fosse uma máquina e seus olhos uma lente fotográfica, e as mesmas críticas também foram feitas com relação à técnica dos fotorrealistas e hiperrealistas.

Figura 5 - The Hare, de Albrecht Dürer



Jovem Lebre (1502), de Albert Durer. Técnica: aquarela e guache sobre papel. Dimensões: 21,1 x 22,6 cm. Localização: Museu Albertina, Viena, Áustria

Para endereçar as técnicas realistas às artes visuais, Bredekamp (2018) traz a análise de Heidegger sobre a pintura *Young Hare* (1502) de Albrecht Dürer como uma obra de arte que possuía uma tal inexplicável autonomia ao ponto de conquistar uma categoria de “animação”. Em suas palavras:

Em particular, eram os olhos da lebre que traziam, em sua visão, um elemento inumano de restrição, mas do mesmo modo uma apreensão elevada de seus arredores. Era no reconhecimento dessa instância de uma criatura que se percebia "ao lado de si mesma" que fez com que Heidegger assumisse (em seu sentido mais literal) que "a lebre está viva" (BREDEKAMP, 2018, p.26, tradução nossa).

Ou seja, ao mesmo tempo em que a técnica do *trompe l'oeil* trazia na sua busca pelo realismo a ilusão ou a emulação da realidade física através da imagem, o realismo nas artes visuais adquire um sentido de “animação” que Bredekamp (2018, p.35) chama de “ato icônico”. O conceito, por sua vez, é definido pelo autor a partir de três qualidades que são características às imagens:

1. **Esquemática:** imagens/entidades que são inanimadas em seus variados sentidos, mas que ganham uma qualidade de animação como é no caso do *tableau vivant*, dos autômatos ou dos biofatos.
2. **Substitutiva:** imagens/entidades que criam a impressão de algo vivo e, portanto, são capazes de substituir o original, como é o caso do *vera icon*, da fotografia, da impressão da natureza (*nature print*), nos excessos do iconoclasmo ou no excesso de imagens (“guerra de imagens”) da contemporaneidade.
3. **Intrínseca:** imagens/entidades que possuem sua latência energética representada em cores ou linhas, na escultura “transmigratória” ou naquilo que Warburg chama de “fórmula de *pathos*”.

De acordo com Agamben (2007, p. 18), a fórmula de pathos (Pathosformeln) pode ser definida como “cristais de memória histórica” que possuem como característica a originalidade e a repetição. O termo fórmula é aqui empregado no sentido da repetição do fenômeno de repetição de imagens primordiais ao longo da história humana e, assim, gerando o que Warburg chamava de “pós-vida” ou sobrevivência (Nachleben) das imagens. Nas palavras de Agamben:

As imagens que compõem nossa memória tendem incessantemente, no curso de suas transmissões históricas (coletiva e individual), a se enrijecer em espectros, e trata-se justamente de restituí-las a vida. As imagens são vivas, mas, sendo feitas de tempo e de memória, a sua vida é sempre já Nachleben, sobrevivência, estando sempre já ameaçada e prestes a assumir uma forma espectral (AGAMBEN, 2007, p.22)

Warburg trouxe em pauta esse conceito à luz das teorias psicanalíticas do fim do século XIX e começo do século XX. Ainda que Teixeira (2010, p.143) identifique algumas semelhanças com a teoria de inconsciente coletivo de Carl Jung, Warburg

nunca fez referência direta a este. Por outro lado, Warburg cita bastante o livro *Mneme* (1908), de Richard Semon, que aborda o conceito de memória como a

capacidade de reagir a um evento ao longo de um período de tempo; ou seja, uma forma de preservar e transmitir energia desconhecida para o mundo físico. Qualquer evento que afete a matéria viva deixa um traço que Semon chama de “engrama”. A energia potencial conservada neste “engrama” pode, em condições adequadas, ser reativada e descarregada (apud TEIXEIRA, 2010, p.143)

É nesse sentido também que Bredekamp (2018) aborda as imagens com inscrições na primeira pessoa do singular, assim como se a imagem ganhasse um posto de indivíduo, ainda que comunicasse sua existência independentemente daquilo ou daquele que emula e substitui. Um exemplo dado pelo autor é a escultura Phrasikleia (c. 550-540 a.C.) de Ariston de Paros, na qual se encontra inscrita a frase “devo ser sempre chamada de monumento funerário de Phrasikleia” (BREDEKAMP, 2018, p.42, tradução nossa). Apesar de este ser apenas um exemplo, Bredekamp esclarece que não se trata de uma exceção, uma vez que várias outras imagens de finalidade semelhante foram encontradas na região de Pádua, na Itália, e que datam de um período Paleo-Veneziano, quando se usavam estelas funerárias com inscrições que continham “as vozes dos mortos” (idem).

Nesse sentido, Bredekamp (2018, p.42, tradução nossa) assume que o uso da primeira pessoa do singular em uma escultura funerária serve como uma forma de animação da imagem e de substituição do indivíduo representado – daí constituindo um ato icônico. A frase, por sua vez, estabelece uma aliança entre a imagem e o observador assim que ela é proferida em voz alta, assim “aumentando a animação da figura de mármore, a qual, ao seu modo, pretende ser a falecida”, assim fazendo com que o observador que lê a inscrição se torne

(...) um médium através do qual Phrasikleia, apesar de morta, pode afinal viver. E, através desse jogo entre imagem, escrita e fala, há uma transgressão dupla. Assim como a figura pétrea absorve em si uma Phrasikleia viva, também o leitor-observador literalmente incorpora a afirmação de vida do monumento (BREDEKAMP, 2018, p.42, tradução nossa).

Ao usar a primeira pessoa do singular, o monumento não traz em si uma espécie de conjuração mágica ou qualquer referência ocultista, como explica Bredekamp (2018, p.42), mas sim a sugestão de que a própria imagem está falando

ao representar, de forma indireta, o indivíduo morto. Por outro lado, conforme argumenta Belting (2007), mais do que meios para o fazer artístico, telas, barro, mármore e paredes são “meios portadores, meios anfitriões, que necessitam das imagens para se fazerem visíveis, isto é, são meios da imagem” (BELTING, 2007, p.35, tradução nossa). Esses meios, portanto, possuem uma existência diferente de um corpo “verdadeiro”, já que eles só existem quando passam a conter uma imagem, ou seja, quando as imagens são transpostas a esses suportes de modo a fazer parte do mundo externo à mente humana.

É interessante mencionar, porém, que Bredekamp traz em pauta a questão do *tableau vivant* e como esse formato possibilita esse trânsito ambíguo entre corpo e imagem. Para o autor, a técnica funciona como uma “tentativa de superar a distância entre o artefato e o corpo humano através do uso de seres humanos como suportes de uma imagem”. Portanto, “o poder das imagens vivas está no fato de que elas possibilitam que cada observador encontre nelas uma réplica sua” (BREDEKAMP, 2018, p.94, tradução nossa).

Só que essa capacidade, mais do que pictórica, também implica um outro problema que Bredekamp afirma estar no campo da criação de uma “*energeia* autônoma” conforme “a união da imagem e do corpo é capaz de gerar uma ativação esquemática no observador”, um determinado “processo intuitivo de identificação que permite um privilegiado engajamento intelectual e emocional tanto com a forma quanto com as implicações das poses apresentadas”. Para Bredekamp (2018), esse era justamente o propósito do *schema* platônico e que continua presente mesmo na atualidade através das imagens vivas.

Agora, no caso de Belting, mais do que tratar do corpo vivo e transformado em imagem do *tableau vivant*, o autor aborda o fato de que um corpo morto, desde muito cedo na história humana, já era visto, também, como um meio para suportar uma imagem: ele deixa de ser um corpo humano ao se desfazer com a morte e a decomposição, para então se tornar uma imagem (memória) pela qual o morto permanece presente entre os vivos (BELTING, 2007, p.38).

Essa transcendência ou imortalidade, portanto, só pode ser alcançada como imagem, de modo que ela funciona como substituição mesmo quando a semelhança não é tão grande entre signo e objeto. É nesse sentido que funcionam os arquétipos, que carregam significados universais e representativos de experiências anteriores. Em outras palavras, o morto se torna uma imagem sem corpo.

É por isso que, em determinados rituais de religiões com matrizes africanas, por exemplo, os mortos se utilizam de um corpo vivo para se incorporar. É através dele e de sua voz que o morto pode se pronunciar para os vivos e, desse modo, passamos a mesclar imagem e meio, uma vez que esta precisa de um meio (corpo) para poder se fazer presente no mundo físico. No entanto, Belting (2007, p.39, tradução nossa) ressalta uma importante diferença: “a imagem tem sempre uma qualidade mental e, o meio, sempre uma qualidade material, inclusive se em nossa impressão corporal ambos se apresentam como uma só unidade”.

Por isso, apesar de um meio carregar uma imagem, esta só existe a partir do momento em que um espectador a vê. Mesmo opaco, o meio se faz transparente, de modo que cada observador consome a imagem a partir de seu brilho específico, dissolvendo então a importância e as particularidades do meio. É nesse processo que encontramos a ambivalência da imagem como uma presença de uma ausência: ela precisa de um meio para se materializar, mas também é só como experiência mental que ela pode existir – “somos nós mesmos como o *lugar das imagens*, podendo-se dizer então que o corpo permanece como uma *pièce de résistance* contra as marés dos meios” (BELTING, 2007, p.42, tradução nossa).

Acontece que a arte, reflete Belting, é o único espaço no qual essa ambivalência entre imagem e meio acaba por exercer um fascínio ao observador. Isto é, o autor trata da fascinação que é abordada no campo da estética, a experiência da fruição artística ou a ideia do sublime, que “começa justamente onde nossa percepção sensorial se vê cativada alternativamente pela ilusão espacial e pela superfície pintada de uma pintura” (BELTING, 2007, p.43, tradução nossa).

Todavia, quando passamos a pensar corpos vestindo ou incorporando imagens, Belting traz em pauta as máscaras e as pinturas corporais ritualísticas, entendendo que estas têm como função “a transformação do nosso corpo em uma imagem” (BELTING, 2007, p.44, tradução nossa), ainda que esta não represente o próprio corpo do indivíduo, senão o transforma em um meio para a existência dessa imagem.

Nesse jogo de produção das imagens e no uso do próprio corpo como meio para elas, Belting faz um comparativo com o trabalho do antropólogo André Leroi-Gourhan em *O Nascimento das Imagens* (1988), no qual o autor classifica as primeiras figurações humanas a partir da fala:

Também a linguagem leva em si mesma uma carga dupla: no ato corporal, de falar, e no ato social, na comunicação entre corpos. Está ligado ao corpo e ao sistemático, portanto é abstrato. A voz gera a fala, a mão o desenho ou a cópia, em atos análogos de uma exteriorização midiática, de maneira similar a como o ouvido e o olho funcionam como órgãos midiáticos da recepção dessas comunicações. Por isso existem correspondências primitivas entre a linguagem e a imagem. A escrita da linguagem pertence a outra etapa da evolução. Na escrita, da mesma forma que na imagem, participa a mão, e a escrita aparece como imagem da linguagem, como um meio secundário em contraposição à imagem mimética ao seu relato. Provavelmente o chamado ornamento funcionava como uma espécie de linguagem *avant la lettre*, ao fixar e transmitir um código social (BELTING, 2007, p.46, tradução nossa).

Belting, então, compara as pinturas do mundo greco-romano com as máscaras e pinturas feitas nas múmias egípcias e nos crânios encontrados em Jericó como uma maneira de tratar da máscara como uma imagem que preserva a memória, ao mesmo tempo em que toma o posto de representação. Um equivalente moderno dessas máscaras, segundo Belting, seriam os objetos de recordação e as máscaras sociais, uma vez que “a representação do sujeito está estreitamente ligada com a questão da máscara que porta e, portanto, com a imagem que esta máscara projeta”. Para o autor, “a máscara é portadora de imagem e meio, na medida em que nosso olhar já não pode distingui-la da imagem que ela gera” (BELTING, 2007, p. 48, tradução nossa).

Quando, no entanto, o meio deixa de ser um produto da era industrial e passa a ser digital, perde-se a noção do suporte como um objeto físico. Ainda que as imagens digitais sejam expressões armazenadas em dispositivos ou em um banco de dados físico, a maneira como chegam até nós, em computadores e dispositivos eletrônicos, é abstraída a tal ponto que se desconecta a relação física do meio que suporta a imagem. Nesse sentido, as particularidades do formato digital põem em questão, mais uma vez, o conceito de imagem, à medida que o *modus operandi* desta tecnologia muda de uma expressão em tinta e argila para uma conversão de códigos binários em uma visualização na tela. Nas palavras de Belting (2007, p.50, tradução nossa):

O mundo virtual, que é o tema aqui, nega a analogia com o mundo empírico e oferece impressões transcorporais à imaginação, ainda que essas impressões continuem em si mesmas ligadas a um modo contraditório às nossas formas endógenas de percepção. A utopia do *cyberspace* requer desejos de uma transcendência mais além do espaço dos corpos, como já descreveu Margaret Wertheim em sua história cultural do espaço. Não obstante, surgiram tantas confusões acerca do papel passivo do corpo na atividade da percepção como em relação à continuidade da medialidade

das imagens. Parece que isso se trata de um conflito entre corpos e meios no qual já venceu o hipermeio digital. Com isso se chega ao final da história da imagem que poderia ter ainda algum sentido para nós. Somente poderia ser contada como uma arqueologia das imagens.

Assim, recapitulando o pensamento de Belting exposto neste capítulo, passamos a entender o morto como uma imagem sem corpo, que existe como memória materializada em superfícies (meios) e em rituais em que o próprio corpo de outro ser vivo incorpora essa memória imagética do morto como imagem performática.

Se, para o autor, a imagem precisa de um meio para poder existir no mundo empírico, mas também só existe a partir da visão e da mente do observador, passamos por um momento de transição no qual a imagem, digitalizada, tem o seu fator midiático físico abstraído pela tecnologia digital e o suporte deixa de ter tanta importância ou mesmo encantamento. Este é o argumento que Belting defende ao considerar o encantamento causado especificamente pelas imagens artísticas e realizado em mídias tradicionais.

A partir dessa reflexão, podemos entender que os autores debatem o fato de a existência do ser humano se dar a partir do corpo e que, quando este é perdido para a morte, deixamos de existir e “vivemos” apenas como imagem e como memória. Desse modo, não seria essa uma forma de pós-vida ou de existência *post-mortem*?

Ao mesmo tempo em que a imagem do corpo humano é usada como uma representação da espécie, é também a partir do Cristianismo e com as imagens de Jesus que passamos a pensar a imagem (ou representação, *imago* enquanto “à imagem de Deus”) como sinônimo de presença: seja nas obras de arte ou nos rituais do catolicismo, por exemplo quando o corpo de Cristo é representado pela hóstia e o sangue representado no vinho, ou mesmo as pinturas e estátuas encontradas no interior das igrejas.

Assim, tanto Belting (2007) quanto Wertheim (1999) conectam a narrativa do Cristianismo à maneira como percebemos as imagens como representações do corpo e da existência humana. Por consequência, essa lógica acaba por se desdobrar também nas narrativas do pós-humano e do transumanismo, especialmente quando uma nova imagem do humano é proposta ou conforme a própria transcendência do (corpo) humano poderia se dar a partir da imagem. Afinal,

com o tempo, a própria noção da morte e do corpo humano se modificou para algo cada vez mais técnico e científico, como assinala Ariès ao falar da virada no século XVIII, à medida que as pessoas passaram a morrer em hospitais e não mais em suas casas e sob o cuidado da família:

A morte é um fenômeno técnico obtido através do encerramento de cuidados, um encerramento determinado mais ou menos a partir da decisão do médico e da sua equipe. De fato, na maioria dos casos, a pessoa que está morrendo já perdeu a consciência. A morte tem sido dissecada, cortada em pedaços em uma série de pequenos passos, os quais finalmente tornam impossível saber em qual etapa a morte ocorreu de verdade, em qual a consciência foi perdida, ou em qual a respiração cessou. Todas essas pequenas mortes silenciosas foram substituídas e apagadas do grande ato dramático da morte, e mais ninguém tem forças ou paciência para esperar um período de semanas para um momento que já perdeu parte de seu significado (ARIÈS, 1974, n.p., tradução nossa).

De modo semelhante, Belting questiona: seria possível, no entanto, reduzir o corpo a uma imagem? Ora, nossa cultura midiática nos ensinou ao longo da história a pensar o corpo a partir de imagens e em um nível estritamente estético, ainda que saibamos que o corpo humano é um elemento multifacetado, que tem seus níveis existenciais perpassando pela biologia, genética, ciências neurológicas ou mesmo a política, a religião e a psicologia.

Representamos, em imagem, esse corpo humano desde os primórdios de nossa existência, seja na pintura ou na escultura rupestre, por exemplo. Apesar de existir um conflito entre os estudiosos quanto a chamar as imagens rupestres de arte, é especialmente a partir da Grécia Antiga que se passa a pensar no artesão como um criador de imagens e artefatos (comodefendia Platão), antes de a estética se formular como um campo filosófico no século XVII. Temos, então, em exemplos como a “Cueva de las Manos”, na Argentina, um amálgama entre ideia de produção de imagens como sinônimo de produção de arte (uma crítica feita por Belting, como já mencionamos) e a produção de imagens como um desdobramento antropológico.

Contudo, o pensamento recorrente, e que Belting contraria, reforça que apenas artistas seriam capazes de produzir imagens, isto é, arte. No entanto, há mais de um século, fomos confrontados pela invenção da câmera fotográfica. Assim, hoje, com os smartphones, vemos como a função de produzir imagens deixou de ser algo restrito ao artista para se tornar um hábito: produzimos imagens e representamos o corpo humano desde o berço até o túmulo, como ressalta Belting.

Nas redes sociais, são as *selfies* que se multiplicam a cada segundo: imagens de corpos que, no entanto, significam pessoas (BELTING, 2007, p.110). Há, desse modo, uma distinção entre o sentido de uma imagem do corpo humano e uma imagem do ser humano. Para isso, Belting traz a referência de A. C. Danto, em *Abbildung und Beschreibung* (Reprodução e descrição), publicado em 1994, quando o autor endereça as imagens científicas do corpo humano que, apesar de serem precisas ao representarem a biologia, não são suficientes para representar o ser humano. Em suas palavras:

Traçam cartografias de um corpo que perdeu o pronome possessivo no sentido de “meu corpo”, posto que, segundo Danto, “não se deixou ao corpo nenhum eu”. Mas as teorias acerca do que é ou não o corpo biológico também estão sujeitas a modelos de pensamento. As “crenças acerca do corpo como objeto” pertenciam necessariamente ao “eu encarnado” que refletia a respeito. Disto, Danto conclui que “toda imagem de nós mesmos que não tome em consideração o feito de que se trata de uma imagem, será falsa”. Também as ciências naturais estão sujeitas a uma lei de formação de mitos. Todas as investigações sobre o corpo se representam em imagens, que por sua vez conduzem a imagens do corpo que se correspondem com o discurso da atualidade, e que com ele envelhece (BELTING, 2007, p.110, tradução nossa).

A partir disto, Belting traz a referência de Lacan, quando este aponta que a formação de nossa consciência acontece logo na primeira infância a partir de uma imagem, isto é, em uma fase de espelhamento. Também para A.C. Danto (apud BELTING, 2007), somos nós mesmos uma representação, e temos isso como nossa essência, de modo que, quando nos vestimos de determinada maneira, é porque queremos nos representar a partir daquele simbolismo que a roupa carrega e que, por outro lado, também modifica a nossa imagem.

Já em Bredekamp (2018, p.4), encontramos a questão do convite à captividade feito pela imagem e que foi uma proposição feita por Leonardo da Vinci a partir de um bilhete resgatado por historiadores. No papel, a frase “não me descubra se a liberdade é cara a ti, pois minha face é uma prisão do amor” (tradução nossa) teria vindo junto a um retrato como um aviso, assim como se a imagem falasse e pedisse por uma decisão. Segundo Bredekamp (2018, p.4, tradução nossa), a decisão de “deixar o retrato coberto irá preservar a liberdade, mas com o custo de uma potencial experiência extraordinária; contudo, arriscar-se por uma experiência pode destruir tudo que define e define a sua autonomia pessoal”.

Portanto, o que a proposição de Da Vinci aborda, na realidade, é o problema da autonomia da imagem ou, como explica Bredekamp (2018, p.6, tradução nossa), “enquanto a humanidade tem a distinta capacidade da língua falada, encontramos nas imagens uma distanciada forma de corporeidade”. Esse distanciamento ou, na realidade, autonomia, é o que torna impossível a reversão da imagem para aquilo que ela era antes de sua criação ou o retorno a seu criador, daí gerando uma independência que a torna “um objeto de admirável espanto, mas também de uma das mais poderosas das emoções: o medo.”

É nesse sentido que Belting traz novamente o pós-humanismo como uma utopia na qual se quer criar um novo corpo capaz de se tornar um suporte mais aperfeiçoado para a nossa mente, assim como se fosse pressuposto que, afinal, existisse uma mente para ser encarnada.

É isso que tentam explicar cientistas e médicos, como a anestesista Divya Chander, que é associada à Singularity University, instituição criada pelos futurólogos Ray Kurzweil e Peter Diamandis na intenção de tratar sobre inovação tecnológica, futurologia e transumanismo em cursos livres. Em sua apresentação no TEDNYC de 2018, Chander questiona de onde vem a consciência e para onde ela vai quando seus pacientes estão anestesiados. A anestesista também apresenta um experimento conduzido por ela e sua equipe, no qual eletrodos foram usados para mapear a atividade cerebral dos pacientes sob efeito da anestesia.

Apesar de esse tipo de experimento já ser conduzido desde meados do século passado, era muito mais difícil de se conseguir mapear a atividade elétrica cerebral naquele momento. E, diferentemente de outros experimentos nos quais se analisou a fase REM e não-REM durante o sono, Chander investigou o que acontece no cérebro de um paciente durante uma anestesia geral.

Segundo a neurocientista, depois de observar a atividade cerebral de 100 pacientes submetidos a cirurgias ortopédicas, sua equipe percebeu que os padrões do despertar de pacientes saindo da anestesia eram muito parecidos com os de uma pessoa despertando do sono. Em suas palavras:

Quando despertando da anestesia, algumas pessoas gastaram um tempo relativamente longo sem atividade de ondas lentas da anestesia, o que é similar ao REM, o estágio do sono no qual os sonhos ocorrem e normalmente precede o despertar. Outros vão direto para a anestesia profunda, o que chamamos de anestesia de ondas lentas (por conta dos padrões eletroencefalográficos dominantes) até despertar. O interessante é que esses pacientes eram mais propensos a ter dor pós-cirúrgica, uma

situação também relacionada ao despertar de um sono profundo, além de se sentirem confusos ou desconfortáveis. Algumas parassonias infantis como os terrores noturnos são caracterizadas por sair de forma abrupta das ondas lentas do sono para o despertar (BACH, 2014, tradução nossa).

Durante uma entrevista conduzida por Becky Bach para o blog de notícias do Instituto de Neurociência da Stanford University, Chander explicou que, enquanto um indivíduo está sonhando, seus padrões de atividade cerebral são parecidos com os encontrados enquanto estamos despertos, porém, quando dormindo, estamos paralisados:

Você não pode me dizer o que está acontecendo, e não pode responder ao mundo externo. Então, você precisa responder ao mundo externo de uma forma que eu possa medir para estar consciente? E se você estiver em um "coma", mas puder responder a pedidos para visualizar algo? Você está consciente? E se você não pode se mover para se comunicar comigo, como na síndrome do encarceramento? Isso te faz inconsciente? Há muitos estados que definimos como faltando uma consciência na qual o cérebro pode ainda estar ativo de forma que reflete no processamento consciente. Temos que encontrar novas formas de conceitualizar e medir a consciência (BACH, 2014, tradução nossa).

O que Chander aborda em sua apresentação no TEDNYC (CHANDER, 2018) é justamente o fato de que esse experimento, apesar de ter levantado dados interessantes, ainda não indica para onde vai a consciência enquanto estamos anestesiados e como ela retorna ao fim do efeito. Isto é, seria possível afirmar que a consciência é um produto dos circuitos neurais, da atividade cerebral? E se pudéssemos criar uma simulação computacional de cada circuito, de cada neurônio presente no cérebro humano, assim como cientistas como Randal Koene em seu projeto Carbon Copies estão tentando fazer? Será que esse modelo artificial poderia se tornar consciente? Segundo Chander, vários neurocientistas contemporâneos diriam que sim.

O que Chander traz em sua fala e que poderia ser considerado controverso é: e se a consciência não fosse um produto do cérebro, mas algo que está presente externamente ao corpo humano, espalhado pelo universo, e que essa informação então é acessada pelo cérebro, e é no processo de filtragem dessa informação que nos tornamos conscientes e capazes de sobreviver como espécie?

Chander traz como analogia o sistema visual do espectro eletromagnético. Conforme a visão humana é restrita à percepção de cores a partir de três receptores, conseguimos perceber apenas os tons do arco-íris: vermelho, laranja,

amarelo, verde, azul, anil e violeta. No entanto, existem outras espécies animais, como as lacraias-do-mar (estomatópode), que possuem muito mais receptores de cor (no caso da lacraia-do-mar, 12 fotorreceptores). Isso faz com que a visão dessas espécies se torne muito mais ampla, em termos de espectro das cores, do que a nossa. Porém, no momento em que percebemos e captamos a luz entre o espectro do infravermelho ao ultravioleta, essa informação primeiro entra em nosso olho para, então, começar a ser processada pela retina e só depois chegar ao córtex visual. Diante disso, a neurocientista questiona: “o que o cérebro está fazendo? O cérebro processa informação, mas não a produz, certo? Essa informação, esse espectro visual é uma propriedade do universo natural. Então eu pergunto: por que pensamos que o cérebro deve produzir a consciência?” (CHANDER, 2018, tradução nossa).

Do ponto de vista da neurociência, a provocação de Chander é bastante ortodoxa, já que sugere a possibilidade de se pensar a consciência como algo externo ao corpo humano⁹. Na filosofia, porém, Vilém Flusser trouxe em seu texto *Da Imortalidade* (s.d.) justamente a noção da existência humana como algo não reservado ao indivíduo. Assim como Belting, Flusser também traz o conceito de morte, de maneira geral, como sendo histórica e contemporaneamente vista a partir da desintegração do corpo ou, em última instância, da desintegração do possuidor do corpo.

Para Flusser, porém, não deveríamos pôr a morte de forma tão crua, já que assim consideramos que a vida e o indivíduo se reservam ao corpo. A própria ideia de desintegração, sugere o autor, indica uma destruição do indivíduo, quando, na realidade, entender que o homem é uno (indivíduo, indivisível) foi uma concepção mais tardia e nem sempre presente ao longo da história da humanidade. Para o autor,

Muito provavelmente os caçadores paleolíticos não se tomavam por inteiros, mas por integrados (na tribo e no ambiente vital, *Lebenswelt*, no qual a tribo se movia). E como não eram inteiros ("indivíduos", "identidades"), um possuidor do corpo não era concebível. A morte dizia respeito apenas ao corpo. No entanto, dada a integração do corpo no que atualmente chamaríamos de "ecossistema", o termo "desintegração" não tem muito sentido. Por certo: o ecossistema como um todo pode desintegrar, mas tal

⁹ Enquanto o pampsiquismo anterior trazia em si uma ponta de misticismo, os novos pampsiquistas acreditam que há apenas matéria (nada espiritual ou sobrenatural) no que diz respeito à consciência, e que ela pode ser descrita a partir de duas perspectivas. Enquanto a física descreve a matéria “do lado de fora” em relação ao seu comportamento, a matéria “por dentro” é constituída de “formas de consciência”. Cf. Zuin, 2019.

catástrofe não podia ser chamada de desintegração, mas de reintegração ao conjunto ambiente. O Antigo Testamento capta tal reintegração ao dizer: terra à terra, pó ao pó. A morte paleolítica não é pois concebida enquanto ponto final, mas enquanto ponto em ciclo. (FLUSSER, s.d.)

Enquanto Chander (2018) questiona para onde vai a consciência quando morremos, Flusser traz a ideia da “reintegração” ao ecossistema ou ambiente em vez de ver a morte como um ponto final à existência humana – portanto, já não mais entendendo o ser humano como um indivíduo, uma existência una e confinada ao corpo. Este, como discorre Belting (2007), decompõe-se na morte e vira uma imagem e memória aos que permanecem vivos. Mas, a partir da concepção de Flusser, também seria possível pensar que essas imagens e memórias não poderiam ser uma outra parte da existência humana e que garantem uma “sobrevida” após a morte do corpo?

A reflexão que o autor traz em *Da Imortalidade* é a de que nossa percepção de morte está fundamentalmente associada à nossa compreensão de existência, a partir do conceito de indivíduo. Assim Flusser descreve:

Os milênios que nos separam do caçador [paleolítico] (...) são, deste ponto de vista, o trecho da individualização progressiva. O trecho ao longo do qual o individualismo ia se tornando sempre mais grosseiro ("rugged"). Mas afirmar isto é curioso. Porque individualização progressiva significa divisão progressiva. "Indivíduo" é o que, em determinado estágio do progresso de divisão, se recusa a ser dividido. Não esqueçamos que o "indivíduo" é a tradução latina do "átomo" grego. De maneira que o caçador não é indivíduo, porque "ainda" não divide, e nós "já" não o somos, porque sabemos que nada é indivisível. "Dividir" e "cortar em rações" significam o mesmo gesto. De maneira que o caçador não é indivíduo, porque "ainda" não raciocina, e nós "já" não o somos, porque raciocinamos até a raiz, radicalmente (FLUSSER, s.d.).

Quando Flusser fala sobre o fato de o caçador paleolítico ainda não raciocinar ou dividir, não é para que tomemos essa expressão de forma literal, uma vez que esses nossos antepassados já produziam facas, por exemplo – instrumento que acaba por dividir o sujeito do objeto e o homem do mundo. Mas, lembra o filósofo, não é porque o homem do paleolítico foi capaz de raciocinar ao ponto de criar uma ferramenta, como a faca, que nós, até hoje, desenvolvendo tantas tecnologias avançadas, não deixamos de nos levar pela irracionalidade dos ritos e da magia: tanto o caçador do paleolítico quanto nós temos consciência da morte e ambos a ritualizamos, porém nossos antepassados possuíam uma outra concepção do que é morrer.

Com o passar do tempo, narra Flusser, criamos mais facas e instrumentos que nos permitiram racionalizar ainda mais além e, com isso, também passamos a dividir e analisar ainda mais o mundo e todas as coisas – nós também inclusos. Ao chegarmos a um nível de análise em que passamos a falar de partículas, deixamos de tratar do mundo tangível para tratar de “actomas, decidemas, bits de informação, saltos sobre fendas do sistema nervoso” (FLUSSER, s.d.).

Para o autor, conforme criamos medidas para estudar partículas cada vez menores, é justamente a ideia do indivíduo, isto é, a mínima partícula indivisível, que se torna uma falácia. Para Flusser, esse processo, em última instância, acaba por também destruir a separação que se criou entre sujeito e objeto:

O que leva estas considerações a refletir sobre a afirmação de que o homem paleolítico não era inteiro, mas integrado. Sem dúvida, estamos voltando para o paleolítico no sentido de termos perdido nossa integridade. Estamos desintegrados enquanto possuidores de corpo e conceitos como "alma", "espírito", "o Eu" etc., não mais nos dizem respeito. Mas estaríamos sendo integrados em algo que nos abarcaria, por termos rompido a casca do Eu? (FLUSSER, s.d.).

O raciocínio que Flusser encaminha após esse questionamento é que a desintegração da individualidade, ou a ideia de que tudo pode ser divisível, inclusive o indivíduo ou o sujeito, faz com que entendamos que também se abandona a diferenciação entre “dentro” e “fora”, de maneira que seria possível de se simular processos “interiores” ao sujeito, como o pensamento, em fenômenos “exteriores”, como os programas computacionais. E, nesse processo, há também um “espelhamento”. O exemplo dado por Flusser são as alavancas: criadas para simular braços, acabam por também interferir nos hábitos de movimento de seu utilizador, que passa a mover os braços como se fossem, eles também, alavancas.

Em termos “mentais”, nosso cérebro passa a funcionar a partir da lógica programada dos *softwares* computacionais, porém isso se dá muito mais por conta do fato de estes, até então, terem requerido que o humano se adaptasse à linguagem da máquina em vez de a máquina se comunicar com a linguagem humana. É isso o que promovem os desenvolvedores de robôs conversacionais, os *chatbots*, a partir do processamento de linguagem natural (*natural language processing*): o objetivo é ensinar os programas e as máquinas a utilizarem a nossa linguagem (escrita, fala, gestos), de modo a interagir conosco, e que essa mesma linguagem humana, portanto natural à nossa forma de comunicar, seja a nossa nova

interface de contato com as máquinas. Mas, enquanto isso, continuamos caindo no “ato falho” de pensar em usar a ferramenta de busca textual conforme lemos um livro impresso.

Em outras palavras, poderíamos entender que as provocações feitas por Flusser em seu texto *Da Imortalidade* trazem o fato de que o desenvolvimento do conhecimento, técnicas e ferramentas humanas nos permitiu observar a nós mesmos de maneira cada vez mais racionalizada – tanto no sentido de divisão, conforme nos enxergamos como um composto de órgãos, células e genes, quanto no sentido da reflexão, quando passamos a nos enxergar como seres políticos e sociais, com dimensões psíquicas e religiosas, portanto seres “divisíveis” em diferentes e complexas camadas.

Assim sendo, à medida que usamos nossas ferramentas, nas quais nos espelhamos e com as quais nos mesclamos, também passamos a pensar como nossa consciência pode ser um produto da percepção dos aparatos sensoriais presentes em nosso corpo exposto ao mundo (CHANDER, 2018). Mas, ainda, esse mesmo viés biológico também é influenciado pelos âmbitos filosófico, político, psicológico, sociológico e religioso, por exemplo, para então chegar à proposição defendida em 1748 por La Mettrie, em *O Homem-Máquina*: “o Homem não é feito de uma argila mais preciosa; a Natureza usou somente uma e a mesma massa, na qual ela somente variou a levedura”. Isto é, La Mettrie não só tirava a existência humana de um plano superior ou mesmo divino, como também passava a pensar o corpo humano a partir de uma perspectiva instrumental e mecanicista, de modo que funcionaríamos como máquinas capazes de raciocinar.

É nesse sentido que Chander faz a provocação: se a consciência se dá a partir de nossa percepção do mundo externo, isto é, a partir do processamento de informação, então seria possível “movê-la de cérebro para cérebro, do cérebro para um computador, de avatar para avatar? Podemos copiar e compartilhar a consciência, assim como se ela fosse dados?”(CHANDER, 2018, tradução nossa).

Provavelmente não seria o que o filósofo alemão Thomas Metzinger defenderia. Em entrevista para o site *Nautilus*¹⁰, Metzinger afirmou não acreditar ser possível transferir a consciência humana para uma máquina ou simulação em

¹⁰ Disponível em: < <https://nautil.us/issue/47/consciousness/you-cant-upload-your-self-into-virtual-reality> > (Acesso: 10 fev. 2021)

realidade virtual– uma das possibilidades vislumbradas por transumanistas e pelo projeto 2045 Initiative, já mencionado em capítulos anteriores.

Figura 6- Instalação *Outrospectre*



Fonte: FILE Festival¹¹

Assim como Chander (2018), que vê o diferencial da consciência humana na maneira como processamos as informações que coletamos do mundo, apesar de termos uma percepção mais limitada quando comparada a outros animais como as

¹¹ Na instalação *Outrospectre: Simulating Out-of-Body Experiences* (2017), os artistas Frank Kolkman e Juuke Schoorl convidam os observadores a vestir um óculos de realidade virtual e ter sua visão e audição transferidas para uma cabeça impressa em 3D, programada para se mover simultaneamente ao usuário. Apesar de a obra tentar emular o que se descreve em depoimentos de experiências fora do corpo, ela também serve como uma maneira de se pensar como se daria a transferência das sensações do corpo humano para uma máquina.

lacraias-do-mar, também Metzinger vê essa nossa capacidade interpretativa como o motivo pelo qual transitamos da evolução biológica para uma evolução cultural, na qual criamos um modelo de *self* ou de identidade que, em última instância, não só nos auxilia a entender nossos pares como também nos serve como um modelo interior – um modelo de propriocepção.

E, do mesmo modo como defendemos no primeiro capítulo a hipótese antropológica trabalhada tanto por Ivan Bystrina quanto Edgar Morin, de que nossa diferenciação de outras espécies vem a partir da nossa consciência da própria morte, Metzinger traz essa questão, na realidade, a partir do viés da negação da morte. Nesse sentido, Delistraty (2017) explica:

Há a teoria do gerenciamento do terror, que diz que muitas aquisições culturais são, na verdade, tentativas de controlar o terror que vem ao longo com a nossa consciência da própria mortalidade. A maneira que ponho isso é, como seres biológicos, por milhões de anos nós operamos sob imperativos biológicos e o que é quase mais alto de todos é o de que não devemos morrer, em nenhuma circunstância.

Agora, nós, seres humanos, temos um problema que nenhuma criatura teve antes de nós. Temos esse novo modelo cognitivo do self e temos essa ideia de que iremos morrer - [porque] todos morrem - e isso cria um enorme conflito no nosso modelo de identidade. Às vezes, eu chamo isso de abismo ou fenda, uma ferida existencial profunda que nos é dada por essa noção - todas as minhas mais profundas estruturas emocionais me dizem que há algo que não deve nunca acontecer, e meu modelo de identidade me diz que irá acontecer (DELISTRATY, 2017, tradução nossa).

Com a realidade virtual, Metzinger e seu time de pesquisadores têm feito experimentos que incluem, por exemplo, controlar um robô a distância a partir de um dispositivo de interação cérebro-máquina e usando óculos de realidade virtual, pelos quais se pode observar a experiência a partir dos olhos do robô. É dessa maneira que o cérebro passa a transformar aquela informação em imagens motoras, o que Metzinger considera um novo tipo de corporificação:

Não é como se sua percepção de si mesmo se transportasse, no sentido literal, quando você usa um avatar ou entra em um robô, mas o que acontece é a criação de um loop causal complexo pelo qual uma ferramenta externa – um robô, um segundo corpo – é possível de ser controlado diretamente por você, com sua própria mente.

Agora, claro, isso oferece ao mesmo tempo uma negação da mortalidade; há uma religião já na Califórnia. São esses esquisitos da transferência [mental] – a Singularity University, os geeks. Eles prometem imortalidade, mas não no sentido antigo relacionado a Deus. Você vê que essas pessoas que dizem que vamos transferir nossa identidade em realidade virtual em 30 anos. Eles têm grandes investidores ao dizer isso (DELISTRATY, 2017, tradução nossa).

Para Metzinger, o principal problema técnico dessa proposta é que, para ele, nosso “eu” ou modelo de *self*, como se refere, está fundamentalmente associado ao corpo, nos órgãos de percepção, no sentido vestibular e, por isso, não seria possível de se copiar uma identidade ou um *self* para fora do corpo biológico ou mesmo retirá-lo desse suporte. Para o filósofo, por mais realistas que se tornem as simulações em realidade virtual, elas nunca realmente irão proporcionar a verdadeira experiência captada através do nosso conjunto completo de órgãos sensoriais. Isto é, saltar em realidade virtual, por exemplo, nunca seria a mesma coisa porque, em última instância, não é possível de se reproduzir a sensação de peso do próprio corpo ao pular em uma simulação.

Mas, ainda, para Metzinger, a grande dúvida reside no “que” iria ser transportado do corpo para dentro de um avatar em realidade virtual ou em um supercomputador capaz de receber uma transferência de nossa mente. Em suas palavras: “é como discutir reencarnação com os budistas. O que seria reencarnado – suas neuroses, sua ambição, suas memórias horríveis da infância? Se não há um eu substancial aqui e agora, o que é isso que você copiaria em um meio artificial?” (DELISTRATY, 2017, tradução nossa).

Diante dessa imprecisão, Metzinger ainda acredita que, sem dúvida, as novas tecnologias acabarão por também modificar a nossa percepção de nós mesmos e do que define uma experiência pessoal. Apesar disso, a questão da corporeidade ainda permanece como um importante elemento nessa transição para outras experiências futuras:

Os corpos que temos agora e a maneira como nosso modelo de consciência pessoal se fundamenta nesses corpos tem sido otimizado por milhões e milhões de anos, com nossos ancestrais biológicos, com macacos pulando de galho em galho. O que temos nesse corpo biológico é tão otimizado e tão robusto porque ele evoluiu muito ao longo desses milhões de anos de tentativa e erro - literalmente milhões de ancestrais morreram por nós - para encontrar esse controle corporal fluido e sensível ao contexto que temos hoje. Essa forma densa de corporeidade na realidade virtual pode estar muito longe [de ser alcançada]. (...)

Há uma outra possibilidade: que teremos uma nova forma de corporeidade, uma forma tecnológica. Talvez seja algo sem intuição; talvez seja algo sem sensação de peso, por exemplo. Talvez teremos diferentes modelos artificiais do *self*, os quais aprenderemos a controlar e, nesse processo, teremos diferentes formas de experiência pessoal também. Por que simplesmente replicar o que a biologia criou? Talvez queiramos criar algo mais interessante e legal?(DELISTRATY, 2017, tradução nossa).

É nesse sentido que se encaminha o conceito de imagem como segundo corpo em Belting (2007), à medida que este propõe a transformação do corpo em imagem e esta sendo uma maneira de superar (ou transcender) a morte. Para isso, o historiador da arte toma como referência o escudo e o retrato como os principais meios de se representar essa relação, depois partindo para a fotografia ao final de seu livro *Antropologia da Imagem*.

Porém, aqui queremos propor um novo olhar sobre essa questão a partir da arte contemporânea e da investigação acerca da figura do pós-humano, do ciborgue, da imagem (e memória) midiática e das narrativas tecnorreligiosas do transumanismo. Para isso, nos próximos capítulos iremos investigar a obra de artistas como Björk e Grimes, bem como Andy Warhol e Gottfried Helnwein em sua exploração da imortalidade midiática, também vislumbrada na obra de Damien Hirst, tendo como foco sua exploração do tema da morte como inspiração para o fazer artístico, além do evento do funeral de Michael Jackson enquanto ocorrência sintomática.

5 IMORTALIDADE MUDIÁTICA

A partir deste capítulo, nos dedicaremos a tratar da obra de pensadores e artistas que trazem em seu trabalho uma proposição de imortalidade e/ou busca de resposta perante a inevitabilidade da morte através de sua arte combinada a elementos da cultura pop e de massa.

Para tal, analisaremos a obra de Andy Warhol e Gottfried Helnwein a partir da perspectiva dos críticos de arte Petra Halkes (2005) e Christopher Phillips (1994) que, por consequência, possuem perspectivas que vão ao encontro do conceito de Olimpiano trabalhado por Edgar Morin em obras como *Cultura de massas no século 20* (1989). Também traremos em adição um comentário sobre a análise de Wulf (2014) sobre o fenômeno midiático Michael Jackson e sua subsequente morte também midiaticizada, bem como a figuração da morte e reflexões sobre o tema na obra de Damien Hirst.

5.1 OS OLIMPIANOS DE EDGAR MORIN

Conforme a indústria cultural se desenvolveu juntamente ao sistema capitalista, assim produzindo a chamada cultura de massa, passamos a observar o fenômeno de indivíduos que ganham o status de celebridade, conforme tal posto é alavancado pelas mídias e pela própria lógica de consumo de informação e de bens. É nesse sentido que essas celebridades adquirem um estado “olimpiano”, isto é, assim como se fossem deuses do Olimpo.

O que Morin (1989) discorre ao longo do capítulo intitulado *Os Olimpianos* é justamente como essas personalidades não necessariamente precisam ser atores (astros) que adquiriram tal posto após, por exemplo, interpretar algum personagem célebre no cinema, mas como políticos, “campeões, príncipes, reis, playboys, exploradores, artistas célebres, Picasso, Cocteau, Dalí, Sagan” (MORIN, 1989, p.105) também são celebridades que conquistaram um posto olimpiano. Nesse sentido, tal conquista pode se dar a partir do imaginário (filmes, por exemplo) ou a partir de uma função sagrada (políticos e realeza), seus feitos heroicos (campeões e exploradores) e até mesmo por seus trabalhos eróticos (playboys, *distels*). Para Morin (1989, p.105), celebridades como BB King, a princesa Margaret e Liz Taylor

se encontram todos no “Olimpo da notícia dos jornais, dos coquetéis, recepções, Capri, Canárias e outras moradas encantadas”. Em suas palavras:

Esse novo Olimpo é, de fato, o produto mais original do novo curso da cultura de massa. As estrelas de cinema já haviam sido anteriormente promovidas a divindades. O novo curso as humanizou. Multiplicou as relações humanas com o público. Elevou ao estrelato as cortes reais, os playboys, e até certos homens políticos. Desde que as estrelas inacessíveis e sublimes do cinema desceram à terra, desde que as cortes reais se transformaram em Triansons da cultura de massa, - isto é, desde o progresso propriamente dito da cultura de massas enquanto tal -, a vida dos olímpianos participa da vida quotidiana dos mortais, seus amores lendários participam dos destinos dos amores mortais; (...)

Os novos olímpianos são, simultaneamente, magnetizados no imaginário e no real, simultaneamente, ideais inimitáveis e modelos imitáveis; sua dupla natureza é análoga à dupla natureza teológica do herói-deus da religião cristã: olímpianas e olímpianos são sobre-humanos no papel que eles encarnam, humanos na existência privada que eles levam. A imprensa de massa, ao mesmo tempo que investe os olímpianos de um papel mitológico, mergulha em suas vidas privadas a fim de extrair delas a substância humana que permite a identificação (MORIN, 1989, p.106).

É justamente por conta dessa dupla natureza que os olímpianos criam um “complexo virulento de projeção-identificação” (MORIN, 1989, p.107), uma vez que essas pessoas são capazes de realizar as fantasias que os “mortais” não podem, mas não deixam de tentar seduzi-los a realizar essas fantasias no imaginário – e é isso o que os torna “condensadores energéticos da cultura de massa” (idem). Tornam-se eles, portanto, um modelo de cultura no sentido etnográfico (o que significa que são modelos de vida, estilo de vida) no qual são encarnados “os mitos de autorrealização da vida privada” (MORIN, 1989, p.106).

Para Morin, a consequência dessa transformação das celebridades em heróis do cotidiano é que criamos uma “nova alta sociedade, mais mitológica que as antigas altas sociedades burguesas ou aristocráticas, mas, paradoxalmente, mais próxima da humanidade quotidiana” (MORIN, 1989, p.108), uma vez que se tornam parte da vida e do imaginário das pessoas ao marcarem presença em revistas, programas de televisão, filmes no cinema, entrevistas no rádio, festas de caridade e assim por diante.

O que os olímpianos fazem, portanto, é concentrar neles “os poderes mitológicos e os poderes práticos da cultura de massa. Nesse sentido, a sobreindividualidade dos olímpianos é o fermento da individualidade moderna” (idem) e, diante de tal cenário, as redes sociais e a multiplicação de dispositivos

produtores de imagem não só confirmam, como também intensificam essa aspiração moderna como algo ainda presente, por exemplo, na cultura dos influenciadores digitais e esse novo status de celebridade alcançada através da internet. De acordo com Morin (1989),

Como toda cultura, a cultura de massa produz seus heróis, seus semideuses, embora ela se fundamente naquilo que é exatamente a decomposição do sagrado: o espetáculo, a estética. Mas, precisamente, a mitologização é atrofiada; não há verdadeiros deuses; heróis e semideuses participam da existência empírica, enferma e mortal. Sob a inibidora pressão da realidade informativa e do realismo imaginário, sob a pressão da realidade informativa e do realismo imaginário, sob a pressão orientadora das necessidades de identificação e das normas da sociedade de consumo, não há grande arrebatamento mitológico, como nas religiões ou nas epopeias, mas um desdobramento ao nível da terra. O Olimpo moderno se situa além da estética, mas não ainda na religião. (...)

Como estão longe as antigas lendas, epopeias e contos de fadas, como estão diferentes as religiões que permitem a identificação com o deus imortal, mas no além, como estão ignorados ou enfraquecidos os mitos de participação do Estado, na nação, na pátria, na família... Mas como está próximo, como é atrativa e fascinante a mitologia da felicidade (MORIN, 1989, p.109).

Mas, enquanto Morin faz uma crítica ao posto mitológico dado (ou conquistado) pelas celebridades, Phillips (1994), ao tratar da obra de Andy Warhol, propõe que a maneira como esses famosos povoam o cotidiano das pessoas é, na realidade, uma tentativa de ir contra a natureza, contra a entropia à qual estamos subjugados enquanto seres vivos, uma vez que os bens de consumo (revistas, discos, pôsteres etc.) nos quais essas pessoas são ilustradas são multiplicáveis e com uma vida útil mais extensa, ainda que menos complexa. Isto é, celebridades então abdicam das nuances que as fazem humanas para conquistar uma sobrevida como memória em imagens reprodutíveis.

5.2 ANDY WARHOL: O HOMEM MORTAL, A MÁQUINA PERFEITA E A CELEBRIDADE TRANSCENDENTE

Em novembro de 1963, um ano depois que o artista havia ganhado fama por conta de suas primeiras pinturas pop expostas na Stable Gallery, Andy Warhol anunciou que se dedicaria a um novo tema: a morte nos Estados Unidos. Mas, na realidade, tal foco não era tão novo assim, já que um ano antes, quando a morte de Marilyn Monroe foi anunciada em agosto de 1962, Warhol tratou de imediatamente

adquirir os direitos de uma fotografia publicitária da atriz e passou a trabalhar nas suas serigrafias como homenagem.

Já em 1964, dois anos após iniciar sua série *Death and Disaster*, Warhol passou então a intercalar suas peças envolvendo caixas de detergente em pó e homenagens a Elvis Presley e Liz Taylor com quadros mais obscuros, envolvendo temas como acidentes de carro, suicídios, retratos de criminosos, uma cadeira elétrica, uma nuvem-cogumelo de uma explosão nuclear e cães atacando manifestantes negros no Alabama. O que surpreende Phillips (1994), portanto, é como Warhol oscilava entre objetos triviais e celebridades da cultura pop com cenas macabras ou então um amálgama entre os dois mundos, por exemplo, ao retratar uma série de fotografias da primeira-dama Jacqueline Kennedy (*Nine Jackies*, 1964) no dia do assassinato de seu marido: sorrindo na primeira coluna de retratos, chocada na segunda e em luto na terceira.

Mas, apesar de trabalhar com imagens e temas sensíveis, a repetição e a recoloração nas serigrafias de Warhol fizeram com que tais imagens acabassem por se desassociar do significado real e, assim, tornarem-se uma espécie de "tabloide sublime" (PHILLIPS, 1994, p.40, tradução nossa). Isso não significa que o artista, embora tenha sido um grande homem de negócios, tenha conquistado o gosto do público com a série *Death and Disaster*. Na realidade, poucas obras foram compradas após sua exposição na Castelli Gallery em 1964, já que essas imagens "assumiam um gosto pelo espetáculo de sangue e morte, pelo folclore do crime, pelas visões de catástrofe social e tecnológica" (idem).

Contudo, ao longo dos anos 1960, Warhol produziu 150 obras, integrantes da série *Death and Disaster*, o que representa 20% de toda a sua produção na década. Foi só no fim dos anos 1980, com a morte do artista em 1987, que suas imagens macabras ganharam destaque justamente pela dúvida se, de fato, haveria alguma conexão entre suas obras mais famosas, que ilustravam bens de consumo produzidos em larga escala e celebridades, com essas pinturas sobre morte na América.

Mesmo sendo tentador buscar tal resposta na biografia de Warhol, Phillips (1994, p.40, tradução nossa) alerta que isso não seria suficiente. O que se sabe, porém, é que Warhol tinha um "perpétuo medo de uma morte acidental, seu horror em voar, sua recusa em dirigir depois de ter se envolvido em uma pequena colisão na Park Avenue em 1952". Por outro lado, Warhol também era um apreciador das

esculturas de metal amassado de John Chamberlain (daí um suposto interesse por cenas e acidentes automobilísticos), mas há de se notar, todavia, o fato de que Warhol também era um ávido leitor de publicações de massa, como tabloides especializados na cobertura de celebridades, crimes e violência.

Para Phillips (1994, p.41, tradução nossa), nenhuma dessas explicações é realmente satisfatória, a não ser se for considerada uma espécie de “lógica interior” que seus comentadores nunca realmente endereçaram. Mas ela está ali, como “linhas conectoras através da constelação de obras”, pelas quais é possível assumir uma inteligibilidade entre “as noções de reprodução em série, cultura de consumo e commodity, o culto às celebridades e a iconografia da morte e do desastre”.

Para estabelecer essa conexão, Phillips traz à tona o livro *Die Antiquiertheit des Menschen*, publicado pelo crítico alemão Günther Anders em 1956. Escrita a partir de uma perspectiva pós-Segunda Guerra Mundial, a obra tem como contexto o florescimento de uma nova cultura de consumo que se calcava na premissa da reprodutibilidade seriada. Foi a partir desse ângulo que Anders tratou de bens de consumo e imagens produzidas em massa, celebridades e morte a partir de um olhar influenciado pelos seus anos de estudo com o fenomenologista Edmund Husserl e de seu contato com a obra de Heidegger.

Como descreve Phillips (1994), Anders se uniu à primeira onda de alemães que fugiram do regime nazista e, assim, se mudou para os Estados Unidos, onde passou a escrever roteiros de cinema enquanto morava em Los Angeles, em 1939. Foi assim que o autor entrou em contato com a lógica da “fábrica de sonhos” de Hollywood, o que, na verdade, serviria de experiência para que Anders desenvolvesse, mais tarde, o livro do qual trata Phillips. Nas palavras do autor:

Em *Die Antiquiertheit des Menschen*, seu primeiro livro, Anders trouxe uma perspectiva pós-guerra distinta com relação a um tópico que tem sido discutido desde os anos 1920 e 1930 por pessoas como Benjamin e Siegfried Kracauer: as consequências da moderna *Bilderflut*, a enchente de reproduções imagéticas disseminadas nas revistas, pôsteres, filmes e, por volta dos 1950, a televisão. A tarefa que ele deu a si mesmo era descrever a sincronização da subjetividade humana com um novo aparato social governada pela dinâmica dos bens de consumo e imagens produzidas em série. A inovação de Anders está em seu uso de uma aproximação fenomenológica derivada de Husserl e Heidegger, de modo que ele esperava atingir "por dentro" as regras e suposições não articuladas da estrutura que compartilhamos em nossa experiência cotidiana neste novo mundo tecnológico (PHILLIPS, 1994, p. 42, tradução nossa).

Apesar de Anders não reiterar a hipótese de Heidegger de que o humano só é autêntico quando está conectado à terra e às tradições, ambos tinham a suspeita de que a incorporação massiva da tecnologia no cotidiano das pessoas foi capaz de alterar fundamentalmente a condição do que é ser humano e do que é o nosso ser e estar no mundo. Diferentemente do otimismo de Walter Benjamin, Anders acreditava que essa nova era da reprodutibilidade técnica entrava em conflito com o passado e, desse modo, também a consciência humana seria afetada ao tentar buscar um lugar nesse novo mundo cada vez mais conectado e dependente das “forças da tecnologia”.

Figura 7 - Andy Warhol em seu ateliê Factory



Fonte: Fotografia de Billy Name. Reel Art Press, s.d..

Para Anders, como descreve Phillips (1994), ao longo da segunda metade do século XX, tecnologias midiáticas, como o cinema, a fotografia e a televisão, se tornaram tão entremeadas no dia a dia das pessoas, tanto do ponto de vista do indivíduo quanto da sociedade como um todo, que já não seria mais possível de tratar da “mídia” como algo distinto, assim como se ocupasse “um espaço neutro entre a humanidade e o mundo” (PHILLIPS, 1994, p.42, tradução nossa).

O que aconteceu, porém, foi que essas duas áreas distintas da experiência humana, isto é, o mundo e as imagens do mundo, passaram a se misturar tanto e se conectar tanto, que nos inserimos em um contexto de “equivalência pragmática”. Tal analogia proposta por Anders, portanto, sugere que “a mídia de massa estava

começando a constituir algo como formas a priori, as 'categorias' pelas quais o mundo é visto e entendido” (idem).

Foi nesse sentido que outros autores, como Guy Debord, trouxeram em pauta a discussão sobre uma sociedade do espetáculo, ou mesmo Jean Baudrillard, ao tratar da simulação e do simulacro. Porém, o diferencial de Anders, de acordo com Phillips (1994), é que o autor insistia que essa emergência de imagens autossuficientes, na verdade, era apenas um sintoma de um fenômeno maior: o triunfo global desse novo princípio de reprodutibilidade em série. Em suas palavras:

Considerando-se o ponto de vantagem da tradição ontológica desde Aristóteles a Heidegger, uma mudança sem precedentes aconteceu: "o ser efetivo" agora pertence não ao indivíduo mas às séries, à pluralidade, à reprodutibilidade. Em um mundo conduzido pelo tempo da produção e do consumo em massa, aquilo que não pode ser concebido, produzido e disseminado em múltiplas formas não pode mais ter uma existência significativa. Ou, como Anders coloca ironicamente, nós passamos a habitar um mundo baseado no "caráter de commodity de todas as aparências", de onde "a realidade surge primeiro pelas reproduções" (PHILLIPS, 1994, p.43, tradução nossa).

Nesse sentido, a maneira como Phillips (1994) conecta as análises de Anders com a obra de Warhol se resume, primeiro, em um componente de voyeurismo que ocorre junto à disseminação e consumo de imagens espalhadas ao redor do mundo. Para o autor, o peculiar nesse caso é que essas imagens possuem um ilusório poder decorrente do realismo das capturas feitas por câmeras fotográficas, de modo que elas “são experienciadas nem como 'eventos' imediatos ou como 'representações' mediadas, mas algo novo como um híbrido dos dois”. O que se dá a partir disso é que o consumidor da mídia de massa desenvolve “um senso de existência diante de um mundo que nunca foi totalmente presente ou ausente, mas que paira, assim como um fantasma, sempre fora de alcance”. (PHILLIPS, 1994, p.43, tradução nossa) É a partir dessa perspectiva que Anders traz o termo “ambiguidade ontológica”, uma vez que passamos a sentir que “o mundo parece nos ser imediatamente perceptível mas do qual estamos irrevogavelmente separados, e nos quais somos incapazes de intervir”, ao ponto que então adotamos uma postura de “voyeur”.

O outro elemento marcante na obra de Anders, e que nos ajuda a entender a arte de Warhol, de acordo com Phillips (1994), é a ideia do “olhar das máquinas”. Isso tem a ver com uma memória de Anders quanto ao comportamento de um amigo

durante uma visita a uma feira de tecnologia: “estar diante dos olhos desses aparatos perfeitos em sua estranheza corporal, em sua imprecisão como criatura, foi realmente insuportável para ele; ele estava envergonhado” (ANDERS apud PHILLIPS, 1994, p.43, tradução nossa).

Essa inferioridade, no entanto, tem a ver com a percepção de que nossas criações são mais aprimoradas e que não passarão pela mesma experiência de finitude e entropia à qual o corpo humano está submetido. É nesse sentido que Anders resgata o conceito do "ser-diante-da-morte" de Heidegger, conforme nossa própria mortalidade é contrastada com a imortalidade das máquinas e de seus produtos. Em outras palavras, nossos corpos e suas fraquezas e vulnerabilidades se tornam um “obstáculo”, como defende Phillips (1994), diante da perfeição das máquinas. Ainda que estas também sejam perecíveis, suas partes são substituíveis, de modo que, assim, elas podem passar pelo que Anders chamava de “reencarnação industrial”. Diante das máquinas, o que nós humanos vemos é que não somos um produto feito em série e isso nada mais é do que um *memento mori*, uma lembrança de que vamos morrer¹².

É a partir desse olhar que Anders sugere o conceito de uma “vergonha prometeica” para indicar a iconomania da cultura contemporânea, uma vez que o século XX se provou obcecado por imagens reproduzíveis. Conforme explica Phillips (1994), isso acontece porque estamos constantemente traduzindo objetos, cenas e pessoas em imagens multiplicáveis, o que significa que nós mesmos estamos tentando, através disso, conquistar a capacidade maquínica de ser reproduzível, de ser múltiplo. É nesse ponto que Anders, portanto, considera que as celebridades inovam ao tentar conquistar um novo tipo de humanidade. Em outras palavras, celebridades são “pioneiras que conscientemente reduziram a si mesmas como uma série de características facilmente transmissíveis e assim se transferiram para o plano 'ontologicamente superior' da produção em série” (PHILLIPS, 1994, p.44, tradução nossa).

É nesse sentido que Warhol, como indivíduo e artista, traz as celebridades como tema de suas obras e como seu próprio *modus operandi*, já que, em uma entrevista publicada em 1963 (apud PHILLIPS, 1994, p.44), o americano disse que o motivo pelo qual pintava naquele estilo próprio era porque gostaria de ser uma

¹² Sobre isso, o texto “As máquinas são tão mortais quanto os homens” do filósofo alemão Dietmar Kamper também acrescenta à reflexão.

máquina. Portanto, tudo o que ele fazia deveria estar de acordo com o funcionamento de uma máquina. No entanto, críticos e admiradores de Warhol insistiam em não concordar com essa sua declaração ou desejo.

Um desses comentadores foi o crítico de arte Lawrence Alloway que, em 1966, organizou uma pequena exposição chamada *The Photographic Image*, no museu Guggenheim. De acordo com Phillips (1994, p.44, tradução nossa), sua intenção era “acalmar a tempestade que caía por conta da incorporação das imagens e processos baseados na fotografia nos recentes trabalhos de Warhol, Robert Rauschenberg, Richard Atschwager, Malcolm Morley e outros”. Na brochura criada para a exposição, Alloway comenta que as obras de serigrafia de Warhol e Rauschenberg, em particular, “satisfaziam os principais requerimentos formais de uma pintura” (idem).

O objetivo de Alloway, portanto, era “resgatar” Warhol das acusações de que sua arte era desprovida de personalidade e de toque humano. Isto é, por mais que os procedimentos de criação de Warhol fossem “mecânicos”, ainda assim Alloway conseguia identificar algumas variáveis como a mudança na tinta, alguns vestígios de manuseio ou mesmo alguns registros feitos por acaso sobre a tela. O que o crítico propunha era que essas “imperfeições calculadas” eram, na verdade, assinaturas ou nuances pessoais do artista que só olhos treinados poderiam reconhecer. Ao se referir à obra *16 Jackies* de Warhol, por exemplo, Alloway defendia que “essas falhas da repetição idêntica levam uma vitalidade gestual; elas se tornam o reforço do toque humano ou, pelo menos, da casualidade” (apud PHILLIPS, 1994, p.44, tradução nossa). Em outras palavras, o que Alloway defendia era que Warhol estava adaptando a lógica da produção seriada no formato da pintura.

Por outro lado, o que Phillips (1994) defende é que, ao comparar as primeiras obras de Warhol com as mais tardias, o que se percebe é que cada vez mais o artista buscou se identificar simbolicamente com os aparatos tecnológicos que passavam a circundar as pessoas – como descrito também por Günther Anders. Para Phillips,

(...) é a intensidade dessa identificação que se pode justificar o sentimento, a 'oscilação de afeto' que a arte de Warhol frequentemente parece evidenciar. Nas próprias palavras reveladoras de Warhol, 'eu acho que uma vez que você vê as emoções de um certo ângulo, você nunca mais pode

pensar nelas como reais novamente (PHILLIPS, 1994, p.45, tradução nossa).

De acordo com o autor, é justamente essa percepção de artificialidade das emoções que faz com que a obra de Warhol, dentro do gênero da Pop Art, ganhe relevância por conta de sua evocação de “um mundo saturado por infinitas séries de objetos proliferadores (*Coca-Cola*, *Brillo*, ketchup *Heinz*) e imagens”. Este mundo, aliás, é o mundo ao qual Anders se refere como cenário de um “platonismo industrial”, no qual as aparências (e existências) ganham um caráter de *commodity*.

No entanto, quando Warhol reproduz as cenas de acidentes e de objetos que remetem à mortalidade humana na série *Death and Disaster*, o que o artista faz, de acordo com Phillips, é reiterar a ideia banal de que todos iremos morrer, ao mesmo tempo em que os corpos humanos são apresentados como ruins por suas fragilidades e imperfeições contrastadas pelo ambiente mecanizado e tecnológico no qual se inserem. “É nesse sentido que as colisões fatais, os desastres aéreos e os saltos de edifícios podem servir como uma alegoria da liquidação da humanidade por suas próprias tecnologias triunfantes” (PHILLIPS, 1994, p.45, tradução nossa).

Desse modo, Phillips conclui que, ao mesmo tempo em que a série *Death and Disaster* endereça a mortalidade humana diante da tecnologia, também a série *Myths*, na qual o artista registra ícones imortais da cultura pop como Mickey Mouse, Greta Garbo e o Super-Homem, trata de como esses indivíduos (fictícios ou não) conquistaram (ou transcenderam) o mesmo patamar dos objetos reproduzíveis: tornaram-se imagem e, portanto, tecnologia. Abdicam, assim, de sua humanidade mortal e falha, do mesmo modo que Warhol desejou ao tentar fazer arte como uma máquina e, nesta série, inserir o seu próprio retrato.

5.3 GOTTFRIED HELNWEIN: A REENCARNAÇÃO INDUSTRIAL PELA CULTURA POP

Conhecido por suas pinturas hiperrealistas e que abordam temas como o nazismo e a representação de crianças feridas, em contraposição a personagens da cultura pop, Gottfried Helnwein é um dos principais artistas contemporâneos vienenses. Sua exposição de retrospectiva organizada em 2013 pelo museu Albertina, na capital austríaca, teve mais de 250 mil visitantes, o que fez com que o

evento se tornasse a mais bem-sucedida exposição de um artista contemporâneo da história da instituição.

Para além de ter colaborado com diferentes artistas do cenário pop, como é o caso do americano Marilyn Manson e do grupo alemão Rammstein, Helnwein é frequentemente recordado por conta de sua abordagem da história e da memória deixada pela Segunda Guerra, as quais pairam como fantasmas ainda presentes na psique europeia, mas também mundial. Seu diferencial se encontra na mesma contradição em que Andy Warhol se enveredou, ao intercalar suas obras entre imagens de celebridades e bens de consumo com retratos de mortalidade e violência: Helnwein insere em um mesmo quadro a figura de crianças ensanguentadas portando armas, postas ao lado de bonecos de ação e brinquedos de personagens da Disney ou da cultura pop japonesa.

Em diferentes entrevistas, Helnwein teve a oportunidade de declarar a importância da cultura pop americana ao longo de sua infância (ZUIN, 2014). Nascido em 1948, portanto às vésperas do fim da guerra, Helnwein encontrou nos quadrinhos do Pato Donald, na figura de Elvis Presley e na cultura pop americana como um todo, um novo olhar “mais colorido” para seu mundo cerceado pelas ruínas do pós-guerra – fossem elas físicas e arquitetônicas, ou psicológicas e morais.

É especialmente ao longo da sua série *The American Paintings* (2000) que Helnwein resgata esse imaginário a partir da sobreposição de imagens resgatadas de arquivos e de jornais com objetos e personagens que, a priori, parecem deslocados do contexto dessas fotografias documentais. Em entrevista para Zuin (2014), o artista revelou que a série não estava preocupada em tecer críticas aos Estados Unidos, sua cultura de massa ou mesmo a Walt Disney: os quadros são, na realidade, um resgate de sua memória infantil que não enxergava a questão do dinheiro ou das corporações, mas apenas a narrativa mágica de personagens como Pato Donald em Patópolis. Em suas palavras:

A que associo o nome Disney? Aos inspiradores e sagrados quadrinhos da minha infância, que me deram uma chance de escapar de um país nazista frio para um mundo de alegria e maravilha, ou a máquina multimilionária de Michael Eisner que sufoca o mundo (JOHNSON, 2004, tradução nossa).

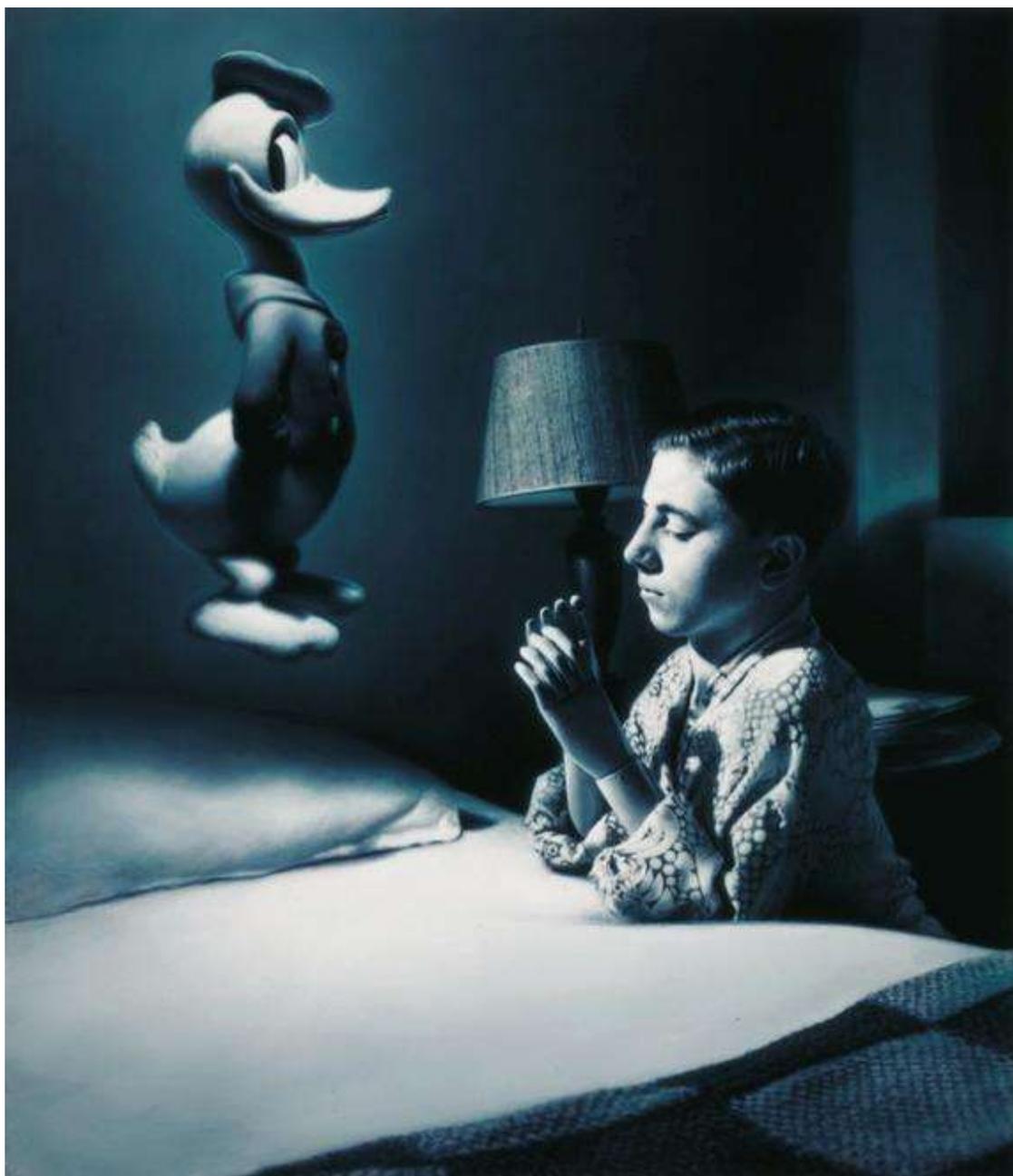
Nesse sentido, trazemos em pauta especificamente uma pintura parte da série *The American Paintings*, a intitulada *American Prayer* (2000). De acordo com análise feita pela curadora de arte Petra Halkes, em 2005, a obra se enquadra como

um exemplo do que W.J.T. Mitchell apresenta como sendo uma metaimagem (*metapicture*). Em *Four fundamental concepts of image science* (2014), o autor disserta sobre quatro novos conceitos que apoiam o desenvolvimento de uma iconologia (isto é, estudo das relações entre imagem e discurso), a saber: virada imagética, a distinção *image-picture* (distinção entre imagens materiais e imateriais), bioimagens (*biopictures*) e metaimagens.

Metaimagens, portanto, seriam imagens usadas para refletir sobre a própria natureza das imagens. Para além das questões sobre cultura popular e arte contemporânea que estão associadas à pintura de Helnwein, Halkes identifica no hibridismo da obra a mensagem que ela própria desejaria propor como uma metaimagem. Como fotógrafo e pintor hiperrealista, Helnwein possui um processo de criação que envolve a fabricação de imagens sobre tela que se baseiam tanto em suas imagens autorais quanto em fotografias documentais.

Em outras palavras, é justamente esse jogo entre formatos e mídias que Halkes propõe que a substituição de um suporte para o outro “reforça o significado que pode ser criado com a substituição iconográfica da criança por Pinóquio, e a substituição da deidade por Donald” (HALKES, 2005, tradução nossa). Isto é, a autora conclui que o olhar sorrateiro que o personagem de Walt Disney direciona ao observador é justamente aquilo que indica o tema da imagem. Para ela, o quadro é “realmente sobre nós, os observadores; ela [a pintura] questiona nosso próprio lugar em uma teia cultural de ilusionismo que se desdobra do longo desejo humano de superar a morte” (idem).

Figura 8- American Prayer



American Prayer (2000), de Gottfried Helnwein. Técnica mista (óleo e acrílico sobre tela). Dimensões: 213 x 18 cm.

Ao observar a imagem com maior atenção, Halkes percebe que, apesar de o garoto parecer humano, seus punhos possuem juntas que correspondem à dureza da madeira com a qual se esculpiu suas mãos em prece. Se, antes, Halkes tinha o Pato Donald apenas como mais um personagem trivial da cultura pop, a partir de *American Prayer* (2000), a autora passou a identificá-lo como uma representação de um novo patamar de existência: “será que este é o Pinóquio, e será que ele está

rezando para não se tornar um menino de verdade, mas um personagem animado indestrutível?" (HALKES, 2005, tradução nossa).

Tão fantasmagórico quanto o estilo da pintura é sua instabilidade mediática: uma fotografia que se tornou pintura, para voltar a ser fotografia que segue reproduzida como imagem digital. Para Halkes (2005), portanto:

Em algum lugar, em uma coleção privada, existe uma pintura aurática e singular intitulada "American Prayer". Na tela [do computador], a pintura se reverte às suas fontes fotográficas e digitais e obtém a vida eterna na reprodução digital. A pintura em si tem um tempo de vida limitado e que vai depender dos cuidados curatoriais e da ausência de desastres que possam destruí-la. Sua reprodução, no entanto, é uma entidade imaterial e feita de pixels que nunca mostrará nenhum traço de decadência. Seu legado é mantido vivo até quando existirem hardware e software disponíveis para disponibilizá-la. "Deixe-me ser uma imagem e nunca morrer", o garoto poderia muito bem estar pedindo (HALKES, 2005, tradução nossa).

Isto porque Donald e a imagem midiática se posicionam no que Norval Baitello Jr. chama de tempo simbólico ou virtual. Do tempo da vida (biológico) ao social (trabalho e individualidade), estende-se ainda o tempo multiplicado da comunicação, que não diz respeito a uma "aceleração do tempo, mas sim de uma micro-sincronização da sociedade humana e seus indivíduos" (BAITELLO JR, 1997).

Ou seja,

(...) da multiplicação do tempo gerada pelo social e seu aparato comunicativo nascem as grandes criações do imaginário, dentre elas um tempo simbólico, renovável, cíclico e infinito. Nos mitos, nos sonhos, na cultura e na imaginação cultua-se, portanto, a morte do tempo, a morte da morte, o sonho da eternidade. Tempo virtual por excelência, o tempo simbólico presta-se às operações de divinização, quer dizer, mitificação, adoração e idolatria. Mas justamente porque é tempo simbólico, este sim é flexível, maleável, reversível, presta-se também às operações de desmontagem dos destinos inexoráveis traçados pelos deuses, servindo, portanto, à desmontagem dos próprios deuses e sua onipotência. Sua matéria-prima é a fantasia e a imaginação - de que são feitos os sonhos (BAITELLO JR, 1997).

Halkes reconhece na alegoria que *American Prayer* representa três possibilidades para a identidade existencial do garoto-Pinóquio: tornar-se humano, permanecer ciborgue ou ainda tornar-se eterno como a imagem dos desenhos animados. Analisando as duas últimas opções, a autora primeiro questiona:

Mas agora, parte real e parte mecânico, por que Pinóquio rezaria para ter insignificantes membros humanos que seriam menos duráveis do que suas partes de madeira? Por que ele rezaria por um coração que, em algum momento no futuro, irá parar e anunciar sua morte? Por que ele desejaria

ser de carne que, assim como a pintura original, irá apodrecer eventualmente? Com desenhos em sua mente, parece mais provável que ele está rezando por uma condição pós-humana. Tornar-se humano significa morrer, mas o pato flutuante possui a promessa de transcendência da morte (HALKES, 2005, tradução nossa).

No que diz respeito à ciborguização do Pinóquio de Helnwein, Halkes entende a personagem como uma alegoria do presente contexto em que a identidade humana é posta em questionamento diante dos avanços e pesquisas na área medicinal, na biotecnologia e na realidade virtual. Assim como Günther Anders já havia proposto esse cenário “equivalência pragmática” ou mesmo de “vergonha prometeica” diante da cada vez mais intensa e pervasiva inserção de elementos tecnológicos na vida do homem contemporâneo, também Halkes identifica que a maneira onipresente (e mesmo dependente) com que nos relacionamos com as tecnologias no nosso dia a dia é um costume sem precedentes e que é capaz de prejudicar nossos processos de autorreflexão.

A autora indica que a cultura ocidental, no que diz respeito à formação de uma identidade, é marcada por uma predileção por imagens que se parecem com a realidade, sendo que a origem da arte como uma ilusão da realidade vem desde o período clássico grego, quando a palavra *mimésis* tinha o sentido de imitação da natureza e, portanto, uma representação da realidade – daí se tornando raiz etimológica do termo arte, mais tarde se transformando em *imitatio* e *imago* no latim e sob influência da Igreja Católica.

Halkes (2005), contudo, reconhece que, desde o século XX, a maior parte dos artistas e historiadores da arte se puseram contra essa tradição mimética, a ponto de Ernst Gombrich considerar a obra *Modern Painters* (1943) de John Ruskin o último tratado de história da arte a apresentar a disciplina como um “contínuo progresso em direção a uma ilusão mais do que perfeita da realidade” (GOMBRICH apud HALKES, 2005, tradução nossa).

O que Halkes argumenta é que, desde então, a valorização de atributos técnicos e artísticos que serviriam como ferramentas para se criar uma ilusão da realidade não tem sido bem vista pelo discurso da história da arte. No entanto, para além dos ateliês e dos museus tradicionais, a autora identifica que esse desejo de alcançar uma ilusão perfeita na representação continua vivo, seja desde as pinturas panorâmicas do século XIX até as salas de cinema IMAX e nos videogames. Em suas palavras:

A nova arte midiática contemporânea, com o uso de tecnologias imersivas e realidade virtual, tem trazido um novo foco ao desejo de reconhecer a realidade em representações visuais que tiveram um considerável papel na história da arte ocidental (HALKES, 2005, tradução nossa).

Em *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (2003), Oliver Grau aponta para o espaço imersivo da realidade virtual como o “ápice do desejo de entrar na imagem e destruir a distância entre realidade e ilusão” (GRAU, 2003). O interesse pela experiência subjetiva da realidade, no entanto, está presente na cultura ocidental desde o iluminismo, quando artistas e historiadores da arte tomaram a pergunta filosófica do que constitui o real como um dos elementos mais importantes de suas obras. Sobre isso, Halkes aponta:

A reivindicação de indexação do real feita pela fotografia tornou o discurso ainda mais afiado, e este continua a ter uma forte relevância nas explorações de representação dos dias atuais. (...) "American Prayer" sinaliza um problema diferente. O trabalho híbrido de Helnwein faz comentários sobre as realidades estéticas que imaginamos, os efeitos especiais que criam outros mundos e outras vidas de forma tão realística que nós espontaneamente suspendemos nossa incredulidade. Ela examina o desejo de escapar da existência corporificada na imagem que parece tão verossímil quanto o mundo real e que promete ser muito mais superior em sua realização de desejos. (HALKES, 2005, tradução nossa)

Foi, portanto, nas revistas em quadrinho da Disney que Helnwein encontrou uma nova dimensão que o permitia escapar da esmagadora realidade do pós-guerra. Em suas palavras, as histórias em quadrinho eram...

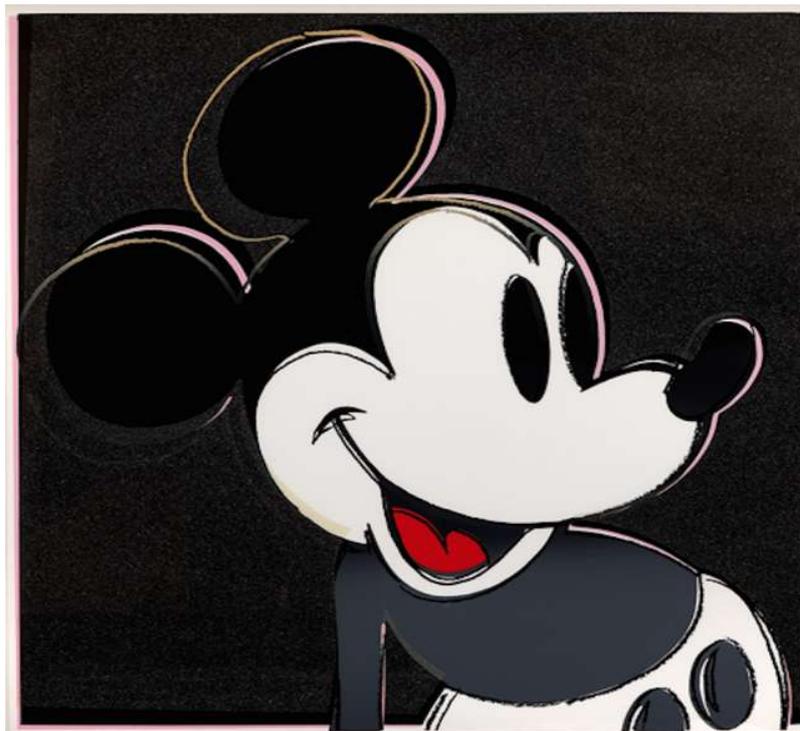
(...) um mundo decente onde pessoas podem ser esmagadas por rolos compressores e perfuradas por balas sem se machucarem seriamente. Um mundo onde as pessoas continuavam parecendo apropriadas com seus bicos amarelos ou um botão preto em vez de nariz (HEINWEIN apud HALKES, 2005, tradução nossa).

Petra Halkes vê um paralelo entre essa identificação infantil de Helnwein com o mundo mágico dos desenhos animados e as “fantasias tecnológicas adultas” que envolvem a cibernética, criogenia e realidade virtual. Para a autora, o Pinóquio híbrido de Helnwein é um transumano ou um ciborgue, assim como os artistas performáticos Stelarc e Neil Harbisson, mas, ao mesmo tempo, a obra passa a funcionar também como um autorretrato de Helnwein:

O inquebrável pato na pintura pode parecer uma paródia aos desejos tecnófilos de superar as deficiências do corpo humano por meio da tecnologia (Pato Donald como o ideal pós-humano), mas a piada inclui Helnwein ele mesmo. Ele deixa pistas biográficas suficientes na pintura para indicar que não está imune aos encantos da promessa de imortalidade, mesmo se tivesse deixado seus sonhos infantis para trás. O sério, antiquado quarto com sua colcha costurada à mão e lençóis brancos macios (que refletem a luz 'divina' tão bem) trazem de volta a infância do artista. A referência é corroborada pelo estilo antiquado do cabelo do menino, enquanto o robe de estampa estranha, vestido sobre o pijama, também fala de um momento menos casual e menos comercial. Certamente, um garoto tão apaixonado pelo Pato Donald estaria vestindo um pijama da Disney nos dias de hoje, com essa idade! Também faltam nesse quarto de criança datado os lençóis da Disney, lâmpada da Disney, bonecos da Disney, pôsteres da Disney e lixeira da Disney (HALKES, 2005, tradução nossa).

Mas, se em *American Prayer* (2000) faltam os produtos da Disney, na série *Myths* (1981) de Andy Warhol, estes são os elementos principais e dominantes. Sobre isso, Halkes retoma Christopher Phillips (1994), quando este aborda o livro *Die Antiquiertheit des Menschen* (1956) de Günther Anders, conforme o crítico defende a ideia de que Warhol enxergaria e demonstraria em sua obra “as mudanças de conceito da identidade humana em uma era de produtos feitos em massa e imagens” (HALKES, 2005, tradução nossa).

É precisamente na cultura do consumo, na reprodução em série, nas celebridades e nas imagens que Halke também identifica, assim como Phillips, a busca de Andy Warhol pela vida eterna – e o mesmo, portanto, serve a Gottfried Helnwein e sua pintura *American Prayer* (2000). Do mesmo modo como Helnwein elegeu o Pato Donald como sua figura divina junto a outras celebridades, como Elvis Presley, tanto ele quanto Warhol continuariam reproduzindo a lógica de redução da individualidade das celebridades em uma série de características transmissíveis, que os permitem permanecer vivos e eternos como deuses do Olimpo, e não mais meros humanos mortais.

Figura 9 - Mickey Mouse

Mickey Mouse (Diamond Dust) (1981), de Andy Warhol. Impressão em tela. Dimensões: 96 x 96 cm

Nesse sentido, então, também as celebridades carregam nesse funcionamento o desejo de escapar da mortalidade da carne ao se tornarem imagens reproduzíveis, portanto, uma espécie de máquina imortal, passível de conquistar a “reencarnação industrial” sobre a qual Anders tratava. É aí que esse discurso se conecta ao imaginário transumanista e pós-humano, especialmente no que diz respeito à ideia da transferência mental (*mind uploading*), pela qual seria possível transferir os padrões de um cérebro humano para um computador, assim, sendo preservado digitalmente em forma de avatar (MORSE, p.21, 1997).

Por fim, ambos Anders e Halkes demonstram identificação em suas propostas de que a busca pela imortalidade poderia se dar a partir da transformação do indivíduo em um híbrido homem-máquina ou a partir da transformação de si mesmo em uma imagem, uma figura do imaginário cultural suspensa no tempo simbólico e virtual de Baitello Jr. (1997).

5.4 DAMIEN HIRST: TODA ARTE É SOBRE A MORTE

Em 2006, Stuart Jeffries publicou um relato de reencontro com Damien Hirst, então descrevendo como ambos haviam amadurecido ao ponto de não quererem mais trocar farpas, mas sim entender o novo contexto do artista britânico mais rico do país em 2010. Depois de passar por um período de abuso, Hirst deixava o álcool para ponderar sobre seu trabalho ou sobre o fazer artístico no geral. Para ele, artistas “dançam com a morte” e toda arte é sobre a morte, sobre questões como a nossa origem, para onde vamos e se há, afinal, alguma razão em tudo isso: “se você está tentando dar sentido à vida, então a morte aparece gigante no horizonte” (JEFFRIES, 2006, tradução nossa). Nas palavras do jornalista:

Claro que Hirst iria dizer isso, não é mesmo? Seus melhores trabalhos incessantemente trataram da morte. Seus tubarões, vacas e moscas podem muito bem ser vistos como mementos mori - lembretes a uma cultura que disfarça a morte ou, pelo menos, a deixa de escanteio, de que a morte é a única certeza. Diferente das caveiras anamórficas de "Os Embaixadores" de Holbein, Hirst, no entanto, coloca a morte no centro do palco - escancarada, inescapável, talvez até com uma nota graciosa de ternura pelos seus súditos. É, sem dúvidas, uma razão pela qual sua arte, como os festivais carnais esteticamente bregas de Gunther von Hagens, se provaram tão populares. Cadáveres, para nós que estamos em uma era e em uma sociedade que raramente os vê, são atraentes (JEFFRIES, 2006, tradução nossa)

Mas, não só como artista, Hirst se debruça à representação da morte ou ao lembrete desta. Como colecionador, ele reúne obras como a cadeira elétrica de Warhol, mencionada em capítulo anterior, bem como a garota vietnamita coberta de napalm junto a Mickey Mouse e Ronald McDonald's de Banksy, além dos *Três Estudos para Figuras na Base de uma Crucificação* (1944) de Francis Bacon. Todas essas obras foram incluídas na exposição *In the darkest hour, there may be light* promovida por Hirst na Galeria Serpentine, em Londres entre 2006 e 2007.

O título da exposição, reforça Jeffries (2006), deriva de uma citação do conto de fadas *As galochas da felicidade* (1838), de Hans Christian Andersen, no qual o autor conta a história de uma fada aprendiz que cria botas capazes de transformar sonhos em realidade. Uma das passagens, resgatada pelo jornalista, é tida como perfeita para um artista como Hirst, criado católico e fixado no tema da morte:

Morte implacável, teu silêncio arrepiante desperta o terror
 Contudo, em tua hora mais negra pode haver luz
 Ceifeiro do jardim da Terra! da cama fria do sepulcro

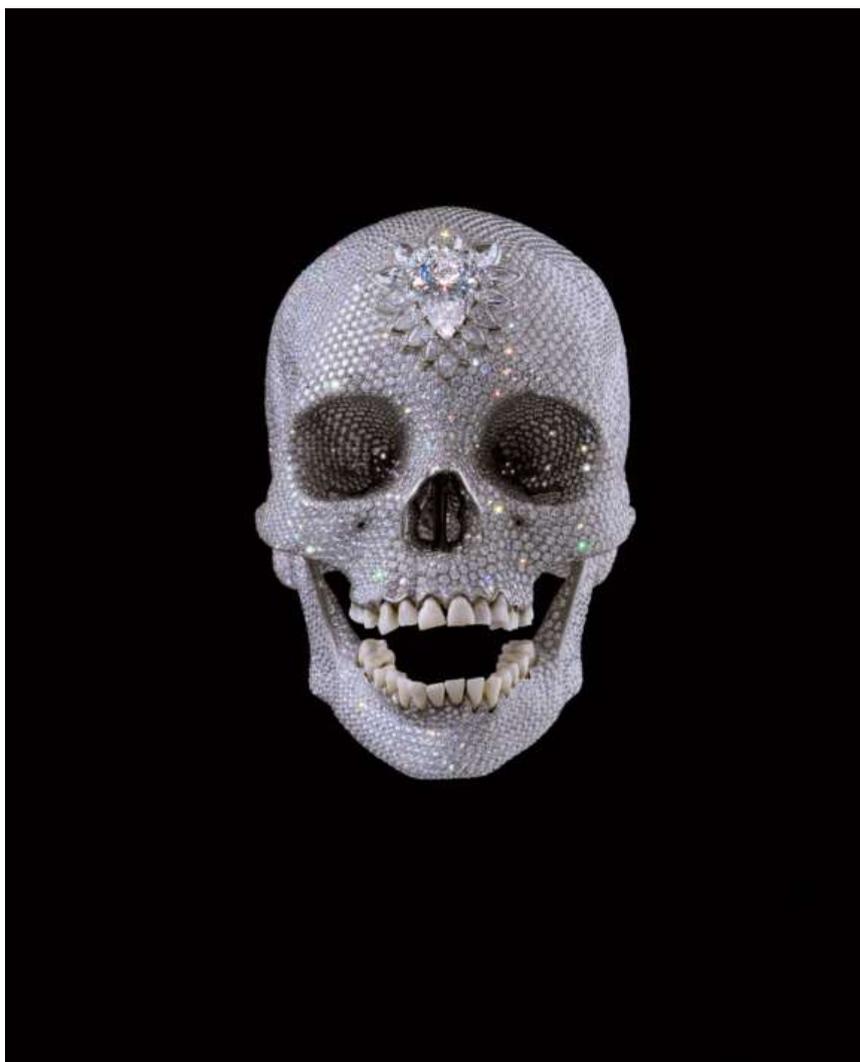
A alma faz a sua decolagem sobre a escada de Jacó (ANDERSEN, 1838).

Nesse sentido, Jeffrey pondera se, de fato, é possível de se reforçar a afirmação de Hirst de que toda arte, ou pelo menos aquela que se preze, é inspirada pela morte ou pela consciência de finitude. O jornalista conclui, então, que a afirmação de Hirst faz sentido quando entendemos que a vida, por si só, já é moldada pela nossa consciência de morte, então a arte passa a ser um desdobramento, como defendemos nesta pesquisa.

Nesse mesmo sentido, Becker (1973) sugere que, muitas vezes, aqueles que tiveram experiências ruins ainda na juventude podem vir a se tornar fixados pela ansiedade da morte, o que pode torná-los, afinal, pensadores ou artistas que circundam ao redor do tema – como foi o caso de Schopenhauer, que defendia que a morte era a “musa da filosofia”, ou ainda Platão, quando dizia que a filosofia é uma *meditatio mortis*. Por outro lado, ainda que um indivíduo não tenha passado por uma perda específica e pessoal, incidentes devastadores, como pandemias e guerras, formam um elemento marcante na cultura e nas artes, como defendido por Helnwein a respeito do trauma vivido em sua infância perante o fim da Segunda Guerra Mundial e a sua convivência com imagens sacras barrocas, em que a violência e o sangue ganhavam tons dramáticos (ZUIN, 2014).

Nesse ponto, Ariès (2013) traz um levantamento histórico que melhor descreve os acontecimentos que marcaram a Europa da Idade Média à contemporaneidade, porém, aqui é importante reforçar o dado de que a educação cristã de Hirst complementa esse argumento e que também o coloca em comparação à maneira como tanto ele quanto Helnwein e Warhol se utilizaram da combinação entre alta cultura e cultura de massa para abordar tais temas (ou traumas).

Figura 10 - *For the Love of God*



For the Love of God (2007), de Damien Hirst. Escultura. Localização: White Cube Gallery, Londres, Inglaterra

Hirst, como artista, adota uma postura irônica e niilista em seus trabalhos que, nem por isso, tornam-se menos ambíguos. Um exemplo latente é a escultura *For the Love of God* (2007), que consiste em uma réplica em platina de um crânio humano incrustado com milhares de pequenos diamantes que lhe conferem uma luminosidade ímpar, senão cegante, como descreve o historiador da arte Rudi Fuchs em seu ensaio *Victory over Decay* (2007). De forma semelhante à obra que tornou Hirst famoso, *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living* (1991), na qual somos convidados a contemplar um tubarão conservado em um aquário preenchido de formol, também o crânio reluzente provoca a reflexão filosófica descrita por Fuchs:

Afinal, a arte de Damien Hirst está preocupada com o amor e o medo, com a morte, a doença, a decadência física, a prática médica e a ilusão farmacêutica. Mas apesar de toda essa imagética provocativa, seu trabalho não é sinistro. Ele não é um surrealista. A inevitável proximidade da morte é a coisa mais real na vida de um humano. O medo da morte é uma emoção mais poderosa que o amor ou a luxúria. Até certo ponto, o medo da morte nos mantém vivos (FUCHS, 2007, tradução nossa).

Um crânio encoberto de diamantes para o crítico é, antes de mais nada, uma tentativa de subverter essas emoções diante da simbologia da caveira: *For the Love of God* é muito mais uma “gloriosa e intensa vitória sobre a morte – pelo menos do ponto de vista temporal, físico e feio dela, a decadência do apodrecimento” (FUCHS, 2007, tradução nossa). E, do mesmo modo como a presença da caveira em pinturas inaugurou o gênero do Vanitas, vemos no trabalho de Hirst o reforço do lembrete da morte (*memento mori*) e o elogio à vaidade. Mas, em Hirst, ela não tem o sentido esperançoso da fé cristã quando esta torna a presença da morte, representada pela caveira, um objeto ordinário e corriqueiro entre os utensílios domésticos. Se as pinturas de Vanitas são serenas por tirarem o peso da inevitabilidade da morte, como descreve Fuchs, a caveira de Hirst, na realidade, demonstra “o tremendo pathos que Damien Hirst não pode apenas resignar à inevitabilidade da decadência física. A própria ideia desafia seu orgulho e inteligência emocional como artista” (FUCHS, 2007, tradução nossa). Diante disso, Fuchs continua:

Na morte, primeiro o coração pára e então o cérebro morre. A carne começa a apodrecer. Os ossos secam e quebram. Devido ao seu porte compacto, o crânio é mais resistente. O crânio é também o misterioso assento dos sentidos. Ninguém sabe onde a alma mora. O crânio é a última efígie do rosto vivo. É por isso que ele é uma imagem icônica tão triste sobre a passagem do tempo. Mas o crânio de diamante é feito de materiais com extrema durabilidade. A platina dura para sempre, diamantes são eternos. O ornamento na testa da caveira dá ao enigma uma atmosfera estranha, fictícia, religiosa. Lá, nessa ambiguidade, a caveira proclama a vitória sobre a decadência. Ao mesmo tempo ela [também] representa a morte como algo infinitamente mais implacável. Comparada à tristeza lacrimosa da cena do Vanitas, a caveira de diamante é a própria glória. Coberta por diamantes como em uma carapaça, ela se tornou um objeto de vida eterna na morte, ardente em luz, resistência e heroísmo - mas ainda assim indescritivelmente ambígua, como Damien Hirst sempre e estranhamente consegue ser ao tornar a ambiguidade em si uma imagem sedutora e axiomática. A decadência é apenas a vida depois que a morte se torna eterna. “Pelo amor de Deus”, mas não tenha medo (FUCHS, 2008, tradução nossa).

Para Fuchs (2008), diferentemente dos animais conservados em tanques que Hirst lançou no passado, *For the Love of God* não traz em si um romantismo extravagante. Enquanto a ovelha de *Away from the Flock* (1994) traz memórias de

outras imagens mais delicadas, como *Our English Coasts* (1852) de Holman Hunt, a série possui uma dramaticidade e uma retórica que não retornam em *For the Love of God*, por se tratar de uma obra que surpreende não apenas pelo seu custo ou concepção, mas pelo processo obcecado e perfeccionista que deu origem ao objeto artístico. Seria possível, então, afirmar que cada diamante incrustado no crânio contém uma parte dessa obsessão e desse temor não menos sedutor que Hirst então contempla diante da inevitabilidade a morte?

Figura 11- Damien Hirst no leilão *Beautiful Inside my Head Forever*



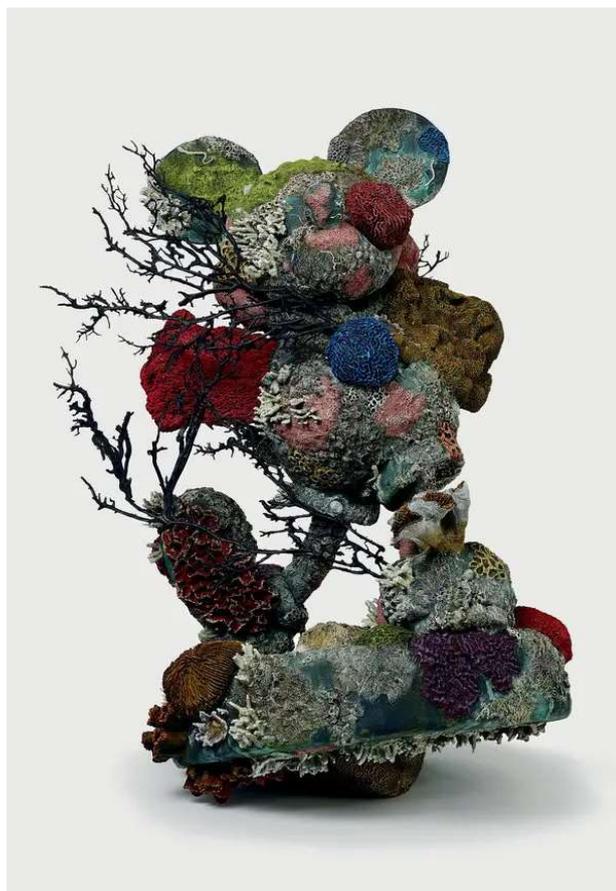
Fonte: Art Daily

É no título de suas obras dos anos 1990 que essas questões já aparecem, por exemplo em *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living* (1991), bem como o subsequente tríptico *The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truths* (2006), *Death Explained* (2007), *Theology, Philosophy, Medicine, Justice* (2008), *Death Denied* (2008), *Gone but not Forgotten* (2014). É importante mencionar o leilão de dois dias que Hirst organizou em Londres no ano de 2008, o qual ele deu o título de *Beautiful Inside my Head Forever*. Todas essas obras e títulos parecem encerrar a série de objetos artísticos em que Hirst conserva cadáveres de animais em formol, mas não sem antes deixar pairando as suas dúvidas e provocações sobre diferentes facetas da morte: a impossibilidade de

entendê-la como um ser vivo, a missão do artista em explicá-la, as ciências como fronteiras de dominação da morte e a memória como um último subterfúgio de resistência à finitude e à decadência física.

Em 2017, no entanto, Damien Hirst retornou com um documentário que mistura realidade e ficção (justamente um ano após o dicionário Oxford eleger "pós-verdade" como palavra do ano) e que dá brecha à sua exposição na Bienal de Veneza. Intitulado *Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, o longa dirigido por Sam Hobkinson conta uma história fictícia de como Hirst teria angariado os objetos expostos em Veneza ao recuperar tesouros perdidos na costa leste africana, sendo estes objetos pertencentes a um colecionador voraz e escravista que viveu durante os séculos I e II chamado Cif Amotan II – um anagrama para "*I am fiction*".

Figura 12 - Mickey Mouse de Damien Hirst



Fonte: Hirst, 2017

Mas, para além da história incrível por trás dos tesouros, o que encontramos são peças anacrônicas, em que uma escultura toma a forma da cantora Yolandi Visser do duo Die Antwoord, um dos bustos é a própria imagem de Damien Hirst, o

rosto de Rihanna é transposto em um busto similar ao de Nefertiti e o rosto do cantor Pharrell é usado em um busto que replica a imagem de um faraó. Ainda, Mickey Mouse aparece coberto de corais junto ao seu criador, enquanto Pateta é, por si só, uma formação das criaturas marinhas.

Em outras palavras, o que Hirst propõe nesta mais recente exposição é uma amplificação da ideia de sobrevivência midiática já vista e analisada neste trabalho, quando tratamos de Andy Warhol e Gottfried Helnwein. Como verdadeiros novos olímpicos, as celebridades contemporâneas aparecem nas esculturas antigas como um derradeiro xeque-mate da hipótese de que a cultura de massa continua reproduzindo o *pathos* mitológico e tentando encontrar na reprodutibilidade técnica a (im)possibilidade de superação da morte, ao se tornar simultaneamente produto escalável e personagem imortalizado na memória da cultura.

Assim, as obras pertencentes à série *Treasures from the Wreck of the Unbelievable* dão continuidade e amplificação às ironias de Warhol sem, no entanto, conseguir abandonar a nostalgia e o elemento afetivo que também aparece em Helnwein, ao incorporar a cultura de massa em suas obras que deslocam o valor simbólico da arte clássica. Ao mesmo tempo, Hirst também dialoga com os dilemas e os anseios da sociedade contemporânea, no que diz respeito aos países ocidentais e às questões do capitalismo tardio, por exemplo, explorando a ferida contemporânea das *fake news* e da pós-verdade: vivemos em um momento no qual acreditamos no que queremos acreditar, levamos o questionamento pós-modernista ao extremo e caímos no absurdo já diagnosticado muito antes por Flusser (2011).

Diante disso, Hirst oscila entre o pós-modernismo com sua aura nihilista, ao mesmo tempo em que também flerta com o romance modernista e, desse modo, chega a orbitar o que pesquisadores como Vermeulen e den Akker (2017) chamam de “metamodernidade”, isto é, uma espécie de “sentimento” do tempo atual e que sucede o período pós-moderno ao emprestar seu sarcasmo e combiná-lo à esperança do modernismo, sem nunca encontrar descanso em um equilíbrio entre os dois polos.

Apesar de os próprios autores considerarem em seu ensaio que Damien Hirst é um pós-moderno, que já não faria mais sentido na atualidade por conta de sua ambiguidade que ainda beira ao pastiche, propomos aqui menos uma tentativa de classificação do que a sugestão de que Hirst possa emprestar alguns dos elementos desse novo momento da filosofia e da arte, em que a ambiguidade incansável

destrona a crítica irônica do pós-modernismo e representa, por fim, o esgotamento desse sistema filosófico. Como descrevem Vermeulen e den Akker (2017), o metamodernismo se compõe do absurdo diante das ilusões perdidas: o artista metamoderno sabe da impossibilidade da utopia, mas nem por isso ele desiste de sua empreitada.

Em sua mais recente, mas não última, fronteira, artistas como Björk parecem tentar encontrar em tecnologias como a realidade virtual e em correntes como o pós-humanismo uma forma de responder a essas grandes perguntas, ao tornar a si mesmos uma ambiguidade entre o humano e o animal, entre o físico e o virtual. Iremos abordar essas questões nos próximos capítulos.

5.5 MICHAEL JACKSON: O FUNERAL DE UM IMORTAL

Em seu artigo *A Criação Mimética e a Circulação de Emoções: um estudo de caso* (2014), Christoph Wulf traz como exemplo o incidente do funeral televisionado (e televisivo) de Michael Jackson, em 7 de julho de 2009. Antes de entrar, de fato, no assunto da morte do astro pop, Wulf primeiro descreve a complexidade e a importância dos rituais como uma das “formas mais efetivas para criar, circular e ensinar emoções” (WULF, 2014, p.202), sejam elas relacionadas a passagens que envolvam liturgias, celebrações, cerimônias ou mesmo eventos de nascimento e morte. Porém, quando tratamos da morte de uma celebridade, tratamos também de eventos midiáticos que geram uma cicatriz na memória da cultura coletiva. Por se tratar também de rituais, essas passagens são mantidas vivas por conta da repetição de seu formato, pelas performances sociais que são observadas e pelas imagens e emoções que são geradas a partir do contexto.

Apesar disso, Wulf ressalta como a memória de certos eventos não depende inteiramente de um indivíduo apenas, mas da cultura, da comunidade e da sociedade em que este está inserido: “nós compartilhamos grande parte de nossa memória e muitas imagens de outras pessoas. Memórias coletivas e imaginações criam comunidades, bem como memórias proibidas” (WULF, 2014, p.200). Wulf defende que, na realidade, nossas comunidades se desenvolvem “em e através de rituais e por meio de emoções neles criadas” (idem). Quando compartilhamos essas memórias, geramos também um senso de coletividade, ainda que não tenhamos vivido esses ocorridos ou estes tenham acontecido mesmo antes de nascermos.

No caso de Michael Jackson, seu enterro sucede outros eventos fúnebres midiáticos, como o caso da morte da princesa Diana, o sepultamento de Elvis Presley e de John Lennon. Com mais de 30 milhões de espectadores nos Estados Unidos e 10 mil pessoas reunidas na O2 Arena em Berlim, o sepultamento do astro pop se tornou um evento global justamente por Michael Jackson ter sido, enfim, um ícone global. Wulf comenta sobre a interessante gênese de uma celebridade e como estas figuras ganham o patamar olímpico, como descreve Edgar Morin. E Wulf (2014, p.204), apesar de não citar o sociólogo francês, ainda assim se utiliza de um mesmo léxico ao classificar que, de fato, “Michael Jackson teria sido aceito finalmente no mundo dos deuses”.

Segundo Wulf (2014, p.206), diferentemente dos rituais realizados no cotidiano, rituais midiáticos globais como o enterro de Michael Jackson possuem como característica uma encenação midiática capaz de proporcionar que todas as pessoas participem dele de forma simultânea e, globalmente, compartilhem emoções parecidas. Para o pesquisador, esse tipo de evento faz surgir “uma comunidade global de pessoas completamente diferentes, mas limitada no tempo”. Ao longo do enterro de Michael Jackson, o que ocorreu foi que “todos os participantes reais e virtuais se transformaram junto às telas de TV numa só comunidade fúnebre” (idem). Dentre os motivos para isso, Wulf (2014, p.206) lista não apenas a história de superação do cantor, de uma infância pobre para o estrelato, ou ainda a formação de uma comunidade em torno da música e de suas performances, um elemento que também chama a atenção de Bredekamp (2018) quando este vê na performatividade do cantor um exemplo de ato icônico esquemático.

Um momento exemplar seria seu show no dia 1 de outubro de 1992, no Estádio Nacional de Bucareste, quando Michael Jackson teve seu corpo praticamente catapultado no palco, então transicionando de uma estátua/imagem até um organismo vivo e móvel. Para Bredekamp (2018, p.110, tradução nossa), “em sua imobilidade, Jackson efetivamente dissolveu o limite entre o artefato e o organismo, derivando uma presença magnética em sua proximidade com uma imagem viva”. Segundo o autor, quanto mais MJ permanecia parado, assim como se nem respirasse, “mais urgentemente ele levantava a dúvida se estava mesmo vivo ou simplesmente simulando vida”. Sua morte derradeira e o funeral, portanto,

poderiam dar resposta a essa dúvida de Bredekamp, se o cantor não tivesse antes mesmo de falecer se tornado uma imagem.

Para entender melhor essa transição, Wulf se debruça, em especial, sobre a questão do momento da morte e sua continuação. Segundo ele, “os rituais fúnebres servem para aprender a lidar com o caráter passageiro da vida humana” e, como já afirmamos aqui, o autor também defende que os rituais fúnebres servem para “de tempos em tempos tornar consciente aos seres humanos a finitude de sua vida e ajudá-los a se preparar para a própria morte” (WULF, 2014, p.207). Mas, acima de tudo, o evento serviu justamente como uma “tentativa dos vivos de fazer com que o falecido continue vivendo pelo menos por algumas horas para se certificar em um ritual comum de que nós continuamos vivos” (idem). Assim, Wulf prossegue o raciocínio:

Nessa encenação midiática, Jackson enquanto imagem, enquanto ícone, ainda está presente para além de sua morte para os participantes no cerimonial fúnebre. Os participantes da cerimônia fúnebre verificam a sua existência como imagem, como ícone. A maior parte das pessoas que participam do ritual fúnebre no mundo todo já antes de sua morte o viam na forma de uma imagem, de tal forma que na sua percepção imediata muita coisa não mudou. Enquanto ícone, Jackson sobrevive ao seu corpo morto e traz à comunidade uma possibilidade de pelo menos ver a sua persistência viva enquanto imagem. Com isso ocorreu algo que há sete mil anos levou a uma das primeiras imagens sobre seres humanos. Essas imagens antigas de seres humanos são imagens de mortos com a ajuda das quais a comunidade presentifica o falecido, na medida em que essas imagens representam o morto, elas diminuíram naquela época, como hoje, a dor por causa da perda e são consideradas um consolo por muitas pessoas. De forma muito especial as imagens do *moonwalk* sugerem a sobrevivência de Jackson enquanto ícone de forma particular. Do ponto de vista iconológico os contatos com a ascensão de Cristo ao céu são evidentes. Portanto, não é surpreendente que nas entrevistas dos participantes do ritual, além de manifestações sobre a tristeza, também havia manifestações de esperança de uma sobrevivência do ícone Michael Jackson e de sua música (WULF, 2014, p.207).

A partir disso, então, Wulf busca entender como o ritual fúnebre, na realidade, cria um quadro estilizado e idealizado do cantor, em que são recortadas as polêmicas e ressaltados os elogios – assim como na performance das máscaras de cera na Roma Antiga. Como também descreve Wulf (2014, p.211), esse ritual precisa ter um aspecto estético e performativo, tal qual nas performances artísticas, para que gere efeitos emocionais e que se tenha coesão no movimento mimético compartilhado entre as pessoas.

Figura 13 - Holograma de Michael Jackson



Fonte: Performance holográfica de Michael Jackson durante o Billboard Awards de 2014 - Still de vídeo

Diante da morte inesperada de Michael Jackson e seu rito funerário, Wulf vê dentre as possíveis reações das pessoas, a experiência da “finitude temporal, incerteza e vulnerabilidade de suas vidas”, bem como outros tentam lidar com a morte criando mitos à imprevisibilidade do evento. Em suas palavras:

Eles tentam encontrar razões que poderiam colocar o momento imprevisível da morte em seu próprio lugar, e assim torná-lo menos assustador. Outros sucumbem para a mágica da encenação ritualizada e são levados às lágrimas, ainda que achem o evento *kitsch* e os interesses econômicos nos quais o ritual está baseado obscenos. Suas reações parecem comprovar a tese de Platão do poder irresistível dos processo miméticos. (...)

Para esses espectadores, o ritual fúnebre global de Michael Jackson é o ritual fúnebre de um ícone, uma imagem com características sagradas que são ao mesmo tempo estranhamento vazias, permitindo associar muitas emoções com ele. (...)

Mais importante do que a ocasião é a encenação do ritual e a performance com seus processos miméticos. De importância decisiva aqui é que os espectadores mundo afora acreditem no ritual fúnebre, mesmo que eles vejam através disso como simulacro (WULF, 2014, p.2011-2012).

O ritual, portanto, serve como uma forma de sacramentar a perpetuação de Michael Jackson como uma imagem editada pela morte, na qual o ídolo, como descreve Wulf, deixa de existir como corpo e passa a ser pura imagem, como para

muitos nunca deixou de ser. Não suficiente, essa imagem permanece trafegando pela realidade (e pela indústria do entretenimento) quando vemos, em 2014, o lançamento do show holográfico, em que um *performer* empresta o próprio corpo como suporte para a projeção da imagem de um falecido, mas não menos imortal Michael Jackson.

Nesse sentido, a análise de Hélio Schwartzman para a *Folha Online*, em 2009, conecta os pontos entre Michael Jackson, os novos olímpicos de Morin e a busca pela *kleos* a partir da fama. O que o articulista conclui é que, se na epopeia grega a fama imorredoura era conquistada através de atos heroicos, como os de Aquiles e Odisseu, mais tarde já não era necessário cumprir tais tarefas extraordinárias para se conquistar essa fama (SCHWARTSMAN, 2009). De Alexandre, o Grande, até as celebridades hollywoodianas, houve uma mudança no “preço” da fama, ao tornar-se desvinculado de conquistas heroicas para se resumir ao posto de celebridades que são famosas por simplesmente serem conhecidas.

O que Schwartzman, no entanto, sugere a partir de David Giles em *Illusions of Immortality: a psychology of fame and celebrity* (2000), é que não só nossa mentalidade deslocou a inspiração nos deuses para as celebridades (novos olímpicos), como também hoje almejamos nossa “fama imorredoura” ao considerar que esta é um dos poucos caminhos que ainda nos restam “para tentar driblar a terrível ideia de que a morte é inevitável” (SCHWARTSMAN, 2009).

Ariès (1974) traz esse ponto ao dizer que o homem ocidental contemporâneo pode, tecnicamente, aceitar e admitir a sua própria morte, ao ponto de pagar prestações de seguro de vida, de modo a garantir apoio à sua família mesmo depois de deixá-la. No entanto, no fundo, essa possibilidade ainda é estranha e continuamos nos sentindo “amortais”. Curiosamente, porém, o historiador questiona se essa maneira como lidamos com nossa morte não seria, portanto, a forma como nós nos entendemos como indivíduos:

Se este é o caso, devemos entender que há, de fato, por um lado, a retratação do homem contemporâneo ao desejo de existir, que é inversa ao que ocorreu durante a segunda metade da Idade Média, entre os séculos XIII e XV? E, por outro lado, podemos assumir que é impossível para nossas culturas tecnológicas resgatar a confiança ingênua no Destino que por tanto tempo foi vista entre os mais simples, na hora de sua morte? (ARIÈS, 1974, n.p., tradução nossa).

Ao considerarmos a relação homem e tecnologia no contexto da arte, vemos, assim, uma possível reflexão que prolonga o questionamento de Ariès até o século XXI e os seguintes. Os capítulos a seguir abordarão este tema.

6 ARTE E TECNOLOGIA: AS IMAGENS DO PÓS-HUMANO

Em *Culturas e artes do pós-humano* (2003), Lucia Santaella apresenta um panorama histórico e conceitual de cultura até chegar no desenvolvimento da cibercultura e das artes híbridas, de modo que se aborda o deslocamento e a junção da técnica na arte para o uso de tecnologias na produção de arte. O que a autora aborda, no entanto, não se limita às questões técnicas e materiais do fazer artístico no século XX e XXI, mas sim como um conjunto de mudanças tecnológicas, culturais, sociológicas e filosóficas são impactadas e impactam o fazer artístico e a própria definição de vida e do que é ser humano.

Em outras palavras, o que Santaella propõe após apresentar a definição do corpo biocibernético e as possibilidades do pós-humano através de revoluções tecnológicas como a realidade virtual, a internet, próstética e nanotecnologia, redes neurais, manipulação e vida artificial, é que, em dado momento, a tecnologia se tornará capaz de emular certas capacidades, outrora só vistas em “corpos úmidos de carbono”, ao ponto de que deixará de ser importante classificar se uma vida artificial realmente poderia ser considerada vida.

O potencial para as combinações entre vida artificial, robótica, redes neurais e manipulação genética é tamanho que nos leva a pensar que estamos nos aproximando de um tempo em que a distinção entre vida natural e artificial não terá mais onde se balizar. De fato, tudo parece indicar que muitas funções vitais serão replicáveis maniquinicamente assim como muitas máquinas adquirirão qualidades vitais. O efeito conjunto de todos esses desenvolvimentos tem recebido o nome de pós-humanismo. Sob essa denominação, as distinções entre o artificial e o natural, o real e o simulado, o orgânico e o mecânico têm sido levadas ao questionamento (SANTAELLA, 2003, p.199).

Um dos efeitos colaterais disso já havia sido diagnosticado por Featherstone e Burrows (apud SANTAELLA, 2003, p.199), quando os autores afirmaram que tais implicações teóricas, criativas e práticas do pós-humanismo levam à “dissolução das categorias analíticas-chave que estruturavam nosso mundo e que derivavam da divisão fundamental entre tecnologia e natureza”. Isto é, ao dissolver os limites entre as categorias do que se define como biológico, tecnológico, natural, artificial e humano, temos também uma nova problematização de identidade do corpo humano e de novos corpos outrora vistos como objeto – algo sobre o qual a Ontologia

Orientada ao Objeto se dedica, quando trata não apenas de objetos corriqueiros, mas também de seres artificiais corporificados em robôs e andróides, por exemplo.

Hoje, mais de 15 anos após a publicação do livro de Santaella, temos exemplos como a concessão de uma cidadania à ginoide Sophia, criada pela Hanson Robotics, por parte do governo da Arábia Saudita (STONE, 2017), e a mesma máquina também sendo nomeada como embaixadora de tecnologias inovadoras pela China, em 2019 (REGALADO, 2018). Por outro lado, temos o exemplo do artista Neil Harbisson, que passou a ser reconhecido com o primeiro cidadão ciborgue do mundo através do governo do Reino Unido, devido ao implante de antena presente em seu crânio. Junto de Moon Ribas e demais artistas espanhóis, o coletivo Cyborg Foundation se organiza para criar novos aparatos capazes de aumentar a capacidade humana e, ao mesmo tempo, explorar novas expressões de vida, como é o caso do novo coletivo fundado pelo grupo, o Transpecies Society, sobre o qual voltaremos a mencionar mais adiante.

Contudo, enquanto Harbisson e Ribas experimentam maneiras de aprimorar os sentidos de seus próprios corpos, um outro sintoma do pós-humanismo está na busca pela descorporificação, seja ela através da emulação pela máquina ou ainda através da imagem. Destarte, Santaella (2003) também dedicou seu livro à categorização de corpos pós-humanos a partir dos tipos ditos Remodelados, Protéticos, Esquadrinhado, Plugado, Simulado, Digitalizado e o corpo Molecular.

Assim organizados como se seguissem a lógica da Escalada da Abstração proposta por Dietmar Kamper e Vilém Flusser (BAITELLO, 2010), a autora trata de como essas diferentes manifestações do corpo do pós-humano transitam do físico ao imaterial mundo dos *bits* e *bytes*. Quando Santaella fala sobre o corpo remodelado, ela trata especialmente da modificação tecnológica do corpo físico, com práticas que vão desde o *body building* ao *biohacking* e cirurgias plásticas – as modificações, portanto, são mais estéticas do que, de fato, funcionais.

No caso do corpo protético, somos apresentados ao conceito de ciborgue¹³, organismo cibernético, e no qual se encaixa o coletivo Cyborg Foundation, mas

¹³ Vale ressaltar que o conceito de ciborgue também foi adotado pela sociologia e pelos estudos de gênero por autoras como Donna Haraway, Chela Sandoval e Paul B. Preciado. Enquanto Haraway preza por uma transcendência da noção de gênero a partir da figura do ciborgue, Sandoval entende a mulher latina e imigrante como uma ciborgue modificada para servir à produtividade e sobrevivência no regime capitalista. Já Preciado traz à tona as tecnologias e conhecimentos científicos do século XX responsáveis por modificar o corpo humano seja em nível estético, performático ou mesmo de identidade de gênero, tema que o autor aborda a partir do conceito de farmacopornopolítica.

também indivíduos que se utilizam de protéticos de finalidade médica. Aqui, a modificação do corpo se dá de dentro para fora e tem como premissa a desmistificação do corpo deficiente para o transcendente em sua eficiência física e cognitiva através de adendos tecnológicos.

É nesse sentido que o corpo esquadrihado de Santaella traz como foco o corpo especificamente monitorado para fins de saúde: um corpo invadido por tecnologias não invasivas, mas que são capazes de monitorar, mensurar e “devolvê-lo” como imagem (SANTAELLA, 2003, p.202). O que se supõe é que, nesta categoria, Santaella traz uma visão do corpo do pós-humano desprovido de sua subjetividade e achatado na condição única da biologia e da sua organicidade traduzida em imagem médica, imagem técnica e ferramental, como nomearia Ivan Bystrina a partir do seu conceito de textos instrumentais. Aqui encontramos, portanto, uma transposição do corpo humano abordado pela anatomia, porém expandido em suas minúcias com a ajuda de novas tecnologias.

No caso do corpo plugado, a categoria traz consigo os elementos visuais de subgêneros da ficção científica, como o *cyberpunk*, no qual o arquétipo do hacker e do ciborgue aparece dissolvido entre real e virtual. Levando ao máximo a imersão gerada pelas mídias, uma vez que o próprio corpo se conecta e se submete aos estímulos emulados no espaço digital, são tecnologias como a realidade virtual que se demonstraram entre os anos 1980 e 1990 como uma grande promessa de rompimento do real e do virtual, criando uma nova camada da realidade que se funde à medida que o corpo não mais seria capaz de distinguir entre o físico e o digital. Para tratar da capacidade de imersão, Santaella (2003) divide o processo em cinco graus de intensidade crescente, sendo eles:

- Imersão por conexão: estímulo de visão e tato provocados pelo corpo que utiliza um computador por meio de dispositivos de *input* como joysticks e mouses;
- Imersão através de avatares: uso de figuras gráficas virtuais para a representação (ou máscara digital) do usuário, de modo a guiá-lo e gerar identificação no contexto simulado. Para Santaella (2003, p.203), o uso desse recurso faz com que o usuário tenha sua identidade duplicada, já que há ainda uma hesitação entre presença e ausência no mundo virtual e no mundo físico.

- Imersão híbrida: experiências imersivas exploradas em performances que incorporam diversos elementos capazes de gerar imersão da plateia, como o design de cenário, sistemas interativos, visualizações em 3D, uso de cheiros e recursos de som e luz que confundem os sentidos e proporcionam imersão.
- Telepresença: aqui, a imersão se dá seja por realidade virtual ou pela conexão homem-máquina (através de interfaces manuais ou cérebro-máquina), de modo que os sentidos do indivíduo se alinhem à simulação virtual e/ou à ação da máquina à qual se conecta. É possível que a realidade virtual em seu estado atual corresponda a esse nível de imersão do mesmo modo que instalações como a *Outrospectre: Simulating Out-of-Body Experiences* (2017), anteriormente mencionada, traz a possibilidade de o indivíduo se utilizar da realidade virtual como forma de controlar um corpo robótico sincronizado.
- Ambientes virtuais: tido como o mais profundo nível de imersão, trata-se dos ambientes virtuais que são projetados para “iludir os olhos, as orelhas, as mãos e o corpo do usuário” (SANTAELLA, 2003, p.204), isto é, são simulações criadas e suportadas por dispositivos capazes de estimular todos os sentidos humanos e realmente criar a ilusão, que rompe a barreira entre o online e o offline, sendo esta uma experiência que pode gerar consequências tanto na composição corporal quanto mental do participante, conforme analisado pela autora ao longo do capítulo 13 do mesmo livro.

Por fim, Santaella aborda, então, o corpo simulado e digitalizado, as categorias mais importantes para este trabalho. O simulado é aquele feito de algoritmos, um corpo “completamente desencarnado” (SANTAELLA, 2003, p.204), que teria como sua última fronteira a teleimersão, a realidade virtual na qual uma versão tridimensional deste é transportada para outro lugar – ainda que essa vivência não seja completamente emulada à maneira como o mundo físico funciona (e talvez nem precise ser). É a partir dessa lógica que Santaella traz, então, a sugestão de produção de corpos numéricos imaginarizados, que não são produzidos para agir como cópias de um corpo real e carnal. Não são planejados para imitar a aparência, mas sim a vivência dos organismos vivos a partir de *softwares* de vida artificial.

Apesar de o transumanismo se dedicar à reflexão e ao desenvolvimento de todos esses tipos de corpos, vamos nos focar aqui em como esse novo movimento tem buscado a transcendência ou a expansão do corpo físico como imagem virtual a partir dessas novas tecnologias imersivas e de computação gráfica como ferramentas de transmutação. Para isso, caso seja desejável a cópia e emulação perfeita do corpo biológico, são necessárias também tecnologias de mapeamento e digitalização dos dados físicos para comandos digitais, como descreve Santaella (2003, p.205) a partir da ideia do corpo digitalizado, como o caso de dois cadáveres que foram escaneados e “duplicados” em ambiente digital como imagens. A autora cita Garcia dos Santos (2001) para tratar do projeto *The visible human*, da National Library of Medicine, em 1995:

Primeiro foram totalmente escaneados por ressonância magnética; uma vez “duplicados” numa matriz, foram congelados em gelatina: os blocos petrificados foram seccionados em quatro partes e cada uma delas foi submetida à tomografia e à ressonância magnética; finalmente as partes seccionadas foram sistematicamente fatiadas em lâminas finíssimas e fotografadas digitalmente, cada fotografia convertendo-se então num arquivo visual.

Tal procedimento aniquilou literalmente a massa dos corpos, uma vez que cada secção plana se dissolvia em serragem após a operação, devido à dissecação extrema. Desse modo, os cadáveres transfiguraram-se numa série de imagens planas, acessadas uma a uma para visualização, mas também manipuladas de modo ilimitado - os corpos virtuais podem ser inteiramente desmontados e remontados, animados, programados para interagirem com simulações e até navegados por dentro, por meio de hipermídia, como se fossem um território percorrido por uma pequena nave espacial (SANTOS, 2001 apud SANTAELLA, 2003, p.206).

Apesar de a finalidade desse projeto ter sido gerar imagens minuciosas para o estudo da anatomia humana, é possível de se estabelecer uma conexão com a maneira como cientistas estão tentando decodificar o cérebro humano. Cientistas como Randal Koene, que já mencionamos nesta pesquisa como sendo líder do projeto Carbon Copies, sugere que talvez não precisemos decodificar o cérebro humano por completo para que, de fato, consigamos emulá-lo em uma máquina.

Em 2007, Koene participou da construção do relatório *Whole Brain Emulation: A Roadmap*, promovido pelo Future of Humanity Institute da Universidade de Oxford (instituto este fundado e dirigido por Nick Bostrom). O documento traz diferentes premissas sobre o conceito de emulação do cérebro, escalas, metodologias, problemas e questões de processamento de imagem. Do ponto de vista conceitual, as percepções defendidas no relatório incluem um parecer filosófico fisicalista, de

modo que, ao assumir que a mente é algo material, então ela poderia ocorrer em diferentes substratos materiais, como explica Koene em Muehlhauser (2014). Essa premissa pode ser confirmada, por exemplo, quando certos tipos de dano cerebral ainda assim conseguem ser revertidos, conforme outra área do cérebro assume a função para si.

Do ponto de vista computacional, mais do que endereçar o teste de Turing (a capacidade de um computador emular um ser humano de forma indistinguível), Koene em Muehlhauser (2014) destaca o problema da replicação: não é possível de se fazê-la com infinita precisão. Como exemplo, o cientista menciona o áudio digital:

Apesar da restrição, podemos capturar aquilo no que temos interesse. A suposição aqui é que o que consideraríamos uma emulação suficiente do cérebro não precisa de uma replicação de precisão infinita. Pela minha experiência em neurociência, vejo muita evidência de que o cérebro por si só tem muita dificuldade em se fazer mais previsível, fazer com que as regiões conversem entre si e cooperem inteligivelmente. Em essência, o cérebro usa truques como picos explosivos, modulações oscilatórias focadas, reunião redundante de neurônios ativos em padrões de picos etc., para assegurar a confiabilidade e ser mais "computável" (MUEHLHAUSER, 2014, tradução nossa).

Em outras palavras, Koene defende que criar uma emulação completa do cérebro (*whole brain emulation*) significa criar uma mente livre de substratos (*substrate-independent mind*), a qual pode ser obtida principalmente por duas vias: protéticos neurais e cérebros preservados. Ao longo dos anos, desde a publicação de *Mind Children* de Hans Moravec em 1988, a discussão sobre o *upload* da mente (*mind uploading*) avançou não apenas do ponto de vista tecnológico, mas também filosófico ao se pensar que, mais do que replicar o cérebro ou a mente de uma pessoa (e, portanto, criar um duplo, mas não uma extensão que lhe confira sobrevida individual), entende-se que a substituição gradual por protéticos neurais possa chegar ao ponto de se ter o cérebro completamente emulado artificialmente. Por outro lado, a via do cérebro preservado propõe a criação de um novo cérebro artificial a partir da observação biológica.

Mas, acima de tudo, alguns argumentos contrários ao *upload* da mente dizem respeito à impossibilidade de se emular a sensação corpórea à maneira como ela realmente se dá, assunto que já visitamos no capítulo "Corpo e Imagem". Aqui, queremos considerar a maneira como a vertente do *mind upload* pretende emular o

corpo e a presença do indivíduo em imagem, em ambiente simulado imageticamente, isto é, através da realidade virtual.

Já é considerado pelos autores que, de modo a se criar uma emulação completa do cérebro, é necessário também emular um modelo adequado do corpo para produzir “o tipo certo de informação para a emulação funcionar e agir, enquanto convencendo de que a simulação é quase ou completamente indistinguível da 'sensação' do corpo original” (SANDBERG; BOSTROM, 2008, p.74, tradução nossa). Para isso, os pesquisadores consideram modelos biomecânicos de *software* como uma forma de emular músculos, esqueleto e juntas, uma vez que esses sistemas são capazes de calcular forças, torques e interação com uma realidade simulada.

Por outro lado, modelos feitos de computação gráfica podem renderizar personagens realistas compostos por músculos, cabelo e pele. Porém, até então, esses modelos se focaram principalmente na estética em vez da funcionalidade e do realismo físico – isso tem mudado nos últimos anos com a combinação dos modelos biomecânicos e da biofísica. Nas palavras de Bostrom e Sandberg:

Modelos fisiológicos estão cada vez mais sendo usados na medicina para a educação, pesquisa e avaliação dos pacientes. Modelos relativamente simples podem simular a oxigenação do sangue. Para uma simulação do corpo, isso pode ser suficiente para prover a quantidade necessária de feedback entre a exercício e o estado cerebral. De forma semelhante, modelos simples de nutrientes e hormônios podem ser usados até então como uma resposta realista à fome e à alimentação quando desejados (SANDBERG; BOSTROM, 2008, p.75, tradução nossa).

Em outras palavras, esse tipo de processamento realístico demandaria, de fato, um poder de computação avançado – algo que já é previsto mesmo para a criação de inteligências artificiais mais potentes¹⁴. Todas essas especificidades técnicas são consideradas no documento de Sandberg e Bostrom (2008), em especial quando se diz respeito à criação de um ambiente simulado para esse corpo e mente digitalizados. Iremos abordar as demandas e premissas da criação de ambientes propícios para corpos simulados no tópico a seguir, com foco no formato da realidade virtual.

¹⁴ O advento da computação quântica leva em conta prover poder de processamento o suficiente para a criação de uma inteligência artificial chamada geral ou generalizada, o que significa uma inteligência artificial que teria capacidade de superar o poder de processamento do cérebro humano. Empresas como a IBM e Google são algumas das investidoras atuais em computação quântica, sendo que em 2019 a Google noticiou que teria conquistado a “supremacia quântica” ao criar um computador com potência de 53 *qubits*. Cf. RINCON, 2019.

6.1 REALIDADE VIRTUAL

Ao longo do século XX, a realidade virtual (RV) perpassou tentativas de se criar um suposto “teatro de experiências”, antes de realmente se resumir em um aparato tecnológico de imersão em imagens criadas digitalmente. Do sistema CAVE até o Oculus Rift, a tecnologia passou pela indústria dos *games*, pela pesquisa da NASA e pelo exército americano antes de se tornar um bem de consumo oferecido por gigantes como o Facebook, que comprou a Oculus, ou ainda marcas como a Sony e HTC. Mais recentemente, a Samsung também lançou o seu smartphone Samsung Galaxy S7 junto ao *headset* Samsung Gear VR, então demonstrando, já em 2016, a guinada dada ao mercado de tecnologias imersivas, fossem elas a realidade virtual, aumentada ou mista.

No âmbito das artes, Grau (2003) discorre, justamente, como a busca pela imersão se dá ao longo da história da arte, desde o desenvolvimento de técnicas de criação de imagens (da perspectiva ao *trompe l'oeil*) até a emulação completa e geração de imagens do zero a partir de *softwares* e *engines* como Unity 3D.

Quando Grau, no entanto, analisa a obra em realidade virtual *Osmose* (1995) de Charlotte Davies, o pesquisador busca já tratar como a RV poderia se transformar em uma interface de contato entre humanos e máquinas, assim gerando um deslocamento espacial (e de perspectiva). Segundo ele, esse deslocamento pode acontecer de várias formas, a saber:

É na interface, que precisa ser usada pelo observador ativo de acordo com as regras de um mundo ilusório particular, que as estruturas da simulação desenhadas para a comunicação encontram-se com os sentidos humanos. Assim, a interface da realidade virtual funciona pervasivamente como a chave para a obra de arte digital e molda tanto a percepção e as dimensões da interação. O observador, para quem Davies se refere como "o imersor" controle a navegação através da instalação em realidade virtual através de um colete preenchido de sensores. Isso é ajustado antes de a jornada iniciar e [o equipamento] rastreia a respiração e cada movimento do torso e entrega essa informação ao software. Então, os correspondentes efeitos da imagem virtual, que criam a impressão de movimento através do espaço imagético, acontecem em tempo real. Apesar de o pesado equipamento somente oferecer imagens ao campo visual, ele cria a impressão sugestiva de imersão completa do corpo no ambiente virtual. O sentimento de estar *nas* imagens, produzido pela impressão visual espacialmente envolvente, é assim amplificado (GRAU, 2003, p.198, tradução nossa).

Como o autor explica, na realidade virtual a interface é, em si, o mais importante meio para a criação da obra de arte e é o que define o caráter da

interação e da percepção. E é justamente na sua capacidade de criar uma sensação de imersão que a RV gera um efeito profundo, ao não apenas emular um ambiente visual, mas também sonoro e tátil, conforme os *joysticks* vibram em reação à interação do usuário com os elementos da simulação.

Mas, apesar de existirem dispositivos como Vocktail e Season Traveller, que também oferecem a sensação de cheiro e paladar às simulações em realidade virtual (KERRUSH, 2019), a nossa sociedade ocidental está muito mais concentrada nas imagens, como defende Baitello (2010), ao tratar do processo de hominização: da descida das árvores para o chão das savanas, do nomadismo ao sedentarismo. Nesse ínterim, porém, o que muda é a visão do ser humano do topo das árvores (e, portanto, uma visão mais geral e ativa) para um ponto de vista arraigado ao chão e adequado à linha do horizonte, o qual também desaparece com a chegada das cidades, nas quais brotam e transbordam imagens. Em suas palavras:

Em lugar da linha de fuga do horizonte oferecem-se aos nossos olhos imagens em crescente profusão. Mas, se podíamos fugir em direção ao horizonte, o ponto de fuga das imagens não nos possibilita senão o refúgio no mundo plano da imagem, uma fuga por meio dos olhos. Sobrecarregados com a insana labuta de oferecer ao corpo toda uma fuga *in effigie*, nossos olhos começam a se recusar, por absoluta fadiga, a prosseguir enxergando. Já Dietmar Kamper apontara o “padecimento dos olhos”, uma oftalгия como fruto dos excessos da imagem que povoam as cidades. Sedentarização exige sedação das garras dos exímios saltadores e dos pés do incansável nômade que já fomos. Ambas as camadas profundas do humano requerem sedação para caberem em novos espaços. E a sedação se dá pelos olhos (BAITELLO, 2010, p.94).

Propomos aqui, no entanto, uma outra abordagem para a primazia da visão na contemporaneidade. Se, em 2010, Baitello defendia a crítica da exaustão frente às imagens, em 2019, observamos a visualidade levada ao extremo na configuração de nossos principais meios de comunicação, em destaque, as redes sociais. Mark Zuckerberg já chegou a afirmar que, na linha do tempo da rede social Facebook, os formatos de conteúdo “evoluíram” do texto para a imagem fixa, ao vídeo e, finalmente, chega a hora da realidade virtual e aumentada (STEIN, 2019). Em outras palavras, não basta ao homem contemporâneo ver uma imagem, como também é desejado adentrá-la — mas não seria este, afinal, um desejo compartilhado pela humanidade ao longo de sua própria história, caso consideremos as ilusões de ótica criadas pelos artistas do Renascimento?

É nesse ponto que retomamos a pesquisa de Wertheim (1999), quando esta fala sobre a presença de uma alma no ciberespaço, bem como no início da internet e da realidade virtual existia entre os tecnólogos muito da gnose, que Felinto (2005) diagnostica em seu livro. Em outros termos, o que se imaginava desenvolver no ciberespaço e na realidade virtual era um espaço não apenas de prolongamento do *self*, mas também de expressão da alma e de rituais religiosos. Como uma continuidade *sci-fact* da ficção científica *cyberpunk*, tecnólogos como Mark Pesce (co-desenvolvedor da Virtual Reality Modeling Language ou VRML) e o futurólogo Kevin Kelly, então editor da revista *Wired*, já falavam sobre uma “sensibilidade e transcendência que é aplicada aos computadores” (WERTHEIM, 1999, p.255, tradução nossa). Mas por que isso acontece? De acordo com a autora:

Essa projeção de sonhos essencialmente religiosos no ciberespaço não é, como eu já sugeri, particularmente surpreendente. Como um novo espaço imaterial, o ciberespaço oferece um quase irresistível alvo para tais desejos. Tanto nossa herança grega quanto a judaico-cristã na cultura ocidental tem em si uma profunda corrente de dualismo que *sempre* associou imaterialidade com espiritualidade. A própria [Nicole] Stenger explica como o ciberespaço preenche esse padrão. Na antologia *Cyberspace: First Steps*, ela cita com aprovação a visão de [Mircea] Eliade de que os espaços religiosos não são homogêneos, mas divididos em distintos reinos de “espaço profano” e “espaço sagrado”. De acordo com Stenger, uma vez que o ciberespaço é um tipo diferente de espaço em relação ao “espaço profano” do mundo físico, então ele “definitivamente se qualifica na visão de Eliade” de um espaço sagrado. Ela argumenta que, de fato, o ciberespaço cria “as condições ideais” para aquilo que Eliade chama de “hierofania” – isto é, “uma irrupção do sagrado” (WERTHEIM, 1999, p.256, tradução nossa).

De fato, a internet se transformou em um novo palco para as religiões, como descreveu Jorge Miklos em *Ciber-religião – a Construção de Vínculos Religiosos na Cibercultura* (2012). Mais recentemente, foi publicada a notícia de que um pastor americano estaria “batizando” usuários da rede social imersiva VR Chat a partir da criação de uma igreja em realidade virtual ou VR Church, no original (HOUSER, 2019). No vídeo publicado por D.J. Soto que, de fato, atua como pastor fora da internet, foi dito que a suposta garota batizada na simulação teria uma doença que a impossibilita de sair de casa, mas que ter participado do ritual online foi o suficiente para emocioná-la.

Mais do que usar esse novo meio como um espaço para práticas e rituais religiosos, o que autoras como Stenger sugeriam já nos anos 1990, é que seria possível de se criar uma cópia digital e, então, conquistar a perfeição e a juventude

eterna no ciberespaço – ou ciberimortalidade, como chama Wertheim (1999) e como é explorado na ficção científica *Caprica* (2010).

Porém, paradoxalmente, nem por isso os entusiastas desejam fugir das “glórias” experienciadas pelo corpo físico a partir da transcendência da carne aos dados. Como explica Wertheim (1999, p.260, tradução nossa), esses indivíduos “podem não gostar da finitude do corpo, especialmente a parte sobre a morte, mas ao mesmo tempo eles desejam as sensações e as aventuras da carne”. Citando Steven Whittaker, Wertheim complementa dizendo que os entusiastas do ciberespaço, afinal, são indivíduos que desejam “a corporeidade e a imaterialidade ao mesmo tempo”, de modo que a máquina substituta e ideal emularia as sensações experienciadas pelo corpo físico, mas sem a presença deste: “sua visão é uma que ama a possibilidade sensorial enquanto odeia as limitações corpóreas” (Idem).

O retorno do corpo glorificado no ciberespaço, portanto, transpõe a promessa escatológica do Cristianismo, como também apontou Wertheim (1999), mas a realidade é que, quando se depara com a interpretação dos teólogos ortodoxos, encontramos a máxima de que, na narrativa cristã, um indivíduo que chega ao céu não renasce apenas como alma, mas também como corpo. A autora cita o filósofo escolástico medieval Boaventura, quando este diz que uma pessoa não é apenas uma alma, mas o composto e, portanto, no céu, devemos ascender como corpo e alma.

De fato, Wertheim (1999, p.261, tradução nossa) descreve que o significado de se ter um corpo em um lugar que fica fora do tempo e do espaço era um tema bastante estudado pelos escolásticos medievais, mas a conexão com o presente da cibercultura foi feita por outro escolástico medieval contemporâneo. Jeffrey Fisher argumenta que, no ciberespaço, é esperado que o corpo retorne em uma “síntese hipercorpórea”, o que significaria que esse corpo simulado transcende as limitações físicas.

Mas como chegamos a esse ponto de abstração entre entender a transcendência outrora religiosa a partir da tecnologia? Ou, ainda, como deixamos de ver o ser humano como um ser formado de átomos para se tornar um ser formado por códigos informacionais? Para Wertheim,

Esta é a crença de que nossa essência não está na nossa matéria, mas em um padrão de dados. A facilidade com a qual muitos escritores de ficção cyber trabalham seus personagens dentro e fora do ciberespaço é baseada

na crença de que, no fundo, humanos são seres feitos de dados. Enquanto átomos podem apenas construir o corpo físico, de acordo com esse novo olhar, dados podem construir tanto o corpo quanto a mente. De fato, muitas fantasias cibernéticas implicam que, no final, nós não iremos mais precisar de nosso corpo físico, porque seremos capazes de reconstruí-los totalmente no ciberespaço. Contudo que esses construtos cibernéticos sejam suficientemente detalhados, [William] Gibson e companhia implicam que a ilusão da encarnação pode ser indistinguível da matéria real (WERTHEIM, 1999, p.262, tradução nossa).

Apesar de a autora usar referências da ficção científica, Wertheim faz o alerta de que essa mesma ficção emerge da ciência e influencia a ciência – não à toa, a ficção científica é, aliás, uma das disciplinas dos estudos do futuro (*futures studies*), campo que já exploramos no capítulo sobre Futurismo. Na verdade, Wertheim resgata uma origem ainda mais profunda dessa ideia que o historiador Yuval Noah Harari (2016) chama de dataísmo, uma espécie de ideologia ou uma religião na qual os dados são mais importantes e valiosos que o próprio ser humano. A autora menciona que, em 6 a.C., já havia uma justaposição entre matemática e misticismo, quando Pitágoras de Samos introduziu aos gregos a matemática, mas também trouxe em seu pensamento um “fanatismo religioso” (WERTHEIM, 1999, p.269), no qual fundia matemática e misticismo para explicar que

(...) a essência da realidade não está na matéria – nos quatro elementos terra, ar, fogo e água – mas na imaterial mágica dos números. Para Pitágoras, os números eram literalmente deuses e ele os associava aos deuses do panteão grego. A verdadeira realidade, de acordo com ele, não estava no plano da matéria, mas transcendia ao reino dos deuses-números. Para Pitágoras, a alma também era essencialmente matemática. Para ele, a habilidade da alma em se expressar racionalmente – literalmente em termos de razões - era uma característica primária. Na cosmologia pitagórica, o verdadeiro lar da alma estava no reino transcendente dos deuses-números, e depois da morte, este era o lugar onde a alma retornaria. Infelizmente, durante nossas vidas mortais, esse brilho imortal estava aprisionado dentro da prisão do corpo, do qual ele deseja tanto se libertar. Para os pitagóricos, o objetivo da prática religiosa – que é necessariamente incluída no estudo da matemática – era libertar a alma dos grilhões do corpo de modo a ascender o quão frequentemente possível no reino matemático divino para além do plano material (WERTHEIM, 1999, p.269-270, tradução nossa).

Wertheim vê correlações entre o pitagorismo e os novos “sonhos cibernéticos”, quando entendemos que tudo que passa pelos computadores precisa, necessariamente, ser expressado em termos numéricos (zero e um), o que demonstra um aspecto pitagórico no desejo de fazer o *upload* da mente e a construção de um corpo e de um ambiente simulado a partir dessa “infraestrutura numérica”, por assim dizer. Em outras palavras, o que os defensores do *upload* da

mente veem hoje é que a “essência” do ser humano pode ser expressa(ou reduzida, como prefere Wertheim) em números, em matemática. Essa esperança ou essa busca pode ser qualificada como uma “criptorreligião”, nos termos de Mircea Eliade, o que significa que estamos falando de um “sistema quasi-religioso no qual o ciberespaço representa o papel antes acordado ao espaço divino dos deuses-números antigos de Pitágoras” (WERTHEIM, 1999, p.270, tradução nossa).

Expressa como uma simulação baseada nessa “infraestrutura numérica” de sistemas computacionais, a realidade virtual, portanto, pode ser apropriada como uma tentativa de emulação ou de criação de um modelo realista do planeta Terra, algo especialmente proposto por Hans Moravec (WERTHEIM, 1999, p.274). Mas será que, de fato, a busca pela transcendência humana através da máquina deve ser feita a partir de uma replicação perfeita do mundo, como ele nos mostra fora do ambiente digital? Essa é a provocação de Metzinger (DELISTRATY, 2017) e que já fizemos neste trabalho antes de nos encaminhar ao próximo tópico, dedicado a duas artistas que têm trabalhado, justamente, a exploração de novas vivências, identidades e corpos na realidade virtual.

6.2 O PÓS-HUMANO EM BJÖRK E O TRANSUMANISMO EM GRIMES

Dentre os conceitos abordados por Bredekamp (2018) em relação ao ato icônico, está a capacidade de animação que uma imagem pode adquirir através de sua qualidade esquemática. Entre os exemplos abordados pelo autor está não apenas o autômato, mas também o avatar utilizado em videogames ou em simulações virtuais. Nesse ponto, gostaríamos de analisar, em específico, o caso da cantora islandesa Björk, em especial no que diz respeito aos seus mais recentes lançamentos.

Pelo menos desde o álbum *Volta* (2007), Björk vem explorando novas formas de expressão do próprio corpo e da sua identidade enquanto artista. Isso fica mais claro a partir dos álbuns *Biophilia* (2011), *Vulnicura* (2015) e *Utopia* (2017), bem como a exposição *Björk Digital*, que arremata essa nova fase na carreira da artista. Depois de fazer sucesso no exterior, a exposição chegou ao Brasil através do Museu da Imagem e Som de São Paulo (MIS) em 2019. Assim descreveu o texto de *release*:

No primeiro andar da exposição, seis faixas de Vulnicura (2015) – *Stonemilker*, *Black Lake*, *Mouth Mantra*, *Quicksand*, *Family* e *Notget* – são transformadas em experiências VR¹⁵ divididas em quatro salas. De uma performance intimista na praia de Gróttá, na Islândia, a um mergulho na boca da Björk, passando por interações com os avatares digitais da artista, os videoclipes interativos exploram a tecnologia de realidade virtual, ressaltando o seu papel como uma das artistas mais vanguardistas de nosso tempo (MIS, 2019).

Para Björk, “a realidade virtual não é apenas uma continuidade natural do videoclipe, mas tem um potencial dramático ainda mais íntimo, ideal para esta jornada emocional” (MIS, 2019), que, de maneira geral, abordam o término de seu relacionamento com o artista plástico Matthew Barney (de 2000 a 2013). Apesar de Björk já ter flertado com temas tecnológicos e futuristas no início de sua carreira, por exemplo no clipe *All is full of love* (2002), foi a partir dos três mais recentes álbuns que a artista transformou essa exploração em um tema mais central da sua estética.

Enquanto essa estética tecnológica-natural se desenvolvia timidamente em *Volta*, foi em *Biophilia* que essa assinatura se tornou mais clara, conforme o próprio álbum trazia como premissa apresentar músicas que combinassem inovação tecnológica com temas da ciência e da natureza, transformando-se assim em um “álbum aplicativo”, com conteúdos educacionais para crianças (também exposto no MIS, em 2019). O álbum também foi uma maneira que Björk encontrou para protestar contra as mudanças climáticas e a exploração dos recursos naturais.

Já em 2015, com o lançamento de *Vulnicura*, Björk trouxe à tona um álbum com canções mais emocionais e que também se desdobrou na sua exposição de retrospectiva no Museum of Modern Art (MoMA), onde foi lançada a instalação em vídeo para a canção *Black Lake*.

Nesse clipe, identificamos que Björk mantém a parceria já iniciada em 2011 com a estilista Iris Van Herpen, conhecida justamente por suas roupas monumentais e que se utilizam de tecnologias, como a impressão 3D, para a confecção de trajes de formas extravagantes e que, muitas vezes, tentam, na verdade, emular formas encontradas na natureza. Com uma estética similar, *Stonemilker* traz uma performance em realidade virtual com a cantora, mas é em *Mouth Mantra* que somos “iniciados” à nova proposta de exploração corpórea de Björk. Isto porque o clipe imersivo foi gravado por dentro da boca da cantora, criando imagens distorcidas e mesmo desconfortáveis ao passear pelas mucosas da artista. A partir desse primeiro

¹⁵ *Virtual reality* ou realidade virtual, no português.

estranhamento, estamos, então, mais preparados para o que Björk propõe em *Quicksand*, *Notget* e *Family*.

O primeiro é uma gravação de uma performance de Björk usando a máscara “*rottlace*” de Neri Oxman e que traz em seu nome uma variação do termo “sem pele” no islandês. Primeira transmissão ao vivo em 360 graus, a apresentação de *Quicksand* inclui imagens de alta resolução do planeta, além de uma série de projeções mapeadas a partir do formato da máscara, o que lhe confere um aspecto híbrido que mistura o corpo físico da cantora e as formas de luz que são projetadas no cenário, assim transformando seu corpo.

Figura 14 - *Quicksand*, de Björk



Fonte: Still de vídeo.

Até então, todas essas experiências expostas em Björk Digital se utilizavam, na verdade, de um óculos de realidade virtual que apenas projetava os vídeos em 360 graus transmitidos por um celular. Nos casos de *Notget* e *Family*, Björk, de fato, explora as possibilidades tecnológicas e imersivas da realidade virtual como uma interface de computação gráfica. Em *Notget*, assistimos a um avatar realista de Björk dançar em uma espécie de abismo, onde o corpo se desdobra em diferentes formatos tentaculares e luminescentes – um amálgama de seres abissais com insetos bioluminescentes.

Para além da afetada performance da islandesa, é notável na própria letra da canção versos como “*Once you fell out of love/Our love couldn’t carry you/And I didn’t even notice/For our love kept me safe from death*” (Assim que você se desapaixonou/nosso amor não pôde mais carregá-lo/eu nem percebi/porque nosso amor me mantinha segura da morte), além de “*After our love ended/Your arms don’t carry me/Without love I feel the abyss/Understand your fear of death*” (Depois que nosso amor acabou/Seus braços não me carregam mais/Sem amor, eu sinto o abismo/Eu entendo o seu medo da morte), e, por fim, “*After our love ended/Your spirit entered me/Now we are the guardians/We keep her safe from death*” (Depois que nosso amor acabou/Seu espírito entrou em mim/Agora nós somos os guardiões/Nós a mantemos segura da morte).

Considerando-se que *Notget* é a canção que mais deliberadamente expressa o sentimento de dor e perda com o fim do relacionamento, Björk, por outro lado, usa a mesma obra para refletir sobre a morte e como o sentimento cultivado pelo casal outrora os protegia do medo da morte e da passagem do tempo. Com o fim do relacionamento, portanto, a cantora se vê ameaçada pelo “abismo” e começa a entender o que seria esse medo da morte. Porém, é justamente na memória e nas experiências cultivadas nesse relacionamento que ela encontra apoio e segurança novamente. Em outras palavras, Björk metamorfoseia sua dor (perda, morte) em outro significado (memória, renascimento), em outra forma biológica que transita entre o natural e o digital, como se vê, finalmente, em *Family*.

Neste caso, o espectador passa a ser usuário, uma vez que pode, de fato, interagir com o vídeo que narra a ascensão das sombras a um “paraíso” após termos ajudado Björk a costurar sua ferida em forma de vulva. O próprio título do álbum, aliás, *Vulnicura*, significa “cura para as feridas” e combina os termos *Vulnus* + *Cura* do latim. Apesar de “vulva” e “vulnus” não terem uma mesma origem morfológica, o que se observou ao longo da história da arte ocidental é que, em diferentes ocasiões, as feridas ou chagas de Cristo eram representadas imagetivamente com formato semelhante ao de uma vulva.

De acordo com uma postagem no blog da Universidade de Sheffield escrito por Sophie Sexon, em livros de oração comuns na época medieval, como foi o caso do *Livro das Horas*, “há imagens das feridas de Cristo que flutuam, estão deslocadas, como vulvas gigantes no centro da página. A ferida aparece verticalmente em um formato de mandorla, sem dúvida se referindo a um grande

símbolo vaginal que toma quase toda a extensão da página” (SEXON, 2017, tradução nossa). Por outro lado, de acordo com a pesquisadora Martha Easton (apud SEXON, 2017), há vezes em que essa figura é deliberadamente associada à vulva, assim como se fizesse uma conexão entre as dores das feridas de Cristo e as dores associadas à vagina, assim funcionando como amuletos para proteger as mulheres em trabalho de parto.

Essa mesma figura da vulva aparece em diferentes partes do trabalho de Björk, seja nos clipes, nas artes do álbum *Vulnicura*, nos figurinos usados pela cantora em suas performances e fotografias promocionais. Por vezes mais óbvia, como na arte da capa do álbum *Vulnicura* ou ainda no clipe de *Family*, em outros momentos essa metáfora aparece mais abstrata, como no formato da caverna de *Black Lake* ou então nas máscaras que Björk usou durante o lançamento do álbum *Utopia*, onde ela, finalmente, parece conquistar sua “forma final”.

Coincidentemente, *Utopia* também é um álbum que fala sobre a busca pelo amor e como estar apaixonado é viver em um sonho. Enquanto a própria artista descreve que *Vulnicura* foi um álbum que representou o “inferno”, *Utopia* se propunha ser um álbum mais otimista e esperançoso. Em *Cornucopia*, experiência criada a partir deste álbum, Björk então faz com que “o acústico e o digital apertem as mãos”, o que poderia, em outras palavras, significar uma nova e mais madura faceta dessa sua exploração entre o físico e o virtual. Essa nova fase se figura nas artes de divulgação, nos figurinos usados em concerto e na própria arte de palco, além do vídeo *Tabula Rasa* (2019), onde a cantora se transforma em uma nova criatura apenas possível pela combinação entre a computação gráfica e a mimese da natureza.

Figura 15- Tabula Rasa, de Björk



Fonte: Still de vídeo.

Do mesmo modo que Matthew Barney flertava com diferentes expressões do corpo humano amalgamado a outras espécies da natureza, como visto em sua série *The Cremaster Cycle* (1994-2002), sua exploração foi feita principalmente a partir do formato analógico, enquanto Björk busca criar uma nova vivência e corporeidade no virtual, ao mesmo tempo em que também tenta traduzi-la em objetos etéreos, porém ainda assim físicos, em suas performances ao vivo. Mais uma vez, a artista tira proveito de novos materiais e tecnologias como a manufatura aditiva para colaborar com artistas contemporâneos que buscam, justamente, representar essa união (ou criação) entre o digital e o analógico. Em *Utopia*, ela parece finalmente atingir o epítome daquilo que já anunciava em *Biophilia*, como descrito em seu site oficial:

Bem-vindo a Biophilia. O amor pela natureza em todas as suas manifestações... Sons gerados por seres humanos entregues com generosidade e emoção é o que chamamos de música. E assim como nós usamos a música para expressar partes de nós mesmos que estariam, de outro modo, escondidas, nós também podemos usar a tecnologia para tornar visível boa parte do mundo invisível da natureza. Em Biophilia, você irá experienciar como as três se unem: natureza, música, tecnologia (apud OMRY, 2016, p.113, tradução nossa).

Nesse sentido, os mais recentes trabalhos de Björk trazem em pauta uma exploração da identidade pós-humanista, a partir da noção trabalhada por Cary Wolfe, quando este diz que “as pessoas podem participar da interdisciplinaridade mesmo que as disciplinas não possam, mas apenas se quisermos abandonar as noções tradicionais de ‘pessoa’” (WOLFE apud OMRY, 2016, p.113, tradução nossa). Em outras palavras, o pós-humanismo a partir de Wolfe é, na verdade, uma noção que se baseia fortemente na teoria dos sistemas e que, por sua vez, apresenta uma “ontologia ao estilo boneca russa de sistemas e subsistemas, sempre escalando e diminuindo camadas de observadores de primeira e segunda ordem, de sujeito e objeto” (OMRY, 2016, p.113, tradução nossa). Isso é basicamente o que encontramos nos fractais e nos desdobramentos do corpo e da identidade de Björk, em especial no caso do álbum *Vulnicura* e seus vídeos imersivos. Segundo Omry, é nesse álbum que a artista...

(...) expressa sua recuperação de um coração partido. De fato, se há algo que ela aspira [no álbum] é uma precisa reversão do impulso fractal digital, plural e grandioso dos álbuns passados. A abertura do corpo, seu papel como sujeito e sistema, como explorado anteriormente, se transforma aqui em um corpo ferido. (...) Duas faixas depois, em “Atom Dance”, o movimento de uma versão nostálgica e romântica do sujeito para o pós-humano brinca com multiplicidades e perspectivas que são um evidente retorno ao microscópico. O minúsculo é seguido por uma rápida mudança para o cósmico, o que ela chama de “ninhos celestiais” em “Quicksand”, duas músicas depois. Aqui ela canta “Quando estou quebrada estou completa/e quando estou completa, estou quebrada”, repetindo uma segunda vez com o sujeito se tornando “ela” e, finalmente, numa terceira iteração, emergindo como um compartilhado e pluralizado “nós”, ao mesmo tempo futurista e contínuo, firmemente a reposicionando no contexto do pós-humano (OMRY, 2016, p.215-216, tradução nossa).

Essa questão da subjetividade ou da identidade pós-humana em Björk já é algo abordado pela pesquisa mesmo antes do lançamento destes álbuns aqui estudados, como se vê em Robbie (2007). Só que, enquanto Robbie leva o exemplo de Björk para um aspecto mais voltado aos estudos de gênero, a partir da socióloga Donna Haraway, esta autora também já explorou em outras de suas publicações a questão dos “estudos animais”, isto é, de outras ontologias que não são humanas ou mesmo anti-humanistas, como vemos em Braidotti (2013) e em Wolfe (2010).

Enquanto Francesca Ferrando e Katherine Hayles tendem a focar mais tanto na organização das subdivisões do pós-humanismo, em especial no que diz respeito à sua versão digitalizada, transumanista, primeiro nos abstermos a essa visão anti-humanista e pós-antropocêntrica do pós-humanismo de Braidotti (2013). Nesta obra,

a autora não apenas aborda a perspectiva decolonial e feminista do pós-humanismo, mas como, a partir do início de um diálogo mais organizado em torno do tema do aquecimento global, deslocou-se o centro ontológico da vida para além do humano – o que está alinhado com a transição de Björk de *Biophilia* para *Vulnicura e Utopia*.

Acima de tudo, o que o pós-antropocentrismo que Braidotti (2013) aborda quer dizer é que reconsideremos a noção de vida para além de *bios*, e cheguemos à noção de *zoe* ou, em última instância, em um sujeito “geocêntrico”; isto é, uma versão do pós-humano que transcenda os limites da subjetividade e da corporeidade para se tornar parte do próprio ambiente, portanto, apagando de vez a separação entre natureza e cultura. Nesse ponto, a proposta artística de Björk e sua transcendência identitária e corpórea se dá em um nível que Braidotti chama de “transespécie”, mais do que transumana. A maneira como Björk busca conquistar sua pós-humanidade, portanto, é se transformando em algum outro tipo de manifestação da vida (*bio*), que não seja mais orientada pelos valores antropocêntricos, tornando-se assim uma outra espécie viva (*zoe*).

De forma mais declarada, nesse sentido, o coletivo artístico espanhol Cyborg Foundation mais recentemente lançou o movimento Transpecies, justamente para dar um novo passo em sua filosofia que era o de utilizar tecnologias implantáveis e vestíveis para que seres humanos desenvolvessem novas habilidades (ou sinestésias) encontradas apenas na natureza, mas menos num sentido hierárquico do que em uma perspectiva mais de amálgama e respeito pela natureza, como visto em Zuin (2017).

Para Braidotti (2013), no entanto, esse tipo de amálgama entre humano e animal pode ser perigoso, como já se demonstrou ao longo da história e que se concretizou no conceito de Antropoceno. Por isso, uma outra via pela qual se desdobra o pós-humanismo e a busca por uma nova forma de humanidade não está na conquista e adaptação de outras habilidades encontradas na natureza, mas sim na transcendência e na emulação através da tecnologia. Nesse ponto, Braidotti (2013) desloca sua reflexão acerca do pós-humano, que se torna natureza (*becoming-Earth*) para um pós-humano que se torna máquina (*becoming-machine*).

Depois de advogar justamente pelas causas naturais, como o conceito da Hipótese de Gaia, James Lovelock mais recentemente propôs que a superação do antropoceno se daria através da chegada de uma nova era intitulada Novacene, na qual acabaríamos nos amalgamando não aos outros animais, mas sim a seres

sintéticos – inteligências artificiais, robôs, peças inorgânicas, transição para o digital e virtual. É a partir daí que nos aproximamos da abordagem de Hayles (1999) que, por sua vez, ganhou uma nova camada a partir das recentes criações artísticas da cantora canadense Grimes (Claire Elise Boucher).

Apesar de ter sua música muitas vezes comparada às composições de Björk, a abordagem de Grimes se difere principalmente pela maneira como sua linha criativa se modificou ao longo dos últimos anos. Isso fica bastante evidente na maneira como a própria cantora (ou sua equipe) atualizou sua biografia na plataforma Spotify em 2020:

Grimes começou produzindo música quando ela precisou aprender a usar o programa Logic para suas aulas de neurociência. Pouco depois, sua página no MySpace viralizou e isso permitiu que ela começasse a marcar shows e focar em tempo integral nas suas criações musicais. Ela viveu em uma cracolândia em Montreal sem nenhum aquecimento (lugar onde ela teve queimaduras por frio duas vezes e onde seu vizinho foi espancado até a morte, no corredor), tocou em raves até o lançamento de *Visions*, em 2012, que foi gravado durante duas semanas de consumo excessivo de speed, sem sair de seu quarto. Depois do sucesso desse álbum, Grimes tentou fazer parte da sociedade como um ser humano comum, o que claramente não deu super certo, mas de qualquer forma tem sido divertido. Desde então, ela se tornou uma premiada diretora de clipe musical, bem como compositora, produtora, engenheira e cantora-compositora. Ela fez tours globais com ingressos esgotados, abriu festivais e agora está se deslocando para o **espaço do surrealismo corporativo**. Ela recentemente fez uma cirurgia ocular experimental apenas **disponível para a alta classe**. Ela está lançando seu último álbum terrestre em 2020 (Descrição de Grimes no Spotify, 2020, tradução e grifos nossos)¹⁶.

Os grifos deixados por nós na citação anterior trazem em pauta essa mudança de abordagem da artista ao longo dos últimos anos e isso, especula-se, tem a ver com o fato de que Grimes iniciou um relacionamento com o empresário da tecnologia Elon Musk. Depois de aparecerem em um MET Gala juntos, em 2018, a união se tornou cada vez mais pública, até que, em 2020, Grimes gestou uma criança, a qual o casal nomeou de X Æ A-XII (originalmente X Æ A-12, mas por conta das leis americanas, não puderam registrar seu nome com números).

A cantora explicou em seu Twitter¹⁷ que o nome da criança traz X enquanto representação de uma variável, Æ sendo a forma de escrita élfica para Ai (amor, em japonês e/ou sigla em inglês para *artificial intelligence*), ao passo que A-12 seria o

¹⁶ Disponível em: <<https://open.spotify.com/artist/053q0ukIDRgzwTr4vNSwab>>. Acesso em: 26 dez. 2020.

¹⁷ Disponível em: <<https://twitter.com/Grimezsz/status/1257836061520101377>>. Acesso: 26 dez. 2020.

precursor de SR-71, a nave preferida do casal (“sem armas, sem defesas, somente velocidade. Ótima em batalhas, mas não violenta”) e A também como uma referência à sua canção favorita, *Archangel*, apesar de não especificar de quem seria a composição. No entanto, o que se sabe é que o avião A-12 foi um modelo construído para a CIA e que ficou conhecido entre os designers da época como "Archangel".

O nascimento da criança e seu batismo com um nome tão peculiar apenas cristaliza uma observação já feita por fãs da cantora e por colegas de profissão, como exploramos no capítulo sobre Futurismo, a partir de Zuin (2019).

O que ocorreu no conflito entre Zola Jesus e Grimes é que a primeira usou o fato de o futurismo italiano ter se aliado ao fascismo durante um período de sua história para conectar ao fascismo tecnológico, que a cantora identifica no contexto do futurismo contemporâneo. Quando Grimes usa uma expressão como esta, depois de ter removido a outra *bio* que dizia “anti-imperialismo” e justificar que “consegue respeitar um capitalista quando eles criam transporte público mais barato e seguro, leva humanos ao espaço, converte o mundo em energia limpa, luta por renda básica universal etc.” (WILLIAMS, 2018), e por isso mesmo é que mantém um relacionamento com Musk. Nem todos aceitam esse argumento, como foi o caso de Jesus em um texto que a cantora publicou separadamente em nota à polêmica gerada no Twitter:

Esse encantamento utópico pelo futuro me faz pensar no Futurismo italiano. O futurismo foi um movimento na Itália do século 20 que rapidamente se tornou a face do fascismo. E hoje, parece que temos uma certa reprise, conforme enfatizamos a inovação como algo inevitável. Nós sonhamos como a IA irá tomar conta de nossas vidas, mesmo que gostemos disso ou não. Falamos sobre como ela irá nos mostrar beleza e excelência até então desconhecidas ao homem. Ela promete a transformação da humanidade em uma espécie iluminada e fundida, na qual nossa consciência irá se misturar com nossas máquinas e, juntas, todo o conhecimento irá fluir e desembocar em uma espiral de perfeição. É incrível. Quando o amanhã chegar, nossas vidas nunca mais serão as mesmas (apud ZUIN, 2019).

Isso vai, justamente, ao encontro de uma música e clipe lançados por Grimes à época. A música “We appreciate power”¹⁸, um dueto com a cantora HANA, traz em sua letra e na estética de seu vídeo alguns raciocínios parecidos com aqueles que Jesus critica:

¹⁸ Disponível em: < <https://www.letras.mus.br/grimes/we-appreciate-power-feat-hana/traducao.html> > (Acesso: 10 fev. 2021)

Nós apreciamos poder. Eu vou me afastar da raça humana colocando maquiagem no meu rosto. (...) As pessoas gostam de dizer que nós somos insanos, mas a IA irá nos recompensar quando ela reinar. Prometa aliança ao computador mais poderoso do mundo. A simulação é o futuro. (...) E se você gostaria de nunca morrer, querido, conecte-se, faça o upload de sua mente. Ora, você nem está vivo se você não tem um backup no drive. (...) Neanderthal a ser humano, evolução, mate o gene, a biologia é superficial, a inteligência é artificial: renda-se (GRIMES, 2019, tradução nossa).

Fora isso, Grimes havia anunciado naquele mesmo período que estava desenvolvendo uma inteligência artificial e um avatar que a substituiria nas redes sociais. Em seu perfil do Instagram, diferentes *posts* deram uma amostra dessa criação, que está sendo lapidada para traduzir o desejo da cantora em se tornar pós-humana, mas não em amálgama com outros seres vivos, senão com o que é sintético, além do próprio fato de a artista ter confeccionado um avatar ou “*digital self*” WarNymph (figura seguinte). Com o lançamento do aguardado videogame *Cyberpunk 2077*, Grimes ainda participou do projeto, com uma canção que faz parte da trilha sonora, uma performance em um evento da empresa desenvolvedora, além de ser transformada em uma cantora ciborgue no universo fictício do jogo, Lizzy Wizzy.

Figura 16 - Grimes e seu avatar WarNymph



Fonte: Reprodução.

A trajetória criativa e mesmo pessoal de Grimes traz à tona o que Vaccari (2020) chama de “virada californiana” no pensamento transumanista. Em seu artigo *Por que não sou transumanista*, o autor apresenta brevemente o deslocamento do transumanismo “leve” e humanista para um transumanismo corporativista que muda sua narrativa do argumento da beneficência (todos os seres humanos têm o direito e irão se beneficiar em passar por processos de melhoramento) para o argumento da inevitabilidade (a singularidade está próxima e irá acontecer quer se queira ou não, seja ela boa para todos ou apenas para alguns). Para Vaccari, essa mudança ocorre justamente porque a própria versão leve e humanista do transumanismo dos anos 1990 não se sustentava e, na própria defesa ao transumanismo feita por Nick Bostrom já denunciava suas falhas que, por fim, fizeram com que o movimento se desembocasse na lógica de mercado do Vale do Silício.

É nesse ponto que a obra de Grimes se diferencia da obra de Björk, a partir do momento em que a canadense assume uma postura de “inevitabilidade” e tecnoutopia, com o lançamento da canção “*We Appreciate Power*” e a divulgação de seu relacionamento com Elon Musk. Assim como o próprio transumanismo, também Grimes passou por uma “mutação californiana”, pela qual se dá “a naturalização da tecnologia como entidade autônoma, indiferente à agência e aos propósitos humanos” (VACCARI, 2020, p.198). Nessa nova versão, o tecnofetichismo ganha um aspecto “místico”, ao adotar uma narrativa de profecia autorrealizável: “uma crença que impulsiona a própria mudança tecnológica, sendo a religião oficial daqueles que projetam e disseminam novas tecnologias” (VACCARI, 2020, p.199). O fato de Kurzweil ter se tornado engenheiro-chefe do Google e ter fundado, junto a Peter Diamandis, a Singularity University, só consolida a absorção do transumanismo no ambiente corporativo americano e o desejo transumano de se tornar um ente pós-biológico, ainda que isso não seja acessível para todos.

Quando Grimes acrescenta em sua biografia no Spotify que passou por uma cirurgia ocular disponível apenas para a elite, ela concretiza justamente a incorporação da ideologia californiana na proposta transumanista. Nas palavras de Vaccari (2020, p.203):

A ideologia californiana faz uso rotineiro de narrativas instrumentalistas, nas quais o usuário se posiciona como um indivíduo livre e capacitado que utiliza tecnologias na busca de objetivos pessoais, ampliando o horizonte de

possibilidades de sua agência. A singularidade, de maneira muito curiosa, se adapta ao instrumentalismo em uma estrutura cósmica. A tecnologia se torna o veículo para a transcendência espiritual dos seres humanos, que agora são um pequeno grupo de eleitos. As reivindicações universalistas do Argumento da Beneficência são abandonadas em benefício de uma narrativa meritocrática mais alinhada com o temperamento empreendedor. A evolução tecnológica e a evolução espiritual convergem na singularidade, ponto em que a natureza humana é finalmente realizada e consumida. Assim, o ponto final lógico da evolução autônoma da tecnologia coincide com a consumação do destino cósmico da humanidade. A tecnologia não é apenas um mediador, mas também materializa a união da humanidade e do Universo em uma espécie de Santíssima Trindade (homem-máquina-cosmos). Para esse fim, Kurzweil afirma que os descendentes nanobóticos da humanidade preservaram sua essência humana, na verdade eles a perceberão. Aqui vemos a reintrodução do humanismo (em seu modo terapêutico e tranquilizador), no contexto da trajetória não humana dos sistemas tecnológicos (VACCARI, 2020, p.203).

Para o autor, essa mutação californiana do transumanismo pode ser considerada um reflexo do “efeito colonizador voraz do próprio mercado” (VACCARI, 2020, p.203), tema que já abordamos em capítulo anterior.

Aqui, portanto, finalizamos o argumento comparativo entre a obra de Björk e Grimes no sentido de como ambas as artistas traçaram em seus mais recentes lançamentos uma linha narrativa que se aproxima da agenda pós-humanista, encontrando novas formas de transcendência da humanidade e, por consequência, uma nova existência de vida estendida. Isso, na obra da islandesa, se dá a partir de um pós-humanismo pós-antropocêntrico; na obra da canadense, por sua vez, encontramos sua versão liberal e de profecia autorrealizável no que diz respeito à transição da humanidade para o substrato tecnológico como um processo inevitável e, por conseguinte, de preceitos semelhantes à narrativa religiosa (o “arrebato dos nerds”, como cita Vaccari) e sobre a qual já estabelecemos tal conexão ao abordar a obra de Wertheim (1999).

Deste modo, nós nos encaminhamos aos capítulos finais desta pesquisa para amarrar como essas buscas por transcendência da condição humana trazem em si a própria angústia do saber-se mortal e como, a partir da cultura e da arte, buscamos ora nos consolar dessa certeza, ora subvertê-la em algo passível de ser controlado pelo humano.

7 NEGAÇÃO DA MORTE

Ao longo desta pesquisa, debruçamo-nos sobre diferentes facetas da relação do homem com a morte e a consciência de sua própria mortalidade. Discorreremos sobre manifestações culturais, artísticas e tecnológicas que giram em torno da tentativa de “driblar” a morte, seja do ponto de vista simbólico, religioso ou literal, quando consideramos os projetos tecnológicos dos transumanistas. Nesse caso em específico, um recente artigo publicado por Antonio Damasio e Kingson Man na revista *Nature* aponta justamente que, de modo a criar robôs mais eficientes (ou talvez até conscientes, como imagina Ray Kurzweil à chegada da Singularidade Tecnológica), é preciso imputar em seu código o medo da morte ou, de forma menos direta, a tendência ao comportamento de autopreservação.

Os autores sugerem que, mais do que criar máquinas impenetráveis e com força extraordinária, cientistas deveriam almejar torná-las vulneráveis para que criem uma estratégia de autopreservação – isso se daria, por exemplo, de forma combinada à capacidade da máquina em sentir o toque e a pressão, assim podendo identificar algum perigo ou então ponderar o risco de suas ações. De certa forma, máquinas atuais já “agem” dessa maneira com a ajuda de sensores que forçam a interrupção para evitar algum problema como o superaquecimento. Para Damasio e Man, no entanto, o ideal seria não apenas possibilitar que uma inteligência artificial conseguisse se preservar, mas inclusive “implementar um processo parecido com a homeostase”, de modo que, assim, a máquina poderia vir a criar uma “fonte de motivação e novos meios de avaliar o comportamento, semelhantemente aos sentimentos nos seres vivos” (DAMASIO; MAN, 2019, tradução nossa).

Levando tal hipótese em consideração, retornamos à teoria dos pós-darwinianos e de psicanalistas como Zilboorg que, em *Fear of Death* (1943), traz justamente essa perspectiva como uma qualidade evolutiva da espécie humana. Contudo, se vivêssemos constantemente angustiados e oprimidos pelo medo da morte, não conseguiríamos agir normalmente. Para isso, nossa mente reprime essa consciência de morte com neuroses que Becker (1973) avalia como sendo positivas por, precisamente, servirem para “anestesiá-las” certas angústias e assim nos possibilitar o funcionamento normal. E é em momentos “normais” que conseguimos até acreditar que poderíamos ser imortais ou que conseguiríamos “dominar a morte”, como descreve Zilboorg:

Alguém dirá, claro, que ele sabe que ele irá morrer um dia, mas ele não acredita realmente nisso. Ele está tendo uma boa experiência com a vida e, [por isso], ele não pensa na morte e não se importa em pensar nela – mas isso é uma admissão puramente intelectual, verbal. O afeto do medo é reprimido. (apud BECKER, 1973, s.p., tradução nossa)

O que Becker (1973), no entanto, argumenta é que a repressão não ocorre apenas como uma “força negativa” que anula as energias vitais, mas, na realidade, a consciência e o medo da morte permanecem vivos através das nossas forças vitais que são transformadas em criatividade:

A natureza parece ter embutido nos organismos uma boa saúde mental inata; ela se expressa em autocontemplação, no prazer de descobrir alguma capacidade no mundo, na incorporação de coisas neste mundo, e na vivência de experiências sem limites. Isso é uma experiência muito positiva, e quando um organismo poderoso avança dessa forma, ele gera contentamento (BECKER, 1973, s.p., tradução nossa).

Becker (1973, s.p., tradução nossa) chama isso de “paradoxo existencial”, uma vez que seres humanos vivem em um eterno conflito entre a individualidade e a finitude. Através de nosso universo simbólico, nós nos retiramos da natureza e nos tornamos criaturas com uma outra “camada” (Segunda Realidade, de Bystrina) que nos faz dar nome uns aos outros, “especular sobre átomos e o infinito”, colocarmos nos no espaço de onde podemos contemplar nosso próprio planeta e estar sempre ambicionando expansão, ao ponto que essa “autoconsciência dá ao homem literalmente o status de um pequeno deus na natureza, como os pensadores do Renascimento acreditavam.”

Sem embargo, apesar dessa nossa transcendente capacidade fomentada pela consciência, ainda assim somos seres biológicos, dotados de corpos que, em algum momento, se tornarão alimento para os vermes. É nessa realidade que se desdobra a natureza dupla da humanidade: somos seres de imaginação e raciocínio transcendentais, mas apesar disso vivemos “aprisionados” em corpos de carne e osso que, muitas vezes, pode até parecer estranho para a mente que o habita. A noção de que envelhecemos, sangramos, defecamos e morremos divide o homem em duas partes, conforme explica Becker (1973, s.p., tradução nossa):

[E]le tem a consciência de sua própria singularidade esplêndida conforme se destaca da natureza com uma grandiosa majestade, e ainda assim ele voltará alguns pés abaixo do solo para cega e estupidamente apodrecer e desaparecer para sempre. É um dilema aterrorizante de se ter e de ter que

viver. Animais inferiores estão, claro, livres dessa contradição dolorosa uma vez que eles não possuem uma identidade simbólica. Eles meramente agem e se movem por reflexo conforme são regidos por seus instintos. Se eles pausam, é apenas uma pausa física; internamente eles são anônimos, e mesmo suas faces não têm nome. Eles vivem em um mundo sem tempo, pulsando, assim como se estivessem em um estado de ignorância. É isso que torna tão simples abater grupos inteiros de búfalos ou elefantes. Os animais não sabem que a morte está acontecendo e continuam pastando placidamente enquanto outros caem ao seu lado. A consciência da morte é reflexiva e conceitual, e os animais estão livres dela. Eles vivem e desaparecem com a mesma irracionalidade: alguns poucos minutos de medo, alguns poucos segundos de angústia, e acabou. Mas viver uma vida inteira com o destino da morte assombrando os sonhos de alguém e mesmo em dias ensolarados – isso é completamente diferente.

Becker faz a leitura do conceito de anialidade em Freud a partir da premissa de que os dejetos e o próprio ato sexual são fatos que recordam os humanos de sua animalidade. É nesses momentos que nos deparamos com a “organicidade” de nossos corpos e é por esse mesmo motivo que transumanistas tendem a repudiar o corpo físico e buscam atrasar sua decadência com terapias genéticas, preservação criogênica, cópias robóticas ou imagens, avatares em realidade virtual. Não obstante, de acordo com o que vimos ao longo desta pesquisa, e foi brilhantemente resumido em Becker (1973, s.p., tradução nossa), “uma pessoa é tanto um self e um corpo, e desde o começo há essa confusão sobre onde ‘ela’ realmente ‘está’ -- em seu eu interno e simbólico ou no corpo físico”.

Por mais que ainda não tenhamos a resposta para essa pergunta que David Chalmers chama de “problema difícil da consciência”, ainda assim vemos a proliferação de iniciativas tecnológicas e científicas que não apenas buscam descobrir o que é e onde reside a consciência, como também preservá-la para além da morte do corpo. Independentemente se essas pesquisas estão sendo em vão ou se em algum momento, de fato, chegaremos em uma conclusão e uma possível “morte da morte”, como defende Martine Rothblatt, o que ocorre é que também esses projetos são tentativas de reprimir e fugir da realidade que nos aterroriza – nossa finitude.

Todavia, presumir que um dia poderemos conquistar a imortalidade é, no fim das contas, entender que somos capazes de dominar a natureza. Mas, tal qual o filme *Antichrist* de Lars Von Trier e os escritos de Vilém Flusser, é o caos (da natureza) que reina. Este é o mesmo argumento dado por Ariès, quando este trata do cientificismo adquirido perante a morte a partir do século XVIII, de modo que a humanidade deve seu progresso justamente a essa repressão da natureza junto à

“criação de uma moral e de uma religião, pelo estabelecimento da cidade e do direito, a instalação de uma economia, graças a uma organização do trabalho, a uma disciplina coletiva e mesmo a uma tecnologia” (ARIÈS, 2013, p.523).

Ainda assim, é difícil de acreditar (ou nos lembrar) de que somos parte dessa natureza quando temos, em mãos, o nosso próprio código genético e as ferramentas para editá-lo. Se a cibernética trouxe como proposta uma disciplina que trata de controle da informação, e hoje nos enxergamos como informação (cadeias de A, G, T e C), então por que não poderíamos nos converter em máquinas híbridas de matéria orgânica e inorgânica? É o que propõe Hayles (1999) e é resgatado por Kunzru (2009), quando se formula a antropologia ciborgue e pós-humana, da qual faz parte, exatamente, o sonho do transumanismo que, como já argumentamos, pouco se diferencia (ou, de fato, não estabelece separação) da fé religiosa. Mas aqui, novamente, temos um novo tipo de neurose protetiva, que criamos depois que Nietzsche matou Deus e a tecnologia se tornou a nova esperança, como apontado por Harari. Para Becker,

Nós não queremos admitir que somos fundamentalmente desonestos sobre a realidade, que nós realmente não controlamos nossas vidas. Não queremos admitir que não conseguimos ficar sozinhos, que sempre dependeremos de algo que nos transcende, algum sistema de ideias e poderes no qual estamos inseridos e que nos dá apoio. Esse poder não é sempre óbvio. Ele não precisa advir de um deus ou abertamente de uma pessoa mais forte, mas pode ser um poder advindo de uma atividade que nos absorva, uma paixão, uma dedicação a um jogo, um estilo de vida que, assim como uma rede confortável, mantém o indivíduo assegurado e ignorante de si mesmo, do fato de que ele não depende apenas de si mesmo. (BECKER, 1973, s.p., tradução nossa)

Já Ariès (2013) traz esse mesmo raciocínio a partir do argumento de que nossa sociedade ocidental e tecnicista recusa a morte ao ponto de tentar interdita-la, enquanto as sociedades tradicionais evitavam o pensamento da morte com tanta intensidade por justamente já conviverem com esta de forma tão próxima, todos os dias.

Até então, desde o paleolítico até a escatologia cristã, ainda se aceitava que após a morte haveria alguma continuação que, apesar de todo o avanço do ceticismo científico, permanece em resquícios como a recusa pelo aniquilamento do corpo – seja ele imediato ou a longo prazo. Daí as tentativas de preservação em criogenia pela esperança de, no futuro, haver tecnologia o suficiente para reanimar o indivíduo, mas também todo o instrumental da mumificação e do embalsamento dos

chamados santos incorruptos, transformados em imagens de cera e silicone, como já abordamos anteriormente. Nas palavras de Ariès (2013, p.479), “a conservação da aparência de vida era necessária para a verossimilhança dessa ficção [da imortalidade] (...) O corpo assim preservado representava o papel em seguida retomado pela ‘representação’ de cera e de madeira”.

Nesse ponto, devemos recordar e ressaltar a importância do realismo nas imagens mortuárias, fossem elas pinturas ou esculturas. Já vimos nos capítulos anteriores, a partir de Ariès (2013), que máscaras mortuárias eram usadas como molde ou referência para que o artista conseguisse representar o moribundo com precisão, uma vez que ali existia uma “relação direta entre o retrato e a morte, entre o sentimento macabro da decomposição e a vontade de continuar existindo”. Fazer a máscara logo após a morte era uma forma de “salvar do naufrágio alguns elementos que expressem uma individualidade incorruptível, em especial o rosto, que guarda o segredo da personalidade” (ARIÈS, 2013, p.346) Esse costume, que permaneceu até o século XIX, era visto como uma das melhores formas de se manter o indivíduo vivo em imagem, em efígie. Foi a partir daí que se estabeleceu a relação entre morte e semelhança, bem como o jazente ou o orante se tornaram retratos realistas junto à confecção de epitáfios, até que apenas o orante permaneceu como expressão de arte funerária, à medida que o pensamento dualista se enfraquecia.

Esse tipo de atitude representativa, segundo Ariès, era uma tentativa de alcançar a neutralidade da “morte domada”, cujo preceito também aparece na ideia de *requies* (repouso, descanso). Com o fim do jazente no início do século XVII e do orante no final do século XVIII, novas concepções culturais e antropológicas fizeram com que esse estado neutro diante da morte se enfraquecesse e fosse substituído por crenças sobre a separação da alma e do corpo: “o nada para o corpo; e destinos diferentes para a alma, segundo diversas opiniões, como a sobrevivência num Além muito organizado, sobrevivência terrestre da comemoração ou também o nada” (ARIÈS, 2013, p. 352-353).

Desse modo, tanto as inscrições quanto os monumentos fúnebres do final da Idade Média eram manifestações de uma dupla vontade em “se antecipar ao Além e de se representar na atitude da imobilidade ou do repouso transcendente, e uma vontade de sobreviver na memória dos homens” (ARIÈS, 2013, p.365), algo que Panofsky já havia diagnosticado em *Tomb Sculpture* (1992) e que Ariès ressaltou

em sua obra. Esse dado, portanto, ressalta a direção que Ariès indica que a cultura ocidental seguiu no que diz respeito às suas iconografias da morte e desdobramentos culturais, mas também econômicos:

A primeira [direção], como esperávamos, já estava preparada pelas nossas investigações precedentes na iconografia do Juízo, na economia dos testamentos, na liturgia dos funerais: a invenção do indivíduo, a descoberta na hora ou no pensamento da morte, da própria identidade, da própria história, tanto neste mundo como no outro. A vontade de se afirmar incita a renúncia ao anonimato dos túmulos e a fazer deles monumentos comemorativos. Ao mesmo tempo, torna a alma o elemento essencial da personalidade livre das dificuldades do peso da espécie, a alma se transforma em uma condensação do ser, a própria individualidade, da qual nada mais altera os caracteres, bons ou maus (ARIÈS, 2013, p.387-388).

Dessa forma, não só a arte funerária traz em si a contemplação da morte e da perda de um ente querido, mas também como pensar sobre a morte se torna algo importante no imaginário europeu, seja pelo desejo de se obter uma boa morte ou de entender-se finito, para que assim possa se viver de forma plena e sem pecados, como descreve Ariès (2013). Contudo, isso muda no final do século XVII e XVIII, quando a simplificação dos ritos funerários e suas artes revelam não um maior alento diante da finitude, mas sim como a própria fragilidade da vida e da corrupção do corpo se tornou algo tão desesperador, que levou o indivíduo ao “nada” – assim como nas inscrições *nihil* encontradas em túmulos.

Segundo Ariès (2013, p.433), essa virada de impessoalidade ou até mesmo de descaso com a morte e seus rituais também levou a um período de repressão dos sentimentos de luto, os quais agora deveriam ser também impessoais e frios. A princípio, essa simplificação teve origem na humildade cristã, porém houve também uma confusão com o sentimento de “justo desprezo pela vida”. Por outro lado, a imagética macabra de outrora tomou um outro sentido na representação de cadáveres secos (*morte secca*) ou de crânios, que antes simbolizam a vaidade (*vanitas*). Nesse sentido, a vida e o mundo se tornam universos corruptos e negativos em favorecimento à morte, que se torna “o porto feliz, fora das águas agitadas e das terras em tremor” (ARIÈS, 2013, p.440). Ou seja, a partir do século XVII, a morte toma o sentido que outrora o homem renascentista empregava à vida e, por consequência, Ariès acredita que isso foi um pensamento importante para a instauração do capitalismo: se a busca do prazer não está mais no imediato ou no

amor imoderado pela vida, então devemos “aceitar o adiamento do gozo para o futuro e acumular seus proveitos” (ARIÈS, 2013, p.441).

Diante dessa nova perspectiva do nada póstumo, Ariès (2013, p.458) comenta que, entre os cristãos do século XVII e XVIII, havia uma tentação em ceder sua fé na imortalidade divina à proposta niilista, o que significaria, portanto, uma “descristianização”, como propõe o autor, ou ainda “uma vacilação da preocupação escatológica no interior da fé, para que o equilíbrio fosse rompido e o nada prevalecesse”. Se essa desesperança outrora se manifestava na busca pelo aniquilamento do corpo, entretanto, do ponto de vista das ciências médicas, o cadáver não deixava de ser um corpo. Mesmo morto, o cadáver ainda conservaria um “resíduo de vida”, daí a importância cristã de se enterrar o corpo e não o cremar, por exemplo, uma vez que se acreditava não apenas na ressurreição da alma, mas também do corpo. Sem embargo, do ponto de vista de Scalinger, Gassendi e Sêneca, “a alma do homem não pode agir fora do corpo do homem.’ O corpo sem alma já não é nada” (ARIÈS, 2013, p.472).

Assim, desse ponto de vista mais cientificista e que melhor perseverou ao longo do século XVIII em diante, passou-se a entender que a vida pertence ao corpo e que conhecer a anatomia humana é um atributo indispensável ao homem culto e àquele que busca conhecer Deus melhor. Tais conhecimentos possibilitam ao indivíduo “ficar esclarecido sobre os meios de gozar boa saúde, de prolongar a vida, de explicar mais nitidamente a localização dos sintomas de uma doença” (apud ARIÈS, 2013, p.484). Consequentemente, não é de se estranhar que em 1818 tivéssemos a publicação de *Frankenstein* como um romance sobre a busca pela reanimação de um cadáver a partir de conhecimentos científicos e tecnológicos, neste caso, a eletricidade. Também foi no fim desse século que a medicalização se tornou mais latente entre os mais ricos, então se provando ser o último recurso para driblar a morte.

Com o passar do tempo e com a secularização dos cristãos, no século XX, vemos que a falta de crença num paraíso pós-morte gera o que Ariès (2013) chama de “revolução do sentimento”, o que significa que os vivos passam a cultivar lembrança dos mortos com uma intensidade semelhante à fé cristã. Não obstante, na segunda metade do século XX, na França, o autor aponta que pesquisas indicaram que velhos e doentes em proximidade de morte voltaram a acreditar “na vida futura ou na vida da lembrança [que] são, de fato, as respostas à

impossibilidade de aceitar a morte do ser querido” (ARIÈS, 2013, p.632). Se, no passado, os cristãos acreditavam em um reencontro no plano divino, hoje os incrédulos substituem essa esperança pelo mundo das lembranças, onde mantêm a memória dos mortos.

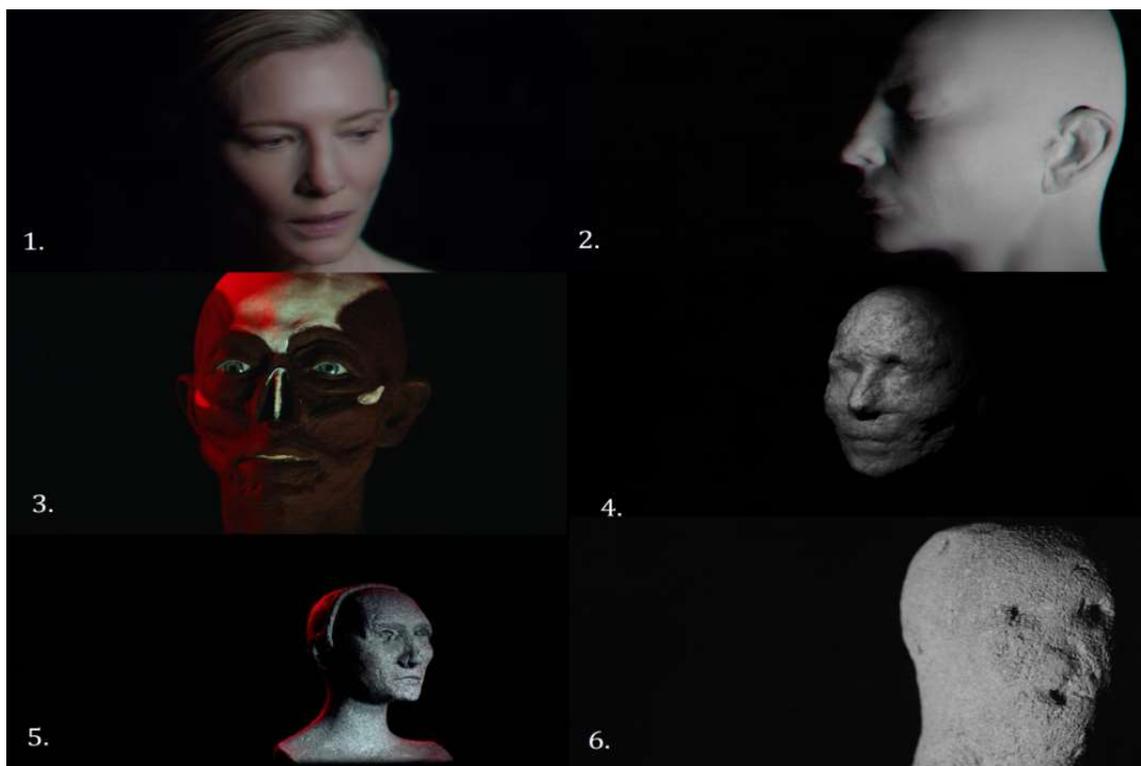
Consequentemente, se a nossa sociedade contemporânea e ocidental tem a tendência de tentar suprimir o tema da morte e do luto, o que se sabe há muito tempo através da psicologia e da psicanálise é que a repressão dos sentimentos é ainda mais mórbido e causa ainda mais morbidez, conforme indica Ariès (2013) ao mencionar dois livros escritos por Colin Murray Parkes e Lily Pincus a respeito do luto. Em suas palavras:

Sem querer, eles [os autores] fizeram de suas análises do luto um documento histórico, uma prova de relatividade histórica. Sua tese é de que a morte de um ser querido provoca um dilaceramento profundo que, no entanto, se cura naturalmente, com a condição de que nada se faça para retardar a cicatrização. O enlutado terá de se habituar à ausência do outro, anular a libido, ainda obstinadamente fixada sobre o vivo, “interiorizar” o defunto. Os distúrbios do luto surgem quando não se faz essa transferência: a “mumificação” ou, ao contrário, a inibição da lembrança. Pouco importam aqui os mecanismos. O que nos interessa é que os nossos psicólogos os descrevem como fazendo parte, desde sempre, da natureza humana; na qualidade de fato natural, a morte provocaria sempre, entre os mais próximos, um traumatismo de tal natureza, que só uma série de etapas permitiria curar. Cabe à sociedade ajudar o enlutado a vencer essas etapas, porque ele não tem forças para fazê-lo sozinho (ARIÈS, 2013, p.783-784).

Curiosa e dolorosamente, porém, o historiador ressalta o fato de que antes do século XIX, isto é, antes dos progressos científicos e médicos capazes de aumentar a longevidade das pessoas e reduzir a mortalidade infantil, a morte fazia parte dos riscos diários, mas quanto mais criamos ferramentas e soluções para curar e afastar a morte, mais esta se torna brutal. Somada à tentativa de suprimi-la como tópico de conversas e reflexão, relegamos os moribundos a casas de repouso e a hospitais que se tornaram o lócus da morte, em uma confusão de sentimentos de inconveniência, repugnância física, apreço pela higiene e especialidade médica. É nesses espaços que a morte médica surge como uma extensão da vida, que se dá não para além da morte, mas no processo de falecimento e nos seus diversos desdobramentos em morte cerebral, biológica ou celular. Se antes sinais como o cessar dos batimentos cardíacos ou da respiração eram já considerados um primeiro estágio da morte, hoje é possível de se contornar ou retardar esse momento final através de medidas hospitalares.

Na realidade, Ariès (2013, p.789) ainda argumenta que esses métodos não só se tornaram possibilidades, como o objetivo da equipe médica em manter a vida do paciente, mesmo que artificialmente. O autor traz o ponto de vista de negócios em relação à extensão da vida artificialmente: ainda que seja um caso perdido, quanto mais se estende, mais a conta cresce. Apesar de esta não ser a variável mais importante em nosso estudo, ela está indissociavelmente conectada ao público transumanista que busca conquistar o fim da morte e, para isso, investe altos valores não apenas em projetos de pesquisa e desenvolvimento tecnológico, mas na própria preservação do corpo e da “alma” (atualmente secularizada como consciência) de seus entes queridos e de si próprio, seja em um centro de preservação criogênica, com o desenvolvimento de robôs avatares, como os da 2045 Initiative, ou ainda na criação de avatares artificialmente inteligentes.

Figura 17 - Cenas do clipe The Spoils



Fonte: Still de vídeo

Antes de partir para a conclusão, gostaríamos apenas de trazer um último exemplo que, na verdade, comunica o tema central desta tese em retrospecto. Lançado em 2016, o clipe da música *The Spoils* da banda Massive Attack foi dirigido por John Hillcoat e conta com a participação da atriz Cate Blanchett como

personagem que tem seu rosto figurado e transfigurado em diferentes representações imagéticas, conforme assinalado acima.

Enumeramos de 1 a 6 os retratos da artista, que vão se transformando em retrospectiva de acordo com diferentes estilos e abordagens de representação do rosto humano, bem como da tentativa de preservação da imagem, em consonância com o abordado nesta pesquisa. Enquanto a imagem (1) traz uma representação gráfica contemporânea, baseada em tecnologia digital, a imagem (2) já resgata um aspecto de máscara mortuária do século XVIII. A imagem (3), por sua vez, emula os manequins anatômicos, assim como as Vênus Anatômicas da mesma época. Já na imagem (4), relembramos os corpos petrificados das vítimas do desastre vulcânico de Pompeia em 79 a.C., por fim chegando à imagem (5), com uma homenagem às esculturas de mais de 3.000 a.C. resgatadas em escavações e, finalmente, nas relíquias datadas para além de 10.000 a.C., quando a deterioração já é tão grande que já não se vê mais os contornos da face.

De acordo com entrevista concedida ao site *Dezeen*, o diretor comenta que sua inspiração, de fato, partiu de uma visita ao Museu de Antropologia da Cidade do México, onde teve a oportunidade de conferir esculturas e relíquias tão antigas quanto estas emuladas no vídeo. Segundo Hillcoat, a letra da música, que trata de temas como perda e saudades, foi um das primeiras inspirações e, depois, essas imagens vislumbradas no museu, uma vez que “o espetáculo de todas essas figuras de um passado antigo, resquícios que estão se apagando e se tornando um completo mistério, é algo que te faz mais humilde. Não importa com que escala, o tempo continua passando” (MORBY, 2016, tradução nossa).

O que exploramos ao longo desta tese foi, justamente, as tentativas de preservação da memória e/ou da vida através da imagem ao longo da história da arte ocidental, como uma forma de negar ou melhor absorver a realidade da morte e da passagem do tempo. Dessa forma, nos encaminhamos à conclusão de modo a amarrar todos os conteúdos abordados na pesquisa.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como intenção apresentar um recorte panorâmico de elementos da história da arte, da antropologia e da filosofia ocidentais, de modo a abordar a questão da mortalidade humana e como essa consciência unicamente provida ao homem nos fez desenvolver enquanto espécie e sociedade. Partimos do pressuposto defendido por autores como Edgar Morin, Ivan Bystrina, Arthur Schopenhauer, Hans Belting, Ernst Becker e Philippe Ariès acerca da criação de ritos, mitos, imagens e tecnologias pelas quais a humanidade buscou transcender a consciência da morte e, em última instância, subvertê-la a partir de premissas mais ou menos subjetivas de transposição do corpo e do sujeito humano para além de um substrato orgânico e, portanto, perecível.

Encontramos, assim, em diferentes artistas, abordagens que variam de uma resposta mais utilitarista, como foi o caso de Andy Warhol e sua interpretação artística da reprodutibilidade técnica enquanto tentativa de subtração e multiplicação de identidades através da cultura das celebridades. Do mesmo modo, Gottfried Helnwein busca conquistar a maestria reprodutiva da máquina, a partir da técnica hiperrealista de seus quadros, que figuram o desejo de ser eternizado em imagem através da transcendência narrativa e histórica das figuras da cultura pop.

Na arte de Damien Hirst, encontramos não apenas o manuseio e conservação de cadáveres animais, como forma de representar a morte e sua efemeridade, até mesmo resgatando as imagens mórbidas da Idade Média estudadas por Ariès (2013). Isso, porém, é feito de um ponto de vista comercialmente atualizado aos gostos contemporâneos e até mesmo a um sentido decorativo¹⁹ que, por fim, buscam domar a natureza, apesar de o processo de decomposição ainda ocorrer mesmo quando imerso em formol. Esse mesmo aspecto decorativo e simultaneamente reprodutível ressoa no documentário falso *Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, no qual Hirst emula figuras de personagens da cultura pop e celebridades como se fossem relíquias. Apesar de tentar “enganar” a entropia e o perecimento da matéria, vemos que Hirst já parte do pressuposto que toda arte (que se preze, no seu ponto de vista) é sobre a morte, da

¹⁹ No filme “Nocturnal Animals” (2016), dirigido por Tom Ford, a protagonista contempla a obra “Saint Sebastian, Exquisite Pain” (2007) de Damien Hirst como um elemento decorativo no cenário.

mesma forma que Schopenhauer também identificava a filosofia como a resposta humana à consciência da morte.

Quando nos deparamos com o exemplo de Michael Jackson, por sua vez, vemos uma síntese do conceito dos Novos Olímpianos, já trabalhado por Warhol, e da reprodutibilidade técnica pela qual o cantor se submeteu ao se reduzir a elementos resumitivos de sua existência. Por isso, sua “ressurreição” em forma de holograma e sua celebração funerária, transformada em grande show televisionado, arrematam a conversão de MJ de um indivíduo humano para uma marca, um produto reprodutível e capaz de ser revivido, corporificado através de imagens tecnológicas – a imortalidade de Jackson foi conquistada através da transformação do indivíduo em arquétipo e fórmula a ser multiplicada em linhas de montagem.

Por fim, quando nos atentamos à obra de Björk, não vemos ali tanto a contemplação da morte em si, mas dos encerramentos da vida: o fim de um relacionamento, em seu caso. Ora, se tanto Ariès quanto Becker argumentaram que é logo a morte e o amor (ou o sexo) as duas grandes “forças” que nos impedem de afastar totalmente da natureza e domá-la, então a dualidade freudiana entre Eros e Tanatos na obra de Björk se torna não apenas uma tentativa de absorver a perda sofrida pela cantora, mas de transcender sua existência corpórea e enquanto espécie. Como vimos, a cantora, junto de outros artistas, busca unir o virtual e o físico ao emular formas da natureza e procurar outras representações de corporeidade e de um pós-humanismo pós-antropocêntrico, pelo qual a islandesa poderia conquistar uma nova existência. Esta seria não apenas centrada no humano e não apenas baseada no computacional e que, portanto, encontra sua cristalização tanto em ambiente virtual (realidade virtual), quanto físico (performances ao vivo).

Quando abordamos a obra de Grimes, por outro lado, o que vemos é uma outra dimensão do pós-humanismo, que se dá em recusa à natureza, em prol de uma tecnoutopia de elogio à máquina e que deixou de ter o seu aspecto humanista para se tornar corporativista, a partir de uma narrativa de profecia autorrealizável. Quando Grimes assume um relacionamento com o empresário Elon Musk e compõe a música *We Appreciate Power*, ela concretiza a “virada californiana” diagnosticada por Vaccari (2020) e torna o transumanismo não mais um manifesto, mas uma imposição inevitável, ainda que isso venha a beneficiar apenas uma classe superior.

Por fim, entendemos, com o último capítulo, sobre a negação da morte, que todas essas manifestações culturais, artísticas, religiosas e tecnológicas têm, em

última instância, um mesmo ancestral, que é a consciência da finitude e a tentativa de conciliar com essa certeza – seja através de uma forma de contorná-la ou de simplesmente abandonar a humanidade e tornar-se outra espécie para, finalmente, vencer a morte.

Entendemos, portanto, que todas as manifestações artísticas, ritualísticas e culturais que analisamos nesta pesquisa têm menos a ver com uma verdadeira possibilidade de se conquistar a imortalidade, apesar de esta existir, de fato, na agenda transumanista ou mesmo nos discursos dos artistas analisados. Em vez de nos focarmos na argumentação de plausibilidade científica e tecnológica, abordamos essas obras e pensadores como forma de ilustrar esse sentimento interseccional de negação da morte e sua conciliação no formato imagético, o que significa que, mesmo nos tempos fundantes da sociedade ocidental, vimos manifestações artísticas e culturais que buscaram pelo mesmo objetivo de “morte da morte”, dos ritos funerários até o transumanismo.

Concluimos, portanto, que a verdadeira possibilidade de conquistarmos científica e tecnologicamente a extensão radical da vida humana seja um elemento menos importante, neste caso, do que entender esse projeto como um desdobramento do processo de negação da morte e de luto. Usamos Becker e Ariès como duas referências bibliográficas que incorporam essa simbologia ao longo da história da sociedade ocidental e descobrimos, desta forma, que as premissas são as mesmas, ainda que as tecnologias e as mentalidades mudem ao longo das eras.

A pesquisa, então, se encerra cumprindo o objetivo de mapear o desdobramento desse sentimento e inspiração tão longínquos, assim conectando temas da arte contemporânea a angústias tão mais profundamente enraizadas na formação da sociedade ocidental do que faz parecer nos discursos mercadológicos. Nessa chamada “virada californiana”, diagnosticada por Vaccari (2020), vemos que mesmo a economia e a política do século XXI encontraram sua maneira de traduzir esse sentimento tão primordial na espécie humana, o que nos deixa, por fim, uma última provocação diante dos argumentos aqui elencados: se soubéssemos lidar melhor com a morte, se soubéssemos vivenciar o luto de maneira satisfatória, ainda estaríamos tentando vencer a morte?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

2045 Initiative. Disponível em: <<http://2045.com/>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

AGAMBEN, Giorgio. **Ninfe**. Torino: Bollati Boringhieri, 2007.

ANDERSEN, Hans Christian. **As Galochas da Felicidade**. 1838. Disponível em: <https://pt.wikisource.org/wiki/Contos_de_Andersen/As_galochas_da_felicidade>. Acesso em: 09 fev. 2021.

ARIÈS, Philippe. **Western attitudes toward death:from the Middle Ages to the Present**.Baltimore: The John Hopkins University Press, 1974. E-book.

_____. **O homem diante da morte**. São Paulo: Editora Unesp, 2013.

BACH, Becky. Stanford anesthesiologist explores consciousness - and unconsciousness.**Stanford Neurosciences Institute**, Stanford, 19 nov. 2014. Disponível em: <<https://neuroscience.stanford.edu/news/stanford-anesthesiologist-explores-consciousness-and-unconsciousness>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

BACON, Francis. Novum Organum. Tradução: R. L. Ellis e J. Spedding. In: ROBERTSON, John M. (ed.). **The philosophical works of Francis Bacon**. London: Routledge, 1905.

BAITELLO JR, Norval. O tempo virtual: o sonho da eternidade.**Seminário A Explosão da Informação**, São Paulo. 1997. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/7-baitello-junior-norval/91-o-tempo-virtual-o-sonho-da-eternidade.html>>. Acesso em: 16 abr.2019.

_____. **A serpente, a maçã e o holograma: esboços para uma teoria da mídia**.São Paulo: Paulus, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. Times of interregnum. **Ethics and Global Politics**, v. 5, n. 1, p. 49-56, 2012. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/egp.v5i1.17200>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

BECKER, Ernest. **The denial of death**. Nova Iorque: Free Press, 1973.

BELTING, Hans. **Antropología de la imagen**. Buenos Aires: Katz, 2007.

_____. **O fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

BORTULUCCE, Vanessa Beatriz. Dois manifestos inéditos de Fedele Azari. **Revista de História da Arte e Arqueologia**, Campinas, v. 13, p. 145-156, 2010. Disponível em: <<https://www.unicamp.br/chaa/rhaa/downloads/Revista%2013%20-%20artigo%208.pdf>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

BOSTROM, Nick. A history of transumanist thought. **Journal of Evolution and Technology**, Hartford, v.14, n. 1, abr. 2005. Disponível em: <www.nickbostrom.com/papers/history.pdf>. Acesso em: 09 fev. 2021.

BRAIDOTTI, Rosi. **The posthuman**. Malden: Polity Press, 2013.

BREDEKAMP, Horst. **Image acts: a systematic approach to visual agency**. Berlim/Boston: Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2018.

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos de semiótica da cultura**. São Paulo: Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, 1995.

CARBON Copies. Disponível em: <<http://www.carboncopies.org/>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

CONDORCET, Marie Jean Antoine Nicolas de Caritat. **Sketch for a historical picture of the progress of the human mind**. Westport: Greenwood Press, 1979.

DAMASIO, Antonio; MAN, Kingson. Homeostasis and soft robotics in the design of feeling machines. **Nature Machine Intelligence**, v. 1, p.446-452, 2019. Disponível em: <<https://www.nature.com/articles/s42256-019-0103-7>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

DELISTRATY, Cody. You can't upload your "self" into virtual reality. **Nautilus**, Philosophy, 27 abr. 2017. Disponível em: <<http://nautil.us/issue/47/consciousness/you-cant-upload-your-self-into-virtual-reality>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

EVELETH, Rose. When futurism led to fascism – and why it could happen again. **Wired**, Ideas, 18 abr. 2019. Disponível em: <<https://www.wired.com/story/italy-futurist-movement-techno-utopians/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

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

FERRANDO, Francesca. Posthumanism, transhumanism, antihumanism, metahumanism, and new materialisms. differences and relations. **Existenz**, v.8, n.2, 2013. Disponível em: <<https://www.existenz.us/volumes/Vol.8-2Ferrando.pdf>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

FLUSSER, Vilém. **Da imortalidade**. Sem data. Disponível em: <<http://flusserbrasil.com/art331.pdf>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

_____. **A dúvida**. São Paulo: Annablume, 2011.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. Uma arqueologia das ciências humanas. Lisboa: Portugalia, 1968.

FRANKLIN, Benjamin. **Mr. Franklin: a selection from his personal letters**. New Haven: Yale University Press, 1956.

FREUD, Anna. **The ego and the mechanisms of defence**. Londres: Hogarth Press and Institute of Psycho-Analysis, 1937.

FREUD, Sigmund. **Escritos sobre a guerra e a morte**. Tradutor: Artur Morão. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2009.

FUCHS, Rudi. Victory Over Death. **Damien Hirst**, 2007. Disponível em: <<http://damienhirst.com/texts/20071/jan--rudi-fuchs>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

GANNON, Megan. Photos: Lost Roman masks recreated. **LiveScience**, 6 jan. 2014. Disponível em: <<https://www.livescience.com/42335-photos-lost-roman-masks-recreated.html>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

GRAU, Oliver. **Virtual Art: from illusion to immersion**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2003.

HALKES, Petra. Gottfried Helnwein's American Prayer:a fable in pixels and paint.**Image & Imagination, Le Mois de la Photo à Montréal**, 2005. Disponível em: <http://www.helnwein.com/texts/selected_authors/article_2549-Gottfried-Helnweins-American-Prayer-Gottfried-Helnweins-American-Prayer;jsessionid=B81C285C53B48B67421547C9E731D819>. Acesso em: 09 fev. 2021.

HAN, Byung-Chul. **A sociedade do cansaço**. São Paulo: Editora Vozes, 2015.

HARARI, Yuval Noah. **Homo deus: uma breve história do amanhã**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

HAYLES, N. Katherine. **How we became posthuman**. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics.Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

HOLLEY, Peter. Elon Musk: To avoid becoming like monkeys, humans must merge with machines. **The Washington Post**, Innovations, 26 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/technology/2018/11/26/elon-musk-avoid-becoming-like-monkeys-humans-must-merge-with-machines/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

HOPKINS, Keith. **Death and Renewal**. Sociological studies in Roman History. Volume 2. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

HOUSER, Kristin. Watch a real pastor baptize an anime girl in virtual reality: virtual reality is putting a high-tech twist on a millennia-old tradition.**The Byte**, Virtuality, 20 mai. 2019. Disponível em:<<https://futurism.com/the-byte/pastor-baptize-anime-virtual-reality>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

JEFFRIES, Stuart. Death becomes him. **The Guardian**, Art & Design,14 nov. 2006. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/artanddesign/artblog/2006/nov/14/deathbecomeshim>> . Acesso em: 09 fev. 2021.

JOHNSON, Robert Flynn. The Child -works by Gottfried Helnwein. **TextsHelnwein**, 15 ago. 2004. Disponível em: <http://www.helnwein.com/texts/selected_authors/article_1905-The-Child-Works-by-Gottfried-Helnwein-The-Child-Works-by-Gottfried-Helnwein>. Acesso em: 09 fev. 2021.

KANT, Immanuel. **Philosophical writings**. The German library, v. 13. Nova York: Continuum, 1986.

KERRUISH, Erika. Arranging sensations: smell and taste in augmented and virtual reality. **The Senses and Society**, v. 14, n. 1, p.31-45, 2019. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17458927.2018.1556952?journalCode=rfss20>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

KOVÁCS, Maria Júlia. **Morte e desenvolvimento humano**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

KUNZRU, H. Genealogia do ciborgue. In: TOMAZ, T. (org). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

KURZWEIL, Ray. Foreword | for the book: Avatar Dreams. **Kurzweil – accelerating intelligence**, 1 jan. 2020. Disponível em: <<https://www.kurzweilai.net/foreword-for-the-book-avatar-dreams>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

LA METTRIE, Julien Offray de. **Machine man and other writings**. Cambridge texts in the history of philosophy. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

LEITE, Marcelo. Autor de 'Homo Deus' mapeia as graves implicações da tecnologia. **Folha de S.Paulo**, Ciência, Londres, 12 nov. 2016. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ciencia/2016/11/1831776-autor-de-homo-deus-mapeia-as-graves-implicacoes-da-tecnologia.shtml>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

LOTMAN, Iuri M. **La semiosfera**. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996.

LOVELOCK, James. **Novacene: the coming age of hyperintelligence**. London: Penguin Books, 2019.

MAX, D.T. How humans are shaping our own evolution. **National Geographic Magazine**, abr.2017. Disponível em: <<https://www.nationalgeographic.com/magazine/2017/04/evolution-genetics-medicine-brain-technology-cyborg/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MIKLOS, Jorge. **Ciber-Religião: a construção de vínculos religiosos na cibercultura**. São Paulo: Ideias & Letras, 2012.

MINOIS, Georges. **História do Futuro**. São Paulo: Editora Unesp, 2016.

MITCHELL, W. J. T. Four fundamental concepts of image science. **IKON**, v. 7, p. 27-32, jan. 2014.

MORAVEC, Hans. **Mind Children: the future of robot and human intelligence**. Harvard University Press, 1988.

MORBY, Alice. Cate Blanchett's face gradually wears away in John Hillcoat's music video for Massive Attack. **Dezeen**, Music, 13 ago. 2016. Disponível em: <<https://www.dezeen.com/2016/08/13/john-hillcoat-music-video-massive-attack-the-spoils-cate-blanchett/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

MORIN, Edgar. **O Homem e a Morte**. Portugal: Publicações Europa-América, 1989.

MORSE, Margaret. Virtually Female: body and code. In: TERRY, Jennifer; CALVERT, Melodie (org.). **Processed Lives:gender and technology in everyday life**. Londres: Routledge, 1997.

MUEHLHAUSER, Luke. Randal Koene on whole brain emulation. **MIRI – Machine Intelligence Research Institute**, Conversations, Berkeley, 20 mar. 2014. Disponível em: <<https://intelligence.org/2014/03/20/randal-a-koene-on-whole-brain-emulation/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

MUSEU DE IMAGEM E DO SOM (MIS). **Björk Digital**. Release. São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://www.mis-sp.org.br/exposicoes/passada/14b2b0bc-650e-4b08-86b0-b1e2c0a9c2b3/bjork-digital>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

OMRY, Keren. Bodies and digital discontinuities: posthumanism, fractals, and popular music in the digital age. **Science Fiction Studies**, v. 43, n. 1, Digital Science Fiction, mar. 2016, p. 104-122. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/10.5621/sciefictstud.43.1.0104>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

PANOFSKY, Erwin. **Tomb Sculpture:its changing aspects from Ancient Egypt to Bernini**. Londres: Phaidon, 1992.

PEPPERELL, Robert. **ThePosthuman Condition: consciousness beyond the brain**. Bristol: Intellect Books, 2003.

PHILLIPS, Christopher. Desiring Machines: notes on commodity, celebrity, and death in the early work of Andy Warhol. In: KIRK, Kara (org.). **Public Information:desire, disaster, document**. Nova Iorque: Distributed Art Publishers and San Francisco Museum of Modern Art, 1994.

POLLINI, John. Ritualizing death in Republican Rome: memory, religion, class struggle, and the wax ancestral mask tradition's origin and influence on Veristic Portraiture. In: LANERI, Nicola (org.). **Performing Death:social analyses of funerary**

traditions in the Ancient Near East and Mediterranean. Chicago: The University of Chicago, 2007.

REGALADO, Antonio. EXCLUSIVE: Chinese scientists are creating CRISPR babies. **MIT Technology Review**, Biotechnology, 25 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/2018/11/25/138962/exclusive-chinese-scientists-are-creating-crispr-babies/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

RINCON, Paul. O que é a 'supremacia quântica' que o Google diz ter alcançado. **BBC News Brasil**, 24 out. 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-50167457>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

ROBBIE, Andrew. Sampling Haraway, hunting Björk: locating a cyborg subjectivity. **Repercussions**, v.10, 2007, p.57-95. Disponível em: <<https://www.ocf.berkeley.edu/~repercus/wp-content/uploads/2011/07/repercussions-Vol.-10-No.-1-Robbie-Andrew-Sampling-Haraway-Hunting-Bjork.pdf>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

RUSHKOFF, Douglas. Survival of the richest. **OneZero**, Future Human, 5 jul. 2019. Disponível em: <<https://onezero.medium.com/survival-of-the-richest-9ef6cddd0cc1>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

SANDBERG, Anders; BOSTROM, Nick. **Whole Brain Emulation**: a roadmap. Technical Report, Future of Humanity Institute, Oxford University, 2008. Disponível em: <<http://www.fhi.ox.ac.uk/reports/2008-3.pdf>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SCHWAB, Klaus. The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond. **World Economic Forum**, 14 jan. 2016. Disponível em: <<https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

SCHOPENHAUER, Arthur. **Metafísica do amor, metafísica da morte**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

SCHWARTSMAN, Hélio. Michael Who? **FolhaOnline**, Pensata, São Paulo, 9 jul. 2009. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/pensata/helioschwartzman/ult510u592447.shtml>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

SEXON, Sophie. Queering Christ's wounds and gender fluidity in medieval manuscripts. **History Matters**, Shefield, 8 ago. 2017. Disponível em: <<http://www.historymatters.group.shef.ac.uk/queering-christs-wounds-gender-fluidity-medieval-manuscripts/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

STANSBURY, Anna; SUMMERS, Lawrence H. On the link between US pay and productivity. **VOXEU**, 20 fev. 2018. Disponível em: <<https://voxeu.org/article/link-between-us-pay-and-productivity>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

STEIN, Scott. Mark Zuckerberg sees the future of AR inside VR like Oculus Quest. **C/Net**, 25 set. 2019. Disponível em: <<https://www.cnet.com/features/mark-zuckerberg-sees-the-future-of-ar-inside-vr-like-oculus-quest/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

STOLJAR, Daniel. Physicalism. **Stanford Encyclopedia of Philosophy**, Stanford, 13 fev. 2001, revisado em 9 mar. 2015. Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/entries/physicalism/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

STONE, Zara. Everything you need to know about Sophia, the world's first robot citizen. **Forbes**, 7 nov. 2017. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/zarastone/2017/11/07/everything-you-need-to-know-about-sophia-the-worlds-first-robot-citizen/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

TEIXEIRA, Felipe Charbel. Aby Warburg e a pós-vida das Pathosformeln antigas. **História da Historiografia**, n.5, setembro 2010, p.134-147.

TOFFLER, Alvin. **Future Shock**. Estados Unidos: Penguin Random House LLC, 1970.

VACCARI, Andrés. Por que não sou transumanista. In: OLIVEIRA, Jelson; LOPES, Wendell E. S. (org.). **Transumanismo: o que é, quem vamos ser**. Caxias do Sul: Educs, 2020.

VERMEULEN, Timotheus; DEN AKKER, Robin van. Notas sobre o metamodernismo. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, n. 34, dez. 2017. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/14524>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

WAGNER, Christiane. Arte e Realidade. **Revista Cultura e Extensão USP**, São Paulo, v. 14 (supl.), p.41-51, 2016. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/rce/article/view/11228>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

WERTHEIM, Margaret. **The pearly gates of cyberspace: a history of space from Dante to the Internet**. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 1999.

WIENER, Norbert. **Cibernética ou controle e comunicação no animal e na máquina**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

WILLIAMS, Tom. Grimes defends relationship with Elon Musk after being harassed on Twitter. **Music Feeds**, 22 mai. 2018. Disponível em: <<https://musicfeeds.com.au/news/grimes-defends-relationship-with-elon-musk-being-harassed-twitter/#/slide/1>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

WOLFE, Cary. **What is Posthumanism?**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.

WULF, Christoph. A Criação Mimética e a Circulação de Emoções: um estudo de caso. In: BAITELLO JR., Norval; WULF, Christoph (org.). **Emoção e Imaginação: os**

sentidos e as imagens em movimentos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

ZILBOORG, Gregory. Fear of Death. **The Psychoanalytic Quarterly**, v. 12, n. 4, p.465-475, 1943. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21674086.1943.11925545?journalCode=upaq20>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

ZUIN, Lidia. A mente é matéria. **Up Future Sight**, 18 nov. 2019. Disponível em: <<https://medium.com/up-future-sight/a-mente-%C3%A9-mat%C3%A9ria-98493dbd789b>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

_____. **Fotografando sombras**: um olhar sobre as imagens obscuras de Gottfried Helnwein. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

_____. The Future of Us: interview with a Cyborg. **Start-up Grind**, 31 mar. 2017. Disponível em: <<https://medium.com/startup-grind/a-talk-with-cyborg-activists-neil-harbisson-and-moon-ribas-790845008629>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

_____. Por que ícones da música pop andaram tretando sobre fascismo tecnológico? **TAB UOL**, 30 nov. 2019. Disponível em: <<https://lidiazuin.blogosfera.uol.com.br/2019/11/30/por-que-icone-da-musica-pop-andaram-tretando-sobre-fascismo-tecnologico/>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

ARTES PLÁSTICAS

DÜRER, Albrecht. **The Hare**. 1502. Aquarela, 25 x 22.5 cm.

HELNWEIN, Gottfried. **American Prayer**. 2000. Óleo e acrílica sobre tela, 213 x 187 cm.

HIRST, Damien. **For the Love of God**. 2007. Escultura de platina com diamantes e dentes humanos. Fotografada por Prudence Cuming Associates.

_____. **Mickey**. 2017. Escultura de bronze de Mickey Mouse imaginada como uma peça antiga encontrada no fundo do mar. Fotografia por Prudence Cuming Associates.

MUNCH, Edvard. **Death in the Sickroom**. 1893. Óleo sobre tela, 152,5 x 169,5 cm.

WARHOL, Andy. **Mickey Mouse**. 1981. Impressão em tela. 96,5 x 96,5 cm.

AUDIOVISUAIS

ANTICHRIST. Direção: Lars Von Trier. Produção: Meta Louise Foldager. Distribuição: Nordisk Film Distribution. Longa Metragem, 108 min. 2009.

CAPRICA. Criação: Remi Aubuchon e Ronald D. Moore. Produção: Clara Goerge. Distribuição: NVC Universal Television. Série televisiva. 2010.

CHANDER, Divya. **Asking where consciousness comes from**. 2018. TEDNYC Idea Search 2018. 1 vídeo. (8h e 9 min). Publicado pelo canal TED Archive.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G_aYPROQjlg>. Acesso em: 10 fev. 2021.

KURZWEIL, Ray. **Martine Rothblatt - The death of Death**. 2016. 1 vídeo. (29 min).

Publicado pelo canal Aging Reversed. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=w2egvtgealM>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

TREASURES from the wreck of the unbelievable. Direção: Sam Hobkinson.

Produção: Nicolas Kent. Reino Unido: Netflix, 2017.