

A plasticidade e o lugar do corpo em “The Chance”¹

Aline Amsberg de Almeida

RESUMO

O presente artigo é escrito na tentativa de contextualizar o corpo e os tipos de corpos no conto “The Chance”, escrito por Peter Carey em 1979. Com suporte em teorias que abrangem o corpo de diferentes formas, como o “sonho de pureza” de Zygmunt Bauman, a noção de mutação de Katherine Hayles e suas observações sobre o texto eletrônico, bem como a história do Doutor Frankenstein de Mary Shelley – que também se preocupa com o corpo –, entre outros, pretendo mapear os corpos movendo-se na história e medir as possibilidades de uma Chance, seja em termos de procedimento tecnológico ou escolha pessoal para trocar o corpo por outro.

Palavras-chave: Corpo. Plasticidade. Mutação.

The plasticity and place of the body in “The Chance”

ABSTRACT

This article is an effort to contextualize the body and the kinds of bodies in the short story “The Chance”, written by Peter Carey in 1979. Supported by theories which comprehend the body in different ways, as Zygmunt Bauman’s “dream of purity”, Katherine Hayles’s notion of mutation and her observations about the electronic text, and also Mary Shelley’s *Frankenstein* – which is also concerned with the body –, among others, I intend to map the bodies moving in the story and measure the possibilities of a Chance, being it in terms of technological procedure or personal choice to change the body for another one.

Keywords: Body. Plasticity. Mutation.

Contextualizando uma Loteria Genética que possibilita às personagens trocar seu corpo por outro, Peter Carey escreveu “The Chance”, uma história narrada por Paul – também o protagonista –, personagem que já realizou quatro trocas de corpo. Paul vive com Carla, sua namorada, em um tempo e local nos quais trocar de corpo é uma prática tão comum quanto comprar um novo carro ou mudar-se de casa. Diversas razões podem levar a entrar na Loteria e fazer uma Chance. Paul e

Aline Amsberg de Almeida é graduada em Letras pela ULBRA (2006) e mestranda em Teoria e História Literária pela Unicamp (Universidade Estadual de Campinas). Bolsista da Fapesp. E-mail: alineamsberg@gmail.com.

Endereço para correspondência: Caixa Postal 6007. Campinas/SP. CEP 13083-970.

¹ Este artigo é parte de meu Trabalho de Conclusão de Curso, feito sob a orientação da Dra. Isabella Vieira de Bem, entregue à banca examinadora e defendido na ULBRA (Universidade Luterana do Brasil), em 2006.

Textura	Canoas	n.16	p.112-126	jul./dez. 2007
---------	--------	------	-----------	----------------

Carla não compartilham o mesmo ponto de vista sobre a questão. Carla, por um lado, ainda não fez sua Chance (espera ansiosamente para isso), ela faz parte de um grupo de pessoas que usam a Loteria Genética e, por conta disso, seus corpos, como instrumentos para tornar realidade a Revolução. Por outro lado, Paul não dá qualquer explicação ou razão para ter feito suas trocas de corpo; porém, como veremos mais adiante, tais mudanças de corpo não podem ter sido feitas absolutamente por causas políticas ou sociais.

É importante ressaltar a origem da Chance e suas conseqüências para a humanidade na história. No conto de Peter Carey, os *Fastalogians*² desceram do espaço e instalaram-se na Terra apresentando aos humanos um novo tipo de loteria: a Loteria Genética ou a Chance. Uma Chance dá ao indivíduo uma oportunidade de trocar seu corpo atual por outro, embora não permita escolher o corpo que vai receber na loteria. Tal categoria tecnológica era, no início da história, comparada por Paul ao que os americanos haviam feito com sua tecnologia impossível de realmente entender caso importasse. Contudo, através da narração de Paul, torna-se evidente que a Chance tornou-se mais do que um jogo, um vício, ou uma mercadoria: transformou-se em uma necessidade:

Então agora, por dois mil dólares intergaláticos (IG\$ 2,000) podíamos entrar na Loteria e sair com uma idade diferente, um corpo diferente, uma voz diferente e ainda carregar nossas memórias (permitindo um pequeno vazamento) mais ou menos intacta. (CAREY, 1993, p.57)³

A relativa autoridade sobre o corpo dá o direito a fazer uma Chance e, conseqüentemente, manter voz ativa sobre o novo corpo do indivíduo, que agora é ele próprio. Mas o que acontece quando alguém precisa trocar de corpo em função de fazer parte de um grupo específico e juntar-se a uma revolução? E como exatamente funciona essa Loteria Genética na parte física ou, em outras palavras, é possível fazer uma Chance?

O QUE A CRIATURA DO DR. FRANKENSTEIN TEMA ACRESCENTAR

Para tornar a Chance realidade, proponho primeiramente duas alternativas *high-tech*: na primeira, um banco de partes de corpos onde os *Fastalogians* “escaneariam”

² *Fastalogians* são os alienígenas vindos do espaço que instalaram a Loteria Genética na Terra.

³ No original: “So now for two thousand inter-galactic dollars (IG\$ 2,000) we could go in the Lottery and come out with a different age, a different body, a different voice and still carry our memories (allowing for a little leakage) more or less intact”. Todas as traduções de “The Chance” ao longo do artigo são de minha autoria.

outros corpos e colheriam suas informações (como feito no processo de teletransporte, por exemplo) quer no momento da Chance, ou antes dela, com objetivo de estocar um catálogo completo de diferentes tipos de órgãos, estruturas ósseas, atributos físicos e todos os tipos de particularidades. Desse modo, cada re-inscrição do corpo agruparia, aleatoriamente, partes separadas e construiria um corpo único.

Na segunda alternativa, um banco de códigos genéticos baseado no mesmo processo de coleta, mas trabalhando em dois modos distintos (embora não necessariamente separados): recombinação e/ou manipulação de DNA, o primeiro a fim de criar novos fenótipos e o segundo objetivando novos genótipos. Ambas as alternativas, recombinação e manipulação de DNA, sustentariam e explicariam as fundações da Loteria Genética: a análise combinatória numérica das loterias em geral também reagrupa números (para a Chance: aminoácidos reagrupados) e finaliza em uma seqüência única de códigos.

Uma possível terceira alternativa seria a hoje em dia tão comum cirurgia plástica que pode formar e deformar praticamente qualquer parte do corpo humano e, mesmo sem cobrir genuína mudança de idade, é aceitável que se possa atingir uma aparência física mais idosa, estrutura muscular cansada, visão decadente, etc. Essa opção não daria ao indivíduo outro corpo, mas o mesmo drástica e radicalmente mudado: um corpo diferente.

Caso a alternativa do banco de partes de corpos se encaixe, pode-se dizer que a Loteria Genética produz uma série de seres ao estilo da criatura do Dr. Frankenstein, transformando a vida humana num enorme mosaico de partes reunidas, outrora separadas, em que o *self* é sempre e infinitamente o outro e sustenta fragmentos de identidades alheias. A criatura do Dr. Frankenstein é constantemente lembrada na discussão da plasticidade e identidade dos corpos vivos. Nízia Villaça (1999, p.18) relaciona ao corpo o texto eletrônico, e o resultado dessa relação é a desumanização, pois o texto eletrônico pode ser facilmente rearranjado, movido, removido, fragmentado e recombinado assim como a criatura resultante do experimento do Dr. Frankenstein. Katherine Hayles (1999) aprofunda-se ainda mais no assunto, dizendo que o corpo, assim como o texto, contém e sustenta informação, sendo constituído de padrões e códigos. Por essa razão, argumenta Hayles, o corpo pode ser manipulado conforme o texto, porque ambos são constituídos por padrão, informação e códigos.

A história de Mary Shelley, publicada em 1818, localiza-se em um imaginário de ficção e horror, com temas tais como preconceito, rejeição, natureza, medo, e principalmente a influência da tecnologia sobre a natureza, a busca científica do ser humano pelo conhecimento. O resultado do experimento do Dr. Frankenstein é uma criatura viva, feita de partes de outros corpos humanos, já mortos, que deve enfrentar o mundo por si mesma, ignorando a própria identidade. Uma diferença importante a ser apontada entre os corpos das personagens de Peter Carey e a criatura-mosaico de Mary Shelley é, também, a questão do livre arbítrio e, conseqüentemente, uma oposição entre escolha e destino, o que não priva as personagens, em qualquer dos casos, de encontrarem-se a si mesmos perdidos. Embora “encontrar-se a si mesmo perdido”

possa ser uma contradição em termos, serve aqui quando olhamos um pouco mais próxima e atentamente para os indivíduos nas histórias. Enquanto a criatura do Dr. Frankenstein descobre-se perdida quando enxerga a si mesma através dos olhos alheios – principalmente e em primeiro lugar através dos olhos de seu criador – e subsequente encontra-se no mundo, porém, constantemente rejeitado, incapaz de encontrar seu lugar no mesmo mundo, as personagens de Peter Carey estão perdidas inicialmente e, insatisfeitas com as próprias vidas, fazem Chances em tentativas de assentarem-se, pois “as pessoas raramente atiravam-se nos rigores da Loteria quando estavam felizes com suas vidas⁴” (CAREY, 1993, p.66).

A “síndrome de Frankenstein” é explicada por Steven Best e Douglas Kelner (2001, p.162) como “uma obsessão com o controle sobre processos naturais, e a perseguição de conhecimento para seu próprio interesse, separado de uma cuidadosa consideração da ética, política, e conseqüências potenciais” e a afirmação de que “[seres humanos] não são mais espécimes ‘originais’, mas antes uma síntese de carne, DNA, sangue e órgãos de outras espécies, *chips* de silicone, implantes e próteses tecnológicos”⁵ (BEST; KELLNER, 2001, p.161-162). Assim relacionadas, ambas as histórias (de Shelley e Carey) contrastam a distinção primordial entre originalidade e continuidade da vida: Dr. Frankenstein cria vida artificialmente, descarregando eletricidade em matéria morta, e essa é a razão pela qual a criatura não teve oportunidade de fazer qualquer escolha; enquanto as personagens em “The Chance” têm sua matéria viva drasticamente transformada justamente em conseqüência de sua escolha, resultado de seu descontentamento prévio.

Ivete Keil dá à criatura do Dr. Frankenstein sua busca pelo “Corpo sem Órgãos” (CsO), ao mesmo tempo que deseja ser humano – e, portanto, ter órgãos – sendo humano exatamente por essa razão (KEIL; TIBURI, 2004, p.154-155). Todavia, se a existência humana é corporal/corpórea, como no corpo que dança e o corpo torturado (id., p.53), é possível assumir que existe algo como o “humano” sem “corpo”?

Se “o campo de imanência não é interno ao *self*, mas também não provém de um *self* externo ou um não-*self*”⁶ (DELEUZE; GUATTARI, 2003, p.156), então o corpo orgânico é um limite (órgãos, ossos, carne, sangue) e é essa precisamente a razão pela qual alguém necessita encontrar seu CsO, cessando qualquer limite entre ele mesmo e o campo de imanência. Isso leva-nos à questão de Donna Haraway sobre por que nossos corpos deveriam terminar na pele (HARAWAY, 1991). A pele, sendo um órgão, como qualquer órgão, é um limite e interrompe o curso do desejo, o campo de imanência

⁴ No original: “People rarely plunged into the rigours of the Lottery when they were happy with their life”.

⁵ No original: “an obsession with control over natural processes, and the pursuit of knowledge for its own sake, divorced from a careful consideration of ethics, politics, and potential consequences” e “are no longer species ‘originals’, but rather syntheses of flesh, DNA, blood and organs from other species, silicon chips, technological implants, and prosthetics”. Todas as traduções de “The Postmodern Adventure” ao longo do artigo são de minha autoria.

⁶ No original: “The field of immanence is not internal to the self, but neither does it come from an external self or a nonself” Todas as traduções de “How do make yourself a Body Without Organs?” ao longo do artigo são de minha autoria.

que é o CsO. Então o que ocorre quanto a criatura do Dr. Frankenstein procura por seu CsO é uma problemática de identidade: alguém busca seu CsO na tentativa de encontrar a si mesmo. Conseqüentemente, é legítima a afirmação de que existe “humano” sem o “corpo orgânico”, afinal, “[o] CsO é o que resta quando retira-se tudo”⁷ (DELEUZE ; GUATTARI, 2003, p.151) – ainda um corpo – e, mesmo baseado num campo de imanência de desejo e ondas de intensidade, dado seu plano de consistência imaterial, é pura e essencialmente humano, pois necessita do sujeito em função de existir – um sujeito que deseja, que transcende seu corpo orgânico – e o sujeito é o limite.

OUTROS FATORES RELEVANTES ENVOLVENDO A CHANCE

A tradição judaico-cristã valoriza a espiritualidade e volta atenção ao corpo como lugar ou estabelecimento da alma, repudiando diversas práticas consideradas subversivas, em razão de que essas práticas vão de encontro à idéia do corpo como templo de Deus devendo ser, portanto, preservado em castidade e integridade física, por isso, prática como suicídio, transtornos alimentares, rituais corporais e experimentos envolvendo qualquer tipo de transfiguração são, por essa cultura, vetados. Enquanto a metafísica clássica argumenta que o corpo é a prisão da alma, as crenças cristãs estimam vida eterna do espírito através da ressurreição do corpo após a morte corporal, sustentando argumentação teológica e bíblica a favor de pureza espiritual e prevendo o fim do sofrimento pós-vida. Sobretudo, a oposição humanista clássica entre mente e corpo, articulada pelos valores de uma mente racional distinta do corpo, caiu com o fim da Segunda Guerra para dar lugar a uma era pós-humanista em que a mente humana espera sua transferência ao computador através de *download* (BEST; KELLNER, 2001, p.194-195) buscando a conservação.

Tal prática concebe a mente como um arquivo de computador e, embora plausível, esse *download* não comprova que a mente e o corpo humanos possam ser separados um do outro. E não é esse, ainda, o meio de divorciar ambos, porém um modo de replicar a primeira: um arquivo baixado (*downloaded*) não é desprendido da fonte, mas copiado ao *hardware* por um programa, é criado então uma cópia, um duplo.

O que torna uma Chance tão atraente é o fato de que trocar de corpo não apenas possibilita livrar-se do material orgânico com o qual se “começou a viver” (CAREY, 1993, p.58), mas, além disso, o fato de se poder escolher ser outro, apesar de que a única verdadeira escolha não ultrapassa a entrada na Loteria. Até o momento, o ser humano não escolhe nascer, existir, ou “vestir” uma imagem específica, vontade e escolha não vêm sem a vida ou com a ausência dela, nenhuma das duas é prévia ao início da vida individual; ao invés disso, são “dádivas” ou “atributos”, por assim dizer, não podendo ser localizadas ou encontradas fora dela. Entretanto, é possível redesenhar

⁷ No original: “the BwO is what remains when you take everything away”.

ou reescrever, por meio de cirurgia plástica, por exemplo (quase) qualquer parte do corpo que, de alguma forma, incomoda devido a uma imagem visual aversiva, ou a um desvio do ideal, por ser desarmônico. Somente após modificar todas as partes desarmônicas ou incômodas, ou talvez substituindo, aumentando, diminuindo, colorindo, esculpindo, inserindo uma outra parte, é possível perguntar se o primeiro estágio da humanidade (de alguém) permanece, e onde.

Na verdade, essa remoção do desarmônico está de acordo com a descrição do “sonho de pureza” de Zygmunt Bauman trazido a um lugar mais próximo: o corpo humano. Em “O mal-estar da Pós-modernidade”, Bauman analisa o “sonho de pureza” pós-moderno inerente ao homem e que insere na natureza a distinção entre pureza/ ordem e sujeira/desordem, o qual leva à criação e invalidação de estranhos – sujeira automotora (BAUMAN, 1997, p.27). Essencialmente, esse “sonho de pureza” deriva da idéia de que todo ser humano nasce e vive num esquema de ordem, e denota um esforço a fim de resgatar esse esquema – organizar o ambiente, enquanto a definição de “sujeira” ou “impureza” é estar fora do lugar. Nesse contexto, na tentativa de trazer a teoria a outro campo como dito inicialmente, toda parte desarmônica do corpo é sujeira e deve ser removida em função de restabelecer a pureza e reorganizar o ambiente: é a “sorte de vestir e despir identidades”.

Na história de Carey, uma Chance antes de ser instrumento para remoção de sujeira, é um meio de criar um novo contexto, um novo ambiente e, agregados a eles, são trazidos novos conceitos de harmonia e, conseqüentemente, um outro tipo distinto de sujeira. Fazer uma Chance equivale a re-entrar no mundo, ou em **um** mundo; apaga o contexto anterior e abre um novo, totalmente desagregado do primeiro exceto pela memória, “ainda carregar suas memórias” (CAREY, 1993, p.57), mesmo caso ambos estejam conectados por finas linhas – “mais ou menos intacta” (id. *ibid.*).

Algumas vezes uma Chance torna-se requisito necessário para alcançar ideais, como no caso da personagem Carla, que deseja entrar na Loteria Genética e sair com um corpo diferente a fim de juntar-se à Revolução. A personagem segue reafirmando que sua autoridade sobre o próprio corpo reside justamente na decisão de fazer uma Chance, firme em sua força e determinação apesar dos esforços contínuos de Paul para fazê-la desistir. Entre as crenças de Paul está o desacordo com o espírito revolucionário do grupo a que Carla pertence, os *Hups*. Paul não é contra a tecnologia *Fasta* ou a Chance – em prova disso ele mesmo fez quatro Chances quando poderia ter parado logo após a primeira. Paul é contra a Revolução simplesmente porque não vale todo o processo de desfigurar-se ou fazer a Chance nesse propósito. Numa última tentativa de fazer Carla desistir de sua afirmada decisão, o discurso frenético de Paul mostra experiência e desprezo:

Não imagine que você irá esquecer tudo isso. Não imagine que tudo vai ir embora. Pois qualquer conforto que você encontre com seus amigos, qualquer consciência que você pacifique, qualquer culpa que você amenize, você irá sempre olhar para trás com arrependimento e saber que foi desnecessário destruir.

Você amaldiçoará a moralidade da garota colegial que lhe enviou a um Centro de Chance e em seus sonhos você encontrará seu caminho de volta para mim e virá deitar ao meu lado e virá pescar comigo e todo mundo que você encontrar você irá comparar e encontrar falhas em menor respeito.⁸ (CAREY, 1993, p.84)

Carla destaca questões referentes a controle, poder, decisão e responsabilidade. A matéria do livre arbítrio, embora não uma constante, é ainda evidente na história e um ponto crucial. Quando alguém decide fazer uma Chance, essa decisão infere uma suposta autoridade sobre o próprio corpo e destino e envolve, ainda, três fatores/estágios: 1 – posse (capital); 2 – probabilidade (risco); 3 – conseqüências (resultado).

Primeiramente, e eliminatória, a ausência de dinheiro impede a oportunidade de uma Chance, bem como qualquer outro bem de consumo. Dinheiro é, aqui, também requisito para futuras aquisições no contexto escrito em uma sociedade que gira em torno de ideais de consumismo: não se faz uma Chance, simplesmente, se compra.

Em segundo lugar, após gastar IG\$ 2,000, encontra-se uma gama de possibilidades a respeito da perda de partes da memória e o alcance da aparência/imagem/forma/deformidade física que constroem o risco de tal roleta-russa. O procedimento é desconhecido, como observado pelo narrador no início da história: “não sabíamos como funcionava, ou se funcionava do modo como eles nos diziam”⁹ (CAREY, 1993, p.56) e, aparentemente, feito durante um estado anestesiado, embora não totalmente entorpecido, conforme descrito por Paul quando respondendo à pergunta de Carla sobre se uma Chance dói: “Faz você vomitar muito, e sentir-se doente, mas não dói. É mais um período difícil para sua cabeça” (id., p.64). O fato de perder partes da memória pode estar também conectado com esse “período difícil para sua cabeça”¹⁰.

Em terceiro lugar, uma “perda” na Loteria Genética encaminha, como resultado, a seis meses suportando um corpo ainda pior do que o anterior, já que uma Chance potencialmente acarreta uma perda. Perder em uma Chance significa ganhar um corpo “ruim”, “errado” ou “feito”, em outras palavras, um corpo que não o esperado. Se alguém escolhe arriscar e perde, só lhe será permitido fazer outra Chance seis meses depois: há possibilidades de ganhar (o corpo desejado para o resto da vida) assim como a chance de perder (o corpo corrente e ser obrigado a viver com o indesejado por pelo menos meio ano).

A precisa decisão de fazer uma Chance é realmente a primeira mudança e o estágio zero, acompanhado de certos princípios ou uma ideologia que pode variar de indivíduo para indivíduo. Contudo, o poder de decisão não está localizado na carne,

⁸ No original: “Don’t imagine that you will forget all this. Don’t imagine it will all go away. For whatever comfort you find, whatever conscience you pacify, whatever guilt you assuage, you will always look back on this with regret and know that it was unnecessary to destroy it. You will curse the schoolgirl morality that sent you to a Chance Centre and in your dreams you will find your way back to me and lie by my side and come fishing with me on the pier and everyone you meet you will compare and find lacking in some minor respect”.

⁹ No original: “we didn’t know how it worked, or if it worked the way they said it did”

¹⁰ No original: “It makes you vomit a lot, and feel ill, but it doesn’t hurt. It’s more a difficult time for your head”.

ele denota uma qualidade não-material e uma propriedade que não pertence à parte chamada de *meat* (carne, substância) pela cultura *cyberpunk*. Portanto, o não-físico leva o físico a um jogo de aposta que será guiado pelo elemento externo da tecnologia alienígena. No princípio, o preço a pagar é desconhecido, mas não tão aterrorizante ou desencorajador quanto à idéia de manter a mesma aparência atual.

Dada a enorme variedade de possibilidades, o indivíduo que faz uma Chance toma conhecimento da grande importância portada pelo corpo, a ponto de depender da própria imagem para atingir um objetivo, ao mesmo tempo em que direciona pouca preocupação aos custos dessa mudança, a ponto de submeter o corpo (como única posse real ou palpável) a esse tipo de aposta. Talvez os custos sejam tão baixos que conseguir dinheiro suficiente torna-se mais difícil do que tomar coragem suficiente para submeter o próprio corpo – como representação corporal ou consciência incorporada – às singularidades de uma técnica desconhecida. Seja isso ou a ideologia, o conjunto de idéias, enorme e profundamente enraizadas a ponto de permitir que alguém ignore todos os obstáculos a serem superados e eventualmente transformando-os em meras circunstâncias ao invés de dificuldades.

Essas inferências presumem que o indivíduo que faz uma Chance carrega ao menos uma básica ou mínima idéia no que concerne ao corpo – ele está ciente de que tem um corpo e considera-o como instrumento útil para fazer acontecer eventos consideravelmente importantes e cruciais. Agora os corpos na história e seus lugares serão apresentados.

O LUGAR DO CORPO

Pensar o corpo humano tornou-se questão de pensar quais são e onde estão os limites da humanidade (como condição humana) e o quão longe vai sua mutabilidade. Podemos assistir ao corpo sendo transformado por tecnologias sempre recentes e reescrito pelo uso de moldes totalmente diferentes após a aurora de um novo antropomorfismo no qual o termo “humano”, e suas infinitas direções, flutua entre natural e artificial abrangendo ambos. A atitude de tratar “natural” como sinônimo para “orgânico” torna-se então obsoleta desde que os seres vivos foram misturados com produtos artificiais (comida, medicamentos, veículos de transporte, ferramentas e utilidades de computador) a fim de incrementar ou melhorar as condições de vida e mantê-la, principalmente após a Segunda Guerra. O mito do ciborgue de Donna Haraway cabe aqui como representação da interação humano-máquina e organismo-tecnologia bem como da dissolução da distinção entre o natural e o artificial (HARAWAY, 1991).

Se as tecnologias como as descritas por Haraway (1991), Hayles (1999) e Best e Kellner (2001), por exemplo, são sumariamente extensões do cérebro, corpo e (in)consciente humano, como sugerindo por Lucia Santaella (2004, p.245), então pode-se afirmar imediatamente o corpo como *site* para experiência/experimento/sensação, e tomar os órgãos do sentido como interfaces para entrada e saída de dados. Santaella (2004, p.200) desenha um vasto mapa das múltiplas realidades do corpo pós-humano:

o corpo remodelado – para construções artificiais baseadas em partes e funções orgânicas; o corpo esquadrinhado – com propósitos médicos; o corpo plugado – para o *cyber*-espaço. Este último é subdividido de acordo com cada interface que entretém: imersão por conexão, imersão por avatares, imersão híbrida, telepresença, ambientes virtuais. Há ainda o corpo simulado – para representação gráfica e imaginário numérico; o corpo digitalizado – representação tridimensional detalhada; e o corpo molecular – para manipulação genética.

Desde os anos 40 e principalmente após os anos 50 e 60, o comportamento e desenvolvimento dos autômatos vem sendo estudado sob uma perspectiva cibernética para a qual todo organismo vivo é auto-organizado, reflexivo e um complexo (elemento do) sistema. A robótica visa a construir, no mais alto estágio, programas e sistemas completamente auto-suficientes independentes da interferência humana, enquanto a protética ocupa-se com a construção de partes biomecânicas do corpo para substituição de perdas. Nesse meio tempo, as descobertas da engenharia genética tornam quase certamente bem-sucedida uma reconstrução de bioespécies por procedimentos como a clonagem.

Presumivelmente, como uma molécula de DNA contém o código genético de um indivíduo, uma mutação nesse código transtorna a continuidade da base química da vida e de alguma forma conseqüentemente afeta a incorporação inteira – a continuidade do corpo. No que concerne a isso, Katherine Hayles observa que a “[m]utação é crucial porque nomeia o ponto de bifurcação no qual a interação entre padrão e aleatoriedade causa a evolução do sistema para uma nova direção”¹¹ (HAYLES, 1999, p.33). Portanto, transtorno/mutação precisamente prova continuidade/padrão.

É possível seguir ao longo da história vários tipos distintos de corpo e assistir à diversidade de seu elenco de personagens. Cada um dos tipos indica um grupo distinto de indivíduos e representa uma espécie diferente de personagem universal, como veremos nos parágrafos seguintes, que deverão servir ao propósito de mapear os vários lugares ocupados pelo corpo na história.

O segundo parágrafo da história aponta os *Leapers* – os corpos suicidas –, atirando-se de telhados de prédios e pontes. Juntar-se aos *Leapers*, considera Paul, está além da alternativa dos *Fastalogians*. Não seria, porém, o inverso? A Loteria Genética estando além da opção do suicídio? No caso de não haver coragem suficiente para matar-se, ao menos é possível mudar o corpo, tornar-se outro. Contudo, essa questão não é discutida na história, ou seja, Paul provavelmente não considera a opção inversa. Muitas são as razões que levam ao suicídio como última resposta; entretanto, a mais freqüente é a intolerabilidade da situação. Sobre os *Leapers*, o narrador não fala muito, apenas um breve parágrafo para compará-los a “frutas maduras demais” caindo de “árvores podres de um pomar esquecido” (CAREY, 1993, p.55).

¹¹ No original: “Mutation is crucial because it names the bifurcation point at which the interplay between pattern and randomness causes the system to evolve in a new direction”.

Há ainda os corpos *aliens* – os *Fastalogians* – o retrato da desordem, com sua atitude infantil e aparência inofensiva quando não confrontados, vestindo roupas que não servem. A aparência externa desorganizada dos *Fastalogians* funciona como camuflagem: “Em aparência eles eram tão menos ameaçadores do que os americanos” (id., p.56), de outro modo uma aproximação se faria impraticável e a barreira entre visitantes e anfitriões seria difícil de quebrar, afinal os *Fastalogians* vêm do espaço e provavelmente seus corpos são diferentes dos corpos humanos (o corpo dos *Fastalogians* não é comparado ao corpo humano em termos de estrutura/formação em nenhum momento da história).

O corpo sem vida – o cadáver – da história aparece e é encontrado ao lado de Carla, na forma de um homem velho. Carla faz uso desse homem velho a fim de ganhar dinheiro, o que, na história, é uma prática comum entre pessoas que precisam levantar dinheiro para funerais. O cadáver é um importante indicador da evidência física do corpo ao redor da qual a vida ou existência humana gira. A sugestão, feita por Ivete Keil em “Diálogo sobre o corpo”, é que “[o] corpo morto marca a presença da morte e sem ele a morte deixa de existir. Além de negar a morte com a cremação, estamos criando um imaginário de não-morte” (KEIL; TIBURI, 2004, p.121). A morte reside no corpo morto conforme a vida reside no corpo vivo, se negarmos a morte, estaremos consequentemente negando o corpo morto, o corpo e, logo, a vida. O corpo é o conector entre ambos, o instrumento que está no meio e constitui a ponte sustentando ambos os fenômenos. Conceber a vida leva a pensar sobre a morte como seu oposto possível mais evidente.

O que é a morte sem o corpo morto e aonde iria o segundo sem o primeiro? E se ambos são tão intimamente conectados, se dependem um do outro, o que é a vida sem corpo? Devido a uma questão cultural, a sociedade ocidental contemporânea discute, pensa e problematiza a morte como problema ou tabu. A observação de Ivete Keil é que “inegavelmente, a maior violência para nós é a morte. O mais íntimo dessa violência, o corpo” (KEIL; TIBURI, 2004, p.185). Para ambas Keil e Tiburi, o corpo que dança é um instrumento do dançarino, o corpo torturado é um instrumento nas mãos do torturador, o corpo libertino é um instrumento de prazer, todas essas proposições sustentam a carne/substância/*meat* como meio e não finalidade.

Bem como arte (dança), tortura e prazer, a ideologia usa o corpo como instrumento, pois não está localizada em nenhuma parte específica do corpo. É então que Carla se sobressai, a personagem revolucionária com um corpo de rica e uma Chance marcada. Ela pertence a um grupo revolucionário de pessoas que “achavam que o modo para lutar na Revolução era ter um corpo tão grotesco e mal-formado como o dos meus amigos [de Paul] nos Parques e Jardins”¹² (CAREY, 1993, p.62). As idéias de Carla, como as de seus pais, não estão de acordo com sua fisionomia, embora mais tarde ela vá entrar em contato com a realidade e mostrar uma parcela mínima de arrependimento quando chora ao lado da cama de Paul à noite.

¹² No original: “who thought the way to fight the revolution was to have a body as grotesque and ill-formed as my friends at the Parks and Gardens”

Se o esquizo (*schizoid*), como argumentado por M. W. Smith, “identifica os territórios da história com o CsO” e “desterritorializa e reterritorializa significados passando através do CsO como expressão de desejo individual”¹³ (SMITH, 2001, p.71), então essa de/reterritorialização é refletida na tentativa dos *Hups* de resgatar sua terra e passado, bem como na busca do corpo adequado para encaixar-se na Revolução. O CsO dos *Hups* é sua vontade e energia para lutar, que persistirá após *n* Chances. Eles substituem um corpo “real” por outro tão “real” quanto o anterior, trocando “ser” por “tornar-se” conforme seus *selves* são fundidos com/substituídos por vários outros e ainda permanecer *self*. Enquanto “ser” representa um estado estático, naquele onde/quando se está, sem modificação, “tornar-se”, conforme M. W. Smith, é uma multiplicidade reconhecível de desejos, é um estágio sempre no meio, é as desterritorializações e reterritorializações transformando o *self* (SMITH, 2001, p.73).

Então de onde vem a necessidade de uma revolução para pessoas que pertencem à classe mais alta, como Carla? Eles precisam lutar contra quem roubou seu espaço e retém mais poder do que eles: os *Fastalogians*. Em outras palavras, uma réplica efetiva à intervenção *Fastalogian* numa história que não pertence aos mesmos por direito e uma luta pela retomada da terra (colonização) e da vida, somente é possível utilizando-se a própria tecnologia *Fastalogian*. A Revolução é uma tentativa de fixar o presente através do resgate do passado.

Os *Hups* são descritos por Paul, o narrador, como um grupo formado por aberrações, ou “pessoas tão romanticamente feias como eu nunca havia visto [...] Falhas e enfermidades eram mostradas com um orgulho que seria estranho para qualquer um que não fosse um Hup”¹⁴ (CAREY, 1993, p.70). Entre eles, em reuniões na casa de Carla, estão o anão e a mulher de nariz-de-gancho, duas personagens que rejeitaram seus corpos. Ambos encontraram o padrão de beleza antes de suas Chances e agora são vistos como pura deformidade não apenas por seus companheiros *Hups*. O anão mostra aos outros sua beleza numa fotografia onde aparece deitado na praia. A mulher de nariz-de-gancho é desvendada mais tarde como sendo Jane Larane, a atriz “outrora bonita e famosa”. Esse é o modo julgado pelos revolucionários como o melhor para lutar, um modo além da compreensão de Paul, seja por ele ter feito sempre parte do proletariado ou porque ele é tão menos preocupado com uma revolução sem sentido e fadada ao fracasso do que com onde conseguir dinheiro para seu próximo engradado de cerveja: “Uma idéia não valia a pena para mim, não valia a pena lutar por ela. Eu lutaria por uma cerveja, uma refeição, uma mulher, mas nunca por uma idéia” (id, p.64).

¹³ No original: “identifies the territories with history with BwO” e “deterritorializes and reterritorializes meanings across the BwO as an expression of individual desire”. Todas as traduções de “Reading Simulacra” ao longo do artigo são de minha autoria.

¹⁴ No original: “people as romantically as any I had ever seen [...] Faults and infirmities were displayed with a pride that would have been alien to any but a Hup.”

O CORPO DO NARRADOR

O protagonista, Paul, exerce um importante papel na história ocupando o corpo do narrador. Para Katherine Hayles, o narrador, além de contar a história, é uma autoridade, um manipulador de códigos, desde que o texto será digitalizado em algum lugar ao longo de sua existência. O narrador, explica ela, vai de narrador a manipulador de códigos aos próprios códigos, bem como, logicamente, o leitor vai de ouvinte a leitor a decodificador; o texto produz o leitor no nível seguinte ao que o narrador produz o texto (HAYLES, 1999, p.46). Em *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, Hayles explica a transição de presença, posse e localização física para reconhecimento de padrão e acesso a dados. Em seguida explica como a informação perdeu o corpo e como a vida artificial (AL) é tão natural quanto a vida orgânica. Se o reconhecimento de padrão não necessita em absoluto a presença, então a perda do padrão não infere a perda da presença. Ao invés disso, é enraizado numa fundação de presença/ausência; e se assumíssemos que “porque somos essencialmente informação podemos nos livrar do corpo” como sugerem algumas teorias acerca dos autômatos (id., p.12), a informação perdeu o corpo justamente porque presença/ausência cedeu lugar a padrão/aleatoriedade.

Paul perdeu após passar pela Loteria, ele ganhou “o corpo de um lutador de rua envelhecido [...] um corpo feito para conter fúrias”¹⁵ (CAREY, 1993, p.58), embora essas fúrias não fossem mostradas violentamente ou direcionadas a “causas nobres” como, por exemplo, a Revolução, como sugerido pelo anão: “Você deveria considerar juntar-se a nós [...] então não teria esse problema que tem com Carla. Existem problemas maiores aos quais você poderia direcionar sua raiva. Sua situação agora é que está gastando sua energia ficando enraivecido com as coisas erradas”¹⁶ (id., p.83). Paul tem o corpo mais indicado para o tipo de luta proposta pela Revolução. Entretanto, a problemática dele é inteiramente voltada ao campo pessoal: sua preocupação em postergar a Chance de Carla indefinidamente.

No momento em que Paul enfatiza não valer a pena lutar por uma idéia, ele confirma a pouca atenção e importância dadas à mente, alma ou essência humana, em relação a causas materiais, por exemplo, “uma cerveja, uma refeição”, “no mundo das idéias eu não tinha princípios” (id., p.64) diz ele após uma discussão com Carla. Paul, por conta disso, não admite a associação de idéias a formas, ambas não podem, para ele, ser unidas/integradas num todo. Suas quatro Chances provam isso. A discussão começa quando Paul decide dizer a Carla que ela tem um corpo bonito. Ela afasta-se e pergunta a ele sobre seus conceitos de beleza, como no trecho seguinte:

¹⁵ No original: “the body of an ageing street-fighter. It was a body built to contain furies”.

¹⁶ No original: “you should consider joining us [...] then you would not have this problem you have with Carla. There are bigger problems you could address your anger to. Your situation now is that you are wasting energy being angry at the wrong things”.

‘O que é mais bonito, um pombo ou um corvo?’
 ‘Um pombo, se você se refere a uma rosela. Mas não sei muito sobre pombos.’
 ‘O que há de errado com um corvo?’
 ‘Um corvo é negro e tem a aparência horrível. É pesado. Seu grito não é atraente.’
 ‘O que torna seu grito não atraente?’
 [...]

 ‘Ele soa desolado,’ ofereci.
 ‘Você acha que é a **intenção** do corvo soar desolado? Talvez você seja ignorante e não saiba escutar um corvo.’
 [...]

 ‘Quais peitos são melhores?’
 Eu ri. ‘Não sei.’
 ‘Quais pernas?’
 ‘Não sei. Eu gosto de pernas longas.’¹⁷
 [...] (id., p.63-64, ênfase minha)

O primeiro estágio da discussão levanta a questão da relatividade da beleza (BAKER, 2003), o discurso retórico de Carla “tenta demonstrar que o não atraente é da mesma ordem do atraente” (id., p.151), um ponto familiar e crucial na discussão da estética que sugere a relatividade da beleza, atratividade e agradabilidade ao ponto de vista do observador e a questão da inversão de valores (o que também é usado pelos *Hups* como parte de sua estratégia, conforme observado por Backer: “a negação aberta de concepções sociais dominantes do que conta como bonito e, num contra-movimento, a glorificação da feiúra.”).

O segundo estágio da argumentação aponta a idéia de Paul da previsibilidade da natureza em contraste com a imprevisibilidade da tecnologia:

‘Gosto das Grevilleas.’ Eu disse desaprovando.
 [...]

 ‘São pequenos arbustos. Crescem na argila, nas piores situações. Ao redor de pedras ou nas encostas secas de montanhas. [...] Suas folhas são mais como espinhos. Parecem duros e sem graça, ninguém pensaria em olhá-los duas vezes. Mas em novembro [...] têm flores como gloriosas aranhas vermelhas. Acho-os lindos.’

¹⁷No original: “‘What is more beautiful, a parrot or a crow?’ ‘A parrot, if you mean a rosella. But I don’t know much about parrots.’ ‘What’s wrong with a crow?’ ‘A crow is black and awkward-looking. It’s heavy. Its cry is unattractive.’ ‘What makes its cry unattractive?’ [...] ‘It sounds forlorn,’ I offered.’ ‘Do you think that is the crow intention, to sound forlorn? Perhaps you are ignorant and don’t know how to listen to a crow.’ [...] ‘Which breasts are best?’ I laughed. ‘I don’t know.’ ‘Which legs?’ ‘I don’t know. I like long legs.’”

‘Mas em outubro?’

“Em outubro eu sei como serão em novembro”¹⁸ (CAREY, 1993, p.63-64)

Quando Paul descreve a Carla o comportamento das Grevilleas, aponta a importância de esperar pelo desfecho natural, pois a natureza fará seu papel, em contradição com o comportamento do próprio Paul ao fazer uma Chance seguindo a outra, indo contra a natureza humana. O exemplo das Grevilleas também serve como ponto de oposição à Chance como interferência tecnológica no curso da vida, pois, diferentemente das Grevilleas, o indivíduo que passa pela Loteria não tem a menor idéia de como será “em novembro”. Nesse parágrafo, a natureza, recordada por Paul, dá a ele a sensação de segurança em oposição à sua realidade – completamente imprevisível, quando falando sobre as Grevilleas, Paul encontra um lugar no discurso para ser confortado pela idéia de que alguma coisa – qualquer coisa – no mundo ainda se pode prever, ainda “faz sentido”, ou ainda segue a lógica.

O que serve aqui, como comentário final, é que o corpo como o viemos concebendo, e o modo de pensá-lo, não é mais o mesmo. Peter Carey usou de uma manifestação literária para mostrar e provar essa afirmação, para fazer o leitor pensar sobre quantas Chances já fez e qual o montante de razões e conseqüências de/para essas Chances. Quando decido mudar meu corpo, o que exatamente estou decidindo mudar? E o que é realmente esse corpo a que chamo **meu**?

REFERÊNCIAS

- BAKER, David. *Of Unprincipled Formalism: Readings in the Work of David Malouf and Peter Carey*. Griffith University, 2003, p.150-155. Disponível em: <http://www4.gu.edu.au:8080/adt-root/public/adt-QGU20040616.120642/index.html>. Acesso em: 8 ago. 2006.
- BAUMAN, Zygmunt. *O Mal-Estar da Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- BEST, Steven; KELLNER, Douglas. *The Postmodern Adventure: Science, technology and cultural studies at the third millennium*. New York: The Guilford Press, 2001.
- CAREY, Peter. *The Fat Man in History*. New York: Vintage books, 1993[1980].
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. “How Do You make Yourself a Body without Organs?”. In: *A Thousand Plateaus – Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003 [1980].
- HARAWAY, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism*

¹⁸ No original: “‘I like grevilleas.’ I said greasily. [...] ‘They are small bushes. They grow in clay, in the harshest situations. Around rocks, on dry hillsides. [...] The leaves are more like spikes. They look dull and harsh, no one would think to look at them twice. But in November [...] they have flowers like glorious red spiders. I think they’re beautiful.’ ‘But in October?’ ‘In October I know what they’ll be like in November.’”

in the Late Twentieth Century, 1991. Available at <<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>>. Accessed on August 27, 2006.

HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, literature and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

KEIL, Ivete; TIBURI, Márcia. *Diálogo sobre o Corpo*. Porto Alegre: Escritos, 2004.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-Humano: da Cultura das Mídias à Cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2004[2003].

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. London: Penguin, 1994[1818].

SMITH, M. W. “Reading simulacra”. In: *Fatal Theories of Postmodernity*. New York: State Univeristy of New York Press, 2001.

VILLAÇA, Nízia. “Corpos de Arlequim”. In: *Em Pauta: Corpo, Globalização e Novas Tecnologias*. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.