



Revista Linguagem – 15º Edição / www.lettras.ufscar.br/linguasagem

CARNE DO CORPO, CARNE DA PALAVRA: CORPOREIDADE, LINGUAGEM E IMAGEM NOS PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO PELA INTERNET¹.

Vitor Hugo de Oliveira²

“Criou Deus, pois, o homem à sua imagem, à imagem de Deus o criou; homem e mulher os criou.” (Gênesis, 1:26-27).

Desde então, o homem cria e recria o mundo em que vive, a partir de sua própria “imagem”. Desde que nasceu, o homem, mesmo adâmico, parece referendar-se nesse Outro, está imerso nessa rede de nomes e designações, uma espécie de linguagem antes da linguagem, como se, desde seu nascimento, já estivesse amarrado e determinado.

Antes do homem, a Palavra. Como metáfora, podemos recorrer à Cabala, que em sua cultura (associada à religião judaica e a história dos hebreus/judeus), diz que primeiro Deus fez o alfabeto, e com o poder místico de tais letras Ele criou o mundo (SCHOLEM, 2002). A criação das coisas se dá pela inscrição da Letra. Fink (1995) aborda que o corpo também é determinado pela linguagem, de forma que a estruturação corporal se encontra sob a cadeia significativa.

O objetivo desse trabalho é realizar uma uma reflexão teórica a fim de cercar determinadas visões sobre a *corporeidade* e suas relações com a linguagem, de modo a delimitar um “*interdiscurso*”, ao qual se refere o objeto aqui analisado, o processo de contrução do “*avatar*” enquanto imagem corporal do sujeito discursivo na internet. A análise discursiva aqui empreendida não se dará especificamente sobre o texto em sua “virtualidade eletrônica”. A tentativa empreendida aqui será a de analisar a cadeia significativa em suas novas possibilidades proporcionadas pela virtualização do discurso, cujas conseqüências são profundamente discutidas por Levi (2005). Se o discurso é entendido como “a palavra em movimento, prática de linguagem” (ORLANDI, 2005, p. 15), essa palavra, ou seja, o significante em seu devir pela estrutura histórica na qual se situa, assume novas formas na topologia digital. O *link* é um exemplo disso: a estrutura

¹ O presente artigo é fruto de uma versão preliminar apresentada à disciplina *Sujeito do Discurso nas Malhas do Digital*, ministrada pela Profa. Dra. Lucília Maria Sousa Romão, no Programa de Pós-graduação em Psicologia da FFCLRP-USP, a quem especialmente agradeço pelo apoio e relevantes sugestões.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, USP. E-mail para contato: vitorho@gmail.com.

de interconexões na rede cria um hipertexto, e suas conexões seguem uma estrutura que não depende da significação, mas sim de seu funcionamento enquanto linguagem³, “*hiperlinguagem*”.

No posfácio de “Seminário sobre a carta roubada” (1993, *apud* FINK, 1995, p. 34), Lacan desenvolve uma linguagem artificial, tendo como base uma cadeia de lançamentos de uma moeda e seus dois resultados, cara e coroa. Tendo como hipótese a aleatoriedade dos resultados da moeda (de forma que os dois resultados teriam a mesma probabilidade de ocorrer), Lacan aplica um método de ciframento, de acordo com algumas simples regras que agrupam e codificam os resultados. A cada nível diferente de ciframento empregado, pode-se retirar importantes conclusões sobre o funcionamento da linguagem e do inconsciente como linguagem⁴ (que envolveria esses “graus de *cifragem*”, Fink, 1995, p. 34). De acordo com Fink (1995, p. 38), Lacan busca com essa idéia

construir um sistema simbólico que traga em si uma sintaxe - um conjunto de regras ou leis - que não seja inerente à “realidade preexistente”. *Portanto, as possibilidades e impossibilidades resultantes podem ser vistas derivando do modo como a matriz simbólica é construída*, isto é, o modo como cifra o acontecimento em questão.

É interessante notar que o emprego dessa sintaxe causa na cadeia uma série de não-ditos, símbolos que são excluídos pela própria estrutura, mas que, por sua vez, faz com que a cadeia circule em volta de si (como a fala de um analisando, que circula em volta de significantes que não consegue expressar). Esse exemplo possibilita-nos ter uma visão clara de como Lacan compreende a linguagem, e sua relação com o inconsciente.

Há, por um lado, o nível de funcionamento automático da cadeia significante, [...]. Há, por outro lado, aquilo que interrompe o funcionamento tranquilo desse automatismo, a saber, a causa. Trabalhando isolada, a cadeia significante parece não necessitar de um sujeito ou de um objeto; mas quase apesar de si mesma, ela produz um objeto e subjulga um sujeito” (FINK, 1995, p. 51)

Esse exemplo mostra o “*como uma linguagem*” enquanto um sistema de ciframento que institui certas regras no funcionamento dos significantes, sejam eles palavras ou lances de moeda. No caso do presente estudo, mais do que em palavras, a análise se aplica ao processo de construção de um *avatar*, conceito existente dentro da linguagem informática e denomina uma representação gráfica de si, feita pelo internauta.

Geralmente, essa representação pode ser descrita como a descrição de uma pessoa, de seu esquema corporal completo ou só de sua face, correspondendo ou não a uma tentativa de

³ “A Análise do Discurso concebe a linguagem como a mediação necessária entre o homem e a realidade natural e social” (ORLANDI, 2005, p. 15).

⁴ De acordo com o autor, “na opinião de Lacan, o inconsciente é estruturado como uma linguagem, [...] o inconsciente consiste numa cadeia de inscrições quase matemáticas” (FINK, 1995, p. 40).

representação de si. O processo de sua confecção, foco desse estudo, parece processar-se por uma divisão da imagem corporal em elementos sígnicos, para sua posterior síntese em uma representação do corpo. Esse “corpo” semiotizado, parece seguir um processamento semelhante ao da linguagem, o que possibilitaria a realização de sua análise, enquanto discurso.

Mesmo que não pareça haver a intenção explícita de reproduzir-se em um avatar (que seria sua versão visual na net, distinta das fotografias, vídeos e *webcams*), sua construção, enquanto *estruturada como linguagem* (hipótese aqui defendida), implica determinadas posições subjetivas - há aí um processo de subjetivação, no qual o corpo-signo “assujeita” o indivíduo que o constrói. É nesse mote que realizaremos a análise, inspirando-se na metodologia da Análise do Discurso Francesa. Tais procedimentos buscam amarrar, contrapor e levantar questionamentos sobre o papel da corporeidade na época atual.

Corporeidade, Linguagem e a questão da subjetivação

Para Lacan, o inconsciente é a “soma dos efeitos da fala, sobre um sujeito, nesse nível em que o sujeito se constitui pelos efeitos do significante” (LACAN, 1985, p. 122). Seus processos não tem relação com o sentido, dependem da cadeia significante, seus efeitos e acontecimentos estruturais. Sua noção de significante surge com base no estruturalismo lingüístico de Saussure, onde o signo (união entre significante e significado) é diacrítico, ou seja, o sentido se dá como efeito da estruturação da cadeia. Dessa maneira, tal como afirmou Merleau-Ponty (1975, p. 322)

seu valor expressivo não é a soma dos valores expressivos que pertenceram a cada elemento da ‘cadeia verbal’. Pelo contrário, constituem um sistema na sincronia, na medida em que cada um deles significa apenas sua diferença frente aos outros [...] E, como isso é verdadeiro pra todos eles, na língua só há diferenças de significação.

A palavra *avatar* pode significar também transformação, transfiguração. Quem transmuta, nessa intrincada relação entre o corpo e a linguagem? O sujeito claramente não fica estático nessa relação, de forma que tanto um quanto o outro parecem determiná-lo. O sujeito, imerso no digital, pode às vezes congelar-se, petrificar-se em certas posições, ou ele pode tomar uma velocidade meteórica, sua superfície de relações imaginárias se funde, evapora, incandesce - o sujeito-cometa deixa um rastro de si no digital, esvaem-se as estruturas e ele torna-se devir. Pensar a estrutura da Internet é pensar na intensificação que a tecnologia incorporou à relação espaço-tempo. A velocidade das informações, a impressão do “instantâneo”, tudo isso mostra uma dimensão “para além” da estrutura, apontando para novas formas de subjetivação.

Daí poderemos imaginar um determinado limite para a análise do discurso, que se insere na rede de significantes, na teia da web, e perguntamo-nos se o furo, que a própria rede produz em si e em relação a qual posiciona o sujeito, não é de certa maneira um *wormhole* como descreve a física, que levaria o sujeito, à velocidade da luz, para uma nova dimensão, ou, como no risco apontado por Pelbart (1989), à clausura do Fora.

Pode-se dizer que, no processo de subjetivação, há três níveis de relação, tal como são descritas por Deleuze (1985, p. 103): “as relações formadas, formalizadas sobre os estratos (Saber); as relações de força ao nível do diagrama (Poder) e a relação com o lado de fora, essa relação absoluta, como diz Blanchot, que é também não-relação (Pensamento)”.

A dicotomia cartesiana entre corpo e alma, interior e exterior, é ultrapassada na atualidade por uma relação recíproca representada pela banda de Möbius, na qual interior e exterior são contínuos um ao outro, sem possibilidade de se estabelecer limites claros. No ambiente da internet, essa topologia torna-se ainda mais importante para a compreensão do sujeito navegador, já que suas posições subjetivas, seu navegar, seus dizeres, todos perderam a distinção público-privado, tal como discute Levy (1996).

A subjetividade, nas três relações que ela realiza e que foram acima apontadas, constituir-se-á de uma dobra do Fora, de forma que o interior, o Dentro, nada mais é do que essa dobra, inflexão das forças do Fora, redução de sua velocidade intensiva. Nesse contexto, Foucault afirmava a existência de

tecnologías del yo, que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad. (Foucault, 1990, p. 46).

Essa relação de si consigo das forças “entrará nas relações de poder, nas relações de saber. Ela se reintegrará nesses sistemas dos quais começará por derivar” (DELEUZE, 1985, p. 110). Essa noção de sujeito com dobra implica em sua determinação três questões, que devem ser feitas para compreender as possibilidades discursivas do sujeito e a produção de sentidos: Quais são suas condições de visibilidade e de linguagem? O que se pode fazer, e que resistências pode-se levantar? O que posso ser, como posso produzir-me como sujeito. “Sob essas três questões, o ‘eu’ não designa mais um universal, mas um conjunto de posições singulares ocupadas num Fala-Se/Vê-Se, Combate-se, Vive-Se” (DELEUZE, 1985, p. 122). Dessa forma, o sujeito é determinado corporalmente e discursivamente.

Pelbart (1985, p. 136), compara essa dobradura com a reflexão especular. Dobrar, “refletir”⁵ as forças é produzir um dobro, um duplo, que é o sujeito como réplica distorcida do Fora, devido as condições históricas de Visibilidade/Enunciação.

Assim, o sujeito é aquele que reflete, que espelha, que devolve o que sobre si projeta o Fora, e aquele que curva sobre si as forças que lhe vêm do Fora. A rigor, um único movimento. Pois refletir o Fora é também imprimir-lhe uma curvatura e assim dobrar o que se reflete, constituindo-se dobra e invaginação. (PELBART, 1985, p. 136).

A metáfora do espelho, mais do que uma “ilustração”, ela pode ser utilizada como um mecanismo discursivo que possibilita o trabalho de análise da construção do avatar. Na relação do indivíduo com a rede, há uma série de condições estruturais que lhe permitem “dobrar” as forças

⁵ em duas acepções: refletir a luz, dobra-la, e refletir enquanto pensar, meditar.

errantes presentes no ambiente digital. Ali ele produz uma dobra de si, subjetiva-se e cria um corpo digital de si, ou recria-se enquanto virtualização de seu próprio corpo na internet.

Para Merleau-Ponty o esquema corporal possui relevos e cavidades, podendo imbricar-se com outros corpos e com o mundo (MERLEAU-PONTY, 2000, p. 441), de modo que os instrumentos e as vestimentas podem ser compreendidos como extensões do corpo-próprio. A bengala de um cego é uma extensão de seu tato até a extremidade que toca no chão, o mouse, o teclado e o monitor são prolongações do poder enunciativo e da visibilidade, constituem uma virtualização do gesto humano, introduzem uma nova topologia. Nesse caso, o avatar pode ser compreendido como uma nova maquinaria de reprodução especular de si dentro das possibilidades apontadas por essa virtualização corpórea. Essa questão da reflexão especular será retomada sob um novo ângulo posteriormente, onde será melhor desenvolvida, já que o avatar compreende essa produção de um duplo, no qual sujeito se espelha.

As amarras signícas do corpo, o corpo-objeto e corpo-virtual

Se o corpo, tal como concebe Merleau-Ponty (1999), é o veículo de “meu” ser-no-mundo, colocando o sujeito⁶ em relação com o mundo e com os outros, ele não pode ser concebido somente como uma massa de células colocadas em determinada estrutura geneticamente coordenada – o corpo tem suas dimensões psicológicas, culturais, espirituais, tecnológicas...

O corpo, da maneira como o estabelece a mitologia moderna, não é mais material que a alma. Constitui uma *ideia*, ou antes, já que o termo de ideia não significa grande coisa, constitui um objecto parcial hipostasiado, um duplo privilegiado e investido como tal, tornou-se, como a alma no seu tempo, o suporte privilegiado da objectivação – *o mito director da ética do consumo* (BAUDRILLARD, 2007, p. 145).

De acordo com Baudrillard, a sociedade de consumo atual caracteriza-se pela economia de troca simbólica. Nesse contexto, o corpo deixa de ser omitido e negado, devendo ser investido, de forma que a pretensa “redescoberta” do corpo, tal como ocorre na realidade, se dá somente com a condição de funcionalizá-lo e objetivá-lo; o corpo é entregue de bandeja ao discurso econômico:

Importa que o indivíduo se tome a si mesmo como objecto, como o mais belo dos objectos e como o material de troca mais precioso, para que, ao nível do corpo desconstruído, da sexualidade desconstruída, venha a instituir-se um processo económico de rendabilidade (BAUDRILLARD, 2007, p. 143).

Enquanto patrimônio, o corpo está marcado por significantes de estatuto social, sacralizado numa ética do consumo, entrando numa rede de circulação simbólica, onde a saúde, a boa-forma, a estética e a moda, por exemplo, atuam acumulando uma mais-valia a esse corpo-

⁶ Cabe ressaltar que, para Merleau-Ponty, o corpo não é um objeto entre outros, do qual se utilizaria o sujeito. Ele é seu corpo, ele é tal potência de movimentos e percepções.

mercadoria, ou seja, valor de troca. Esse clima de liberação do corpo oculta em si uma nova submissão, já que “o corpo transforma-se em objecto ameaçador que é preciso vigiar, reduzir e mortificar para fins ‘estéticos’” (BAUDRILLARD, 2007, p. 151).

Para Baudrillard, o modelo de referência do corpo é o manequim, todo funcionalizado de acordo com a lei do valor enquanto “lugar de produção do valor/signo” (BAUDRILLARD, 1976/1996, p. 155), de modelos de significação. A nudez, a pornografia, a moda, ele analisa todos esses fenômenos através dessa funcionalização do corpo.

entre nós, o corpo se fecha em seus signos, avaliando-se por meio de um cálculo de signos que ele coloca sob a lei de equivalência e da reprodução do sujeito [...] pela avaliação do seu corpo, é ele que é fetichizado pela lei do valor (BAUDRILLARD, 1996, p. 142).

Por outro lado, Levy (1996) aponta para uma virtualização do corpo, através dos avanços da tecnologia, que problematizam a percepção, os movimentos outras formas de relação do corpo com o mundo. Cada aparelho médico permite uma nova perspectiva do corpo, de forma que seu interior torna-se tão externo quanto a pele, e isso sem a necessidade de cortes ou fissuras reais.

Surge um hipercorpo, uma corporeidade coletiva – o corpo insere-se numa rede coletiva de fluxo de órgãos, humores e líquidos, incorpora minerais (próteses), artificializa-se. O corpo é reconstruído e intensificado. “Portanto o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica” (LEVY, 1996, p. 33).

Espe(ta)cularização do corpo

O corpo e seu duplo, funcionalizados, são remanejados numa lógica de consumo:

Toda a história atual do corpo é a de sua demarcação, da rede de marcas e de signos que vêm compartimentá-lo, despedaçá-lo, negá-lo em sua diferença e sua ambivalência radical, a fim de organizá-lo num material estrutural de troca/signo, semelhantemente à esfera dos objetos, dissolver-se a virtualidade de jogo e de troca simbólica (BAUDRILLARD, 1996, p. 133).

A relação especular do corpo é compreendida como assujeitamento do indivíduo mesmo em Lacan, quando este descreve a fase do espelho⁷. A relação do bebê com sua imagem atua na constituição do “eu”, organizando seu esquema corporal fragmentado. Porém, essa experiência de localização do corpo-próprio é também uma alienação da criança a sua imagem.

o estádio do espelho é um drama cujo impulso interno precipita-se da insuficiência à antecipação que, para o sujeito, preso na ilusão da

⁷ A fase do espelho como uma “identificación primaria com su imagen”, de forma que essa identificação pode ser vista como “el origen de todas las demás indentificaciones” (FAGES, 1973, p. 14)

insuficiência espacial, maquina os fantasmas que se sucedem de uma imagem do corpo fragmentado a uma forma que chamaremos ortopédica de sua totalidade e à armadura enfim assumida de uma identidade alienante que vai marcar com a sua estrutura rígida todo seu desenvolvimento mental. (LACAN, 1992, p. 100)

Lacan parte da idéia de prematuração do bebê em seu nascimento, que depende extremamente da mãe, por sua insuficiência psicomotora. A fase do espelho proporciona uma antecipação na criança de sua totalidade corpórea, um sentimento de unidade que só se completará posteriormente, quando poderá andar e controlar melhor seus movimentos. Portanto, a relação com uma imagem de si se constitui na primeira forma de alienação da criança, e se dá antes mesmo de sua entrada no simbólico que, para Lacan, só ocorre com o surgimento do complexo de Édipo, sucessor dessa etapa, no qual a criança se depara com a questão da diferenciação sexual (FAGES, 1973, pp. 15-16).

Na fase do espelho, o bebê identifica-se com o desejo da mãe (falo). Porém, a intervenção paterna priva a criança dessa identificação e a criança encontra-se com a Lei. Aí há o medo da castração, que é simbólica, ou seja, indica a diferenciação da criança e do falo, separando-o da mãe. Dessa forma, a criança acaba por se identificar-se com a Lei paterna, de forma que o falo torna-se uma metáfora paterna. A criança, castrada, entra na ordem do simbólico, através do Nome-do-Pai: ele nomeia o objeto de seu desejo, faz uma metáfora desse objeto, entrando assim na cadeia de significantes.

Essa descrição, feita a grosso modo, da transição da fase do espelho para o complexo de Édipo, que retrata a entrada da criança no simbólico, busca demarcar o momento em que a questão da corporeidade e da linguagem atuam na subjetivação do indivíduo.

A relação especular já realiza uma sujeição primária, do bebê a uma imagem de si. Posteriormente, a questão da diferenciação dos sexos e da identificação da criança com o falo da mãe abre uma porta para sua entrada no simbólico. Corpo e linguagem atuam aí, e a imagem de si passa a submeter-se a um jogo simbólico de significantes. Apesar dessa descrição relacionar-se principalmente à constituição do sujeito em suas relações familiares, podemos ampliar essa discussão para a forma em que o contexto social se insere nesse mecanismo.

Na atualidade, o corpo tornado funcional é regido por uma espécie de narcisismo, já que o indivíduo é forçado a investir em seu próprio corpo. Porém, esse narcisismo deve ser compreendido

em decorrência de estar situado sob o signo do valor. É um narcisismo dirigido, uma exaltação dirigida e funcional da beleza a título de avaliação e troca de signos. Essa auto-sedução só tem de gratuita a aparência; na verdade, todos os detalhes dela recebem a forma final de uma norma de gestão ótima do corpo no mercado dos signos (BAUDRILLARD, 1996, pp. 149-150).

Baudrillard afirma que o corpo pode ser analisado nos termos de valor de uso e de troca, ou pelo regime entre significado e significante. A sexualidade, nesse sentido, passa a ser vista como uma função, um “*elemento da economia do sujeito*” (BAUDRILLARD, 1996, p. 158). Por meio dessa funcionalização e espetacularização, ela passa a se estruturar em termos de grandes oposições (masculino/feminino), que cristaliza-se “no exercício de um *modelo sexual* atestado por um dado órgão sexual e fechando o jogo dos significantes do corpo” (BAUDRILLARD, 1996, p. 158). A partir dessa base binária estrutural, realiza-se uma primazia da genitalidade, que funda um princípio de equivalência geral, tendo o falo como “significante absoluto com relação ao qual vem se avaliar e se organizar, vem se abstrair e se equivaler, todas as possibilidades erógenas” (BAUDRILLARD, 1996, p. 158). O equivalente geral da sexualidade torna-se também equivalente geral das virtualidades simbólicas de troca, de modo que o corpo e a sexualidade como discurso acabam por remeter-se a norma da economia política.

A nudez é vista por Baudrillard não como a exposição da verdade do corpo, pois esse corpo nu o é enquanto libertação, ou seja, sobre a pele inscrevem-se os signos da investida contra a repressão sexual e corpórea – ela é uma segunda pele. Esses signos repetem uma “operação metafísica do sujeito da consciência” (BAUDRILLARD, 1996, p. 141) essa ilusão de um sujeito consciente dono de si. Nessa função especular, O sociólogo coloca:

fechamento do espelho, duplicação fálica da marca: nos dois casos, o sujeito seduz a si mesmo. Ele seduz seu próprio desejo e o conjura em seu próprio corpo duplicado pelos signos. Por trás da troca de signos, por trás do trabalho do código, que funciona como fortificação fálica, o sujeito pode furtar-se e recuperar-se: furtar-se ao desejo do outro (à sua própria falta) e, de alguma maneira, ver (ver-se) sem ser visto. A lógica do signo une-se à lógica da perversão (BAUDRILLARD, 1996, p. 141).

Baudrillard aponta para o falo como equivalente geral da sexualidade no jogo dos signos, tal como o dinheiro é o equivalente geral no sistema de valor de troca da sociedade capitalista (BAUDRILLARD, 1996, p. 151). O emparelhamento das lógicas do signo e da perversão coloca novas indagações a respeito da semiotização do corpo e de sua fetichização.

A perversão concerne ao próprio enigma da diferença entre os sexos. Na psicanálise, a criança primeiramente reconhece todos os indivíduos como portadores do falo, de forma que a diferenciação entre eles é a distinção castrado-não castrado. O perverso, tendo como modelo o fetiche, *recusa* (a recusa, *Verleugnung*, é destacada por Lacan como o mecanismo relacionado à estrutura perversa) a castração, tamponando a falta através do objeto-fetiche, que atua pela função de véu, instaurando um *além*, a mulher fálica.

desde que se coloca a cortina [véu], sobre ela pode-se pintar alguma coisa que diz: o objeto está para além. O objeto pode então assumir o lugar da falta, e ser também, como tal, o suporte do amor, mas na medida em que ele não seja, justamente, o ponto onde se agarra o desejo (LACAN, 1994, p. 158).

O falo, enquanto objeto simbólico, circula em termos de sua presença ou ausência (LACAN, 1994, p. 155). “Falo vivo da mãe, todo o trabalho do sujeito perverso consiste em se instalar nessa miragem de si mesmo e a encontrar aí a realização de seu desejo – na verdade, *a realização do desejo da mãe*” (BAUDRILLARD, 1996, p. 154). Dessa forma, o perverso, recusando a lei que o retira de sua posição fusional com a mãe, age como se devesse transgredir a Lei, substituindo esta pela lei de seu desejo (ROSOLATO, 1990, p. 40).

Essa relação do perverso com o limite aparece ligado ao movimento do sujeito discursivo na internet. Este tem na rede a ilusão de que tudo pode, recusando-se inconscientemente a entrever os limites da rede. É um sujeito que, na confusão público-privado, pode deparar-se com a Lei inesperadamente, e até surpreender-se com a facilidade com que pode ser circunscrito, localizado e identificado.

Metodologia

O corpus de análise proposto para discutir a relação da corporeidade com o digital é constituído pelo processo de construção de um avatar. Esse processo é, compreendido pela rede de seleções e cliques do teclado/mouse, que possibilitam a montagem dessa imagem. No hipertexto da internet, leitor e escritor confundem-se, de forma que o programa de montagem da figura torna o usuário o “criador” de seu avatar.

Para a análise, foi realizada uma busca em um famoso site de busca da internet (www.google.com.br), colocando-se como palavra-chave o termo “faça seu avatar”. Para essa expressão, gerou-se um total de 511.000 links, e buscou-se delimitar aqueles que propunham logo de início a feitura de um avatar. Dessa seleção, foram escolhidos para análise 6 sites⁸, sendo que um deles especificava-se como um “criador de caricaturas” (Caricature Maker, <http://digibody.com/avatar-maker/index.php>), dois possibilitavam a produção de avatares somente de rosto e tórax (Mangatar, <http://www.faceyourmanga.com/homepage.php?lang=eng>; e Avatar Maker, <http://www.joguinhosdemenina.com/jogos-de-meninas/avatar-makear-pro-faca-seu-avatar>), e três de corpo inteiro, de modo que dois deles eram figuras inanimadas (Simpsonstar, <http://www.simpsonsmovie.com/main.html>, e Pocket Emo, <http://www.inexistentman.net/page/41/>) e outro possibilitava a animação de seu avatar (Buddypoke, <http://www.buddypoke.com/>).

Para a compreensão do método de produção, foi realizada a confecção de seis figuras, de modo a se experimentar o máximo de possibilidades permitidas para sua confecção. Interessante demarcar aqui que, no ato de construção dos avatares, o autor deste trabalho tentou criar figuras que seriam mais condizentes à auto-imagem que possui. Isso deve ser destacado apenas para descrever de forma mais exata o processo, já que se deve levar em conta que a imagem de si, tal como descreve Lacan, é da ordem imaginária, e que o processo de construção é atravessado por diversas questões que determinam as possibilidades subjetivas de sua execução.

⁸ Os nomes que antecedem o endereço de cada site produtor de avatar, será a referência ao processo de construção ali colhido, e ao avatar produzido pelo processo, para melhor diferenciação entre os diferentes sites utilizados pela pesquisa.

O processo foi anotado em seus passos, de forma a demarcar a topografia do programa. Após essa análise, pode-se comparar as peculiaridades desse processo, buscando compreendê-lo com um ato de “escrita”, no qual o indivíduo utiliza-se de um conjunto de signos para combiná-los através de um conjunto específico de regras, de modo a constituir um todo expressivo, cuja significação ultrapassa àquela pretendida pelo “autor”, tendo em vista o fato de que “os sentidos são produto de uma construção lingüística e histórica que passa por um processo social no qual os sujeitos determinam e são determinados” (FERREIRA, 1998, p. 206).

Deve-se salientar juntamente com Orlandi (2005) que o objeto discursivo não é dado prontamente, supondo um trabalho para convertê-lo num objeto teórico linguisticamente preparado. A transcrição dos passos de confecção visou não apenas denominar os “significantes” presente no contexto, mas também demarcar as possibilidades, compreendendo sua gramática própria. Deve-se salientar que “compreender como o texto funciona, como ele produz sentidos, é compreendê-lo enquanto objeto lingüístico-histórico, é explicar como ele realiza a discursividade que o constitui” (ORLANDI, 2005, p. 70).

A introdução realizada buscou cercear as questões principais que se coloca ao analisar a construção do avatar. Mais do que um mapeamento teórico, ela já se constitui como uma etapa de reflexão, colocando um contexto propício que salienta as características a serem trabalhadas. O corpus, aqui refletido, é uma forma de atualizar essas problematizações teóricas no contexto concreto do cotidiano.

Análise do Corpus

Quer fazer uma coisa diferente hoje? *Que tal fazer você mesmo!?* Clique aqui e divirta-se criando o seu próprio Avatar!

Fiz esse avatar ai em cima em poucos minutos![*no blog, há um avatar da pessoa que se coloca como autor do post*] No site você poderá escolher vários estilos de cabelo, nariz, boca, olhos. O super bacana é que além de *você fazer você mesmo, você* poderá baixar um pacote com várias animações do seu avatar, como este ai em cima, para usar no seu MSN, Blog, Orkut...⁹

Esse é o post de um dos blogs, no qual encontrou-se o hiperlink para o site “Face your manga” (Mangatar). Em si, o trecho remete ao funcionamento especular, em que o sujeito, partindo dos dois esquecimentos – descritos por Orlandi (2005, p. 35) – essenciais na atividade enunciativa, coloca-se de forma onipotente: “*Que tal fazer você mesmo?*”. Essa frase remete a toda tradição teórica desde Descartes, onde o Cogito, Eu Penso, é tomado como dono de si, sem furos nem falhas. As descobertas de Marx e Freud, que colocam a consciência sob a égide do funcionamento da produção econômica e do desejo, não aparecem aqui, há um tamponamento do sujeito enquanto assujeitado, de modo que ele aparece no discurso como tendo plena liberdade e domínio de sua imagem. Além disso, Podemos compreender aqui uma ilusão própria do

⁹ texto retirado de <http://www.sleek.com.br/2008/05/19/campanhas/faa-seu-avatar/>. Os grifos são nossos.

funcionamento especular: apesar da sensação de estar representado fielmente no espelho, a imagem é inversa, ou seja, ela é uma distorção do real. No caso do avatar, há uma impossibilidade de representar-se fielmente, de modo que o discurso do blog parece ocultar que há uma diferença significativa entre o “você” fabricante e o “você” fabricado. Esse “mesmo” de “você mesmo” pretende dar a ilusão de que há uma igualdade entre os dois termos, o que não pode ser cumprido no processo.

As frases “*Que tal fazer você mesmo*” e “No site você poderá escolher vários estilos de cabelo, nariz, boca, olhos” parecem contradizerem-se no contexto discursivo. Na primeira frase, “faça você mesmo”, implica que o sujeito tem a possibilidade de se reproduzir inteiramente na internet. Dessa forma, a criação do avatar estaria subordinada a um modelo específico, que contrasta com a segunda frase, “você poderá escolher...”, que implica em uma possibilidade de escolha bem maior que aquela proporcionada pelo modelo implícito no início do post. Pode-se aí ter um vislumbre do conceito de “hiper corpo” (Levy, 1996, p. 30): o corpo, semiotizado e marcado, entra em um comércio de produção de si e, como no caso analisado, da imagem de si. Como o espelho da internet, para mostrar a imagem, não necessita da presença simultânea do objeto que reflete, há uma independência da imagem, que pode incorporar não só o ego, mas o ideal de ego ou qualquer outra dinâmica de desejo do autor do avatar.



Figura 1: Avatares, de acordo com a numeração: 1 - Avatar *Simpsonstar*, 2 - Avatar *Maker*, 3 - *Buddypoke*, 4 - *Pocket Emo*, 5 - *Caricature Maker*, 6 - *Mangatar*

A construção dos avatares deu-se por uma série de processos de escolhas entre signos, de modo que as variações encontradas entre os sites devem-se basicamente a uma questão de estilo de desenho. A proposta dos sites na confecção do avatar influencia essa diversidade da imagem gráfica, principalmente quando ela é explícita.

Quatro dos sites analisados propunham estilos específicos de desenho. Em *Caricature Maker*, o site propunha-se facilitar a construção de caricaturas, de forma que os desenhos eram em preto e branco. Já em *Pocket Emo*, o proposto era a construção de um avatar “emo”¹⁰, em *Simpsonsstar*, o avatar construído possui o estilo gráfico dos personagens do desenho animado “Os Simpsons”, seriado norte-americano característicos pelos personagens de pele amarela e olhos grandes. Em *Mangatar*, o desenho era marcado pelo traço do manga, revista em quadrinhos de origem japonesa, cujo estilo de desenho peculiar ganhou o mercado midiático ocidental.

Estes sites já apontam que os autores, ao representarem a si mesmos, o fariam de acordo com as possibilidades “sintáticas” de cada estilo. A construção de cada estilo transcende a leitura que o sujeito tem de si, de forma que ele tem de subordinar a imagem de si às possibilidades estilísticas postas de antemão. De acordo com a proposta de cada site, o sujeito é convidado a fazer uma leitura de si a partir da linguagem dada, ou seja, como eu seria se fosse emo, um personagem de manga ou da série “Os Simpsons”, por exemplo. Pode-se comparar essa “escrita de si” às mudanças estilísticas de uma pessoa quando ela se encontra em determinadas condições de produção, por exemplo, ao escrever uma carta ao parceiro amoroso, ao colega de trabalho, ao chefe de sessão ou para o Papa. Escrita formal, rebuscada, informal – são estilos pelos quais as pessoas podem transitar, mas eles mesmos estão determinados por certas formações discursivas. Há aí uma ambigüidade entre a liberdade de escolha entre diferentes estilos, e a ilusão de que essa escolha é totalmente livre.

Com relação ao processo de construção do avatar, o que se notou foi uma intrincada rede lógica de construção gráfica, sendo ele construído pela semiotização da figura em diversos componentes que se comporiam numa “totalidade”. Em todos os casos, os “signos” eram desenhos que, em algum nível de interação, ligavam-se a um nome que lhe determinava a categoria de pertencimento. Somente no site *Avatar Maker* a interface de construção era totalmente gráfica, com nenhum uso de palavras para a construção. Para exemplificar o processo, vamos descrever as principais relações lógicas encontradas entre os “signos” (esquemáticas tendo apenas como base o trabalho empírico, de forma a compor um guia explicativo das relações encontradas, sem basear-se diretamente em conceitos informáticos já estabelecidos), tal como se pode catalogar ao percorrer o processo:

- *Escolha exclusiva interna*: quando determinada categoria possui um conjunto de itens dos quais somente um pode ser escolhido. Exemplo, em todos os sites analisados, havia a possibilidade de escolha entre variados tipos de cabelo, mas somente um poderia ser selecionado para o avatar;
- *Escolha exclusiva externa*: quando a presença de um item pertencente à determinada categoria exclui a possibilidade de se incluir qualquer item de outra categoria. Por exemplo, em *Mangatar*, somente determinados itens da categoria “roupa clássica” possibilitavam a escolha de itens da categoria “logotipo da roupa”.

¹⁰ Emo é a abreviação de “Emocore”, “*Emotion Hardcore*”, que atualmente é utilizado para designar um determinado estilo de vida, muito marcado pelo gosto musical e pela vestimenta.

- *Variação de item*: quando o item apresentava possibilidade de variações. Em todos os sites, exceto *Caricature Maker*, haviam itens cujas cores poderiam ser modificadas. Somente em *Buddypoke* alguns itens possibilitavam dois ou mais tipos de variações em sua confecção.

Dentro dessas três possibilidades de configuração das escolhas sógnicas, o corpo das imagens podem variar conforme o procedimento de “semiotização da figura corporal”. Esse procedimento denomina o ato de, tendo como base um conceito de imagem corporal, empreender uma série de subdivisões dessas imagens em categorias e subcategorias, incluindo em cada uma delas uma possibilidade de variação específica (por exemplo, a categoria “olhos”, que poderiam variar na forma e na cor, por exemplo). Assim, dependendo da complexidade do site, cada um possibilita uma determinada variação, calculável matematicamente, de tipos de avatar. A figura se comportaria assim como uma frase, constituída de, sintaticamente falando, sujeito, predicado, objetos direto e indireto, complemento nominal, etc., de modo que em cada categoria um número de combinações diferentes são possíveis.

Para a análise não se alongar em detalhes relativos a cada site especificamente, pode-se apontar dois dos casos analisados, que se encontram nos extremos em termos de complexidade: *Pocket Emo* e *Buddypoke*.

Em *Pocket Emo*, o corpo da figura é dividido em quatro categorias, que podem variar independentemente, em regime de escolha exclusiva interna. Além disso, há a possibilidade de habilitar mais 5 itens, cuja variação única é sua presença/ausência no desenho.

Buddypoke é um site que se vincula a diversos sites de relacionamento (Orkut, Hi5), de modo que seu aplicativo integra-se à estrutura desses. A representação gráfica é em terceira dimensão, e a figura é animada. Além das amplas possibilidades de configuração (sendo o único analisado que incorporava mais de uma *variação de item* por categoria ou subcategoria) ele agrega diversas possibilidades de animação e de relacionamento, de forma que sua animação pode relacionar-se com a animação de outras pessoas, inserida na rede de usuários do site de relacionamentos. Além disso, há a possibilidade de incluir falas na animação, em balões de fala semelhante a revistas em quadrinhos, e a acumulação de “ouros”, uma espécie de moeda que habilita determinadas funções. Há um câmbio dessa moeda em reais, de forma que se pode comprá-la, ou ganhar através de atividades relacionadas a propagandas de outros produtos, ou gratuitamente, em uma quantidade que é liberada diariamente, se usuário clicar a cada dia no link indicado¹¹.

Pode-se notar nessa descrição que os sites propõem aos usuários da net uma nova possibilidade de interação na net, a representação de si por meio do avatar. Essa representação gráfica é possibilitada pela facilidade de sua construção, pois ela depende de escolhas e simples cliques, e não de uma habilidade artística pessoal. Há, então, aparente liberdade de escolha, já que o desenho realizado não depende mais das obscuras habilidades corporais que a pessoa pode

¹¹ Talvez se possa compreender aí uma conexão da economia sógnica da imagem com a economia capitalista: há um câmbio entre o valor de troca simbólico e o valor de troca financeiro, instituindo uma rede que extravasa o contexto virtual da tela do computador para a economia virtualizada, tal como compreendida por Levy (1996, p. 63): “todo ato registrável cria efetivamente ou virtualmente informação, ou seja, numa economia da informação, riqueza”.

ou não possuir. Quanto mais elaborado, maior a possibilidade de formar uma figura “condizente” com a imagem de si. Porém, essa liberdade é relativa: para conseguí-la, o sujeito precisa assujeitar-se a uma determinada estrutura semiótica, que institui uma falta, já que a delimitação de possibilidades restringe o surgimento de outras, como a cadeia de lançamentos de moeda de Lacan, que impossibilita o surgimento de determinados códigos.

O sujeito que constrói a si mesmo, semiotiza sua imagem de acordo com um discurso ideológico que está para além dele, imerso na rede informática, social e cultural. Cada configuração das categorias podem colocar diversas questões, que tornariam a pesquisa mais ampla do que ela já se encontra. Dessa forma, optou-se por salientar somente uma parcela dessa estruturação das figuras, mas tendo como base o fato de que ela surge em quatro dos seis sites analisados: a primeira opção a ser realizada na confecção dos avatares concernia à opção homem/mulher, à diferenciação de sexo. Somente *Emo pocket* e *Caricaturemaker* não faziam distinção quanto ao sexo do personagem. Em *Buddypoke*, a opção era pré-estabelecida conforme a opção selecionada no site de relacionamento. Nesse caso, a insinuação de que a imagem é uma representação de si fica mais evidente.

Nesses quatro sites, a opção de sexo devia ser feita antes mesmo de se iniciar a construção do avatar a partir da figura padrão apresentada. Somente duas opções: homem/mulher, masculino/feminino, de tal forma que pode-se descrever essa primeira escolha como bi-unívoca, já que todos os outros itens dependiam dessa escolha primordial. Pode-se então dizer que essa dicotomização remete às questões de gênero.

O modelo binário de diferenciação sexual, de acordo com Costa (1995) é historicamente datado. “*Dominado pelo neoplatonismo, o pensamento ocidental até o século XVIII não pode representar a sexualidade humana como bipolar e originalmente dividida entre sexualidade masculina e feminina*” (COSTA, 1995, p. 100). Os órgãos sexuais femininos eram tidos como uma inversão dos órgão masculinos, a sua compreensão como sendo um sistema reprodutivo independente só surgiu depois.

A formação da nova imagem da mulher nos séculos XVIII, e sobretudo XIX, trouxe à tona a rediscussão da diferença de gêneros. Desta rediscussão surgiu a idéia de diferença de sexos entendida como bissexualidade original, e não como hierarquização de funções de um só sexo fisionômico (COSTA, 1995, p. 104).

Dessa forma, deve-se compreender que a estrutura dos sites incorporam assim um discurso de binarização da sexualidade que datam do século XVIII, e ainda hoje está presente nas discussões acerca de gênero e de sexualidade; também nas portas de banheiros, nas festas (“mulher só paga X”), entre diversas outras semiotizações de cores, espaços, estilos e vestimentas.

a sexuação é precisamente a divisão que perpassa cada sujeito, o que torna impensável o ‘um’ e o ‘vários’ – mas o ‘dois’ também, porque ‘dois’ já é número [...] o sexo em sua acepção radical não poderia aceder ao estágio de número inteiro nem ao estatuto do computável: trata-se de uma *diferença*, e as duas ‘extremidades’ da diferença, que não são termos, não

poderiam se adicionar nem fazer parte de uma série. (BAUDRILLARD, 1976/1996, p. 165)

Considerações Finais

o sujeito na malha do digital é aqui compreendido como sujeito do discurso em relação a um poder, posição em relação a um poder, posição inscrita pela ideologia e pela memória e constituída em condições de produção datadas historicamente (ROMÃO, 2006, p. 307).

A partir da análise pode-se entrever o fenômeno do avatar como uma forma de semiotização de sua auto-imagem, o que tem conseqüências nas diferentes posições de sujeito possíveis na internet, como também no próprio estatuto de corpo na contemporaneidade. Essa “presença ausente” do usuário pela rede, que deixa suas marcas e utiliza dessa ferramentas como um prolongamento e uma coletivização de seu próprio corpo, cria um efeito de ilusão quanto as possibilidades de interação na rede. Introduzir-se-ia aqui uma discussão à respeito da liberdade desse sujeito, frente a esse processo de semiotização de si. Enquanto que, quando bebê, a entrada no simbólico inclui uma escolha (FINK 1995), que leva a sujeição do sujeito ao simbólico, o sujeito internauta a submete-se a determinada estrutura para realizar essa representação de si.

Mas essa submissão, não seria ela influenciada por esse papel atual do corpo como objeto de consumo, onde o trabalho estético visa cercar o corpo (e nesse caso sua imagem) à determinados movimentos semióticos, o que igualaria o avatar à moda, por exemplo? Além disso, esse corpo representado na internet, quais seriam suas possibilidade de devir, de arrebentar com essa cadeia rígida de órgãos, de forma a encontrar novas formas de arranjo? De acordo com Deleuze e Guattari, “a informática ainda é dominada pela lógica binária e pelas relações biunívocas” (1980/1996, p. 13).

Para finalizar a discussão, será apresentado o mito do *golem*, presente em diversas correntes da cabala judaica. O *golem* é uma figura humana criada com barro, utilizada em ritos mágicos nos quais ele ganharia vida, a partir da inscrição de determinadas palavras em sua “corporalidade”, e atua como um estudo do poder criador de Deus, e uma tentativa humana de atuar semelhantemente à Deus:

Ben Sira queria estudar o *Sefer Ietzirá*. Uma voz celestial então se fez ouvir: Não poderás fazê-lo (uma tal criatura) sozinho. Ele foi procurar Jeremias, seu pai. Ocuparam-se disso e ao fim de três anos um homem lhes foi criado, sobre cuja testa estava escrito *emet*, como na testa de Adão. Então o homem que haviam feito falou-lhes: Deus sozinho criou Adão, e quando quis deixar Adão Morrer, apagou o *alef* de *emet* e ficou *met*, morte. É o que devíeis fazer comigo e não criar outro homem, para

que o mundo não sucumba à idolatria como nos dias de Enos. O homem criado disse-lhes: invertam a combinação de letras (por meio da qual fora criado) e apaguem o *alef* da palavra *emet* sobre a minha frente – e imediatamente ele se desmanchou em pó.¹² (EPSTEIN, 1887, *apud* SCHOLEM, 2002, p. 213)

Esse mito é ilustrativo, principalmente quando combinado com a epígrafe desse trabalho. O homem, criado à semelhança de Deus, busca agir “especularmente”, tentando reproduzir a criação. O uso do alfabeto aí é significativo, principalmente no que concerne à letra *alef*:

em hebraico, a consoante *alef* representa nada mais que a posição adotada pela laringe quando uma palavra começa com uma vogal. Assim, pode-se dizer que o *alef* denota a fonte de todo e qualquer som articulado, e de fato os cabalistas sempre consideram o *alef* a raiz espiritual de todas as demais letras, abarcando sua essência o alfabeto inteiro e, portanto, todos os demais elementos da interlocução humana. Escutar o *alef* equivale a não escutar quase nada; é o preparativo para toda a linguagem audível, mas por si só não transmite nenhum sentido específico (SCHOLEM, 2002, p. 41).

Há em Scholem uma analogia entre o *alef* e o sopro da vida, descrito em Gênesis 2:7, quando Deus deu a vida ao barro de que formou Adão. O *alef* representa então esse sopro, transformado em signo e impresso no barro, que o separa da morte (*met*) e o coloca na verdade divina (*emet*). Há nesse mito uma descrição sobre a semiotização como limite, mas também como abertura a outras possibilidades: tal como descrito por Pelbart (1989, p. 137), o sujeito enquanto dobra, possui um gargalo semi-obstruído que filtra, distorce e seleciona as forças do fora, e que é determinado pelos diagramas de poder e pelos estratos de saber, aos quais o sujeito está historicamente submetido. Essa distorção é o que garante que a subjetividade não caia na “clausura do fora”, transpassado pelas singularidades errantes, que fique louco. Subordinar-se ao simbólico, para Lacan, é uma forma de evitar a psicose. Ou seja, para ter um mínimo de liberdade é necessário estar atado a algo.

Referências

BAUDRILLARD, J. **A troca simbólica e a morte**. São Paulo: Loyola, 1996.

_____. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 2007.

COSTA, J. F. **A face e o verso**: Estudos sobre o homoerotismo II. São Paulo: Escuta, 1995

DELEUZE, G. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. São Paulo: Ed. 34, 1996, v. 3.

¹² *Sefer letzirá* é o livro sagrado da Cabala, *emet* significa “verdade”, em hebraico; *alef* é a primeira letra do alfabeto hebraico.

FAGES, J.-B. **Para compreender a Lacan**. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu, 1973

FERREIRA, M. C. L. Nas trilhas do discurso: a propósito de leitura, sentido e interpretação. In: ORLANDI, E. (Org.) **A leitura e os leitores**. Campinas: Pontes, 1998. p. 201-208.

FINK, B. **O sujeito Lacaniano**. Tradução de Maria de Lourdes Sette Câmara. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

FOUCAULT, M. **Tecnologias del yo**. Barcelona: Paidós, 1990.

LACAN, J. O estádio do espelho como formador da função do [eu] tal qual nos é revelada na experiência psicanalítica. In: _____. **Escritos**. São Paulo: Perspectiva, 1992. p. 96-103.

_____. **O Seminário: As relações de objeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994, livro 4.

_____. **O Seminário: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise**. RJ: Jorge Zahar, 1985, livro 11.

LEVY, P. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

MERLEAU-PONTY, M. O Filósofo e sua Sombra. Tradução de Marilena de Souza Chauí Berlink. In: Chauí, M. (Org), **Husserl, Merleau-Ponty**. São Paulo: Abril Cultural, 1975. (Coleção Os pensadores, 41).

_____. **Fenomenologia da Percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **A natureza: Cursos no Collège de France, 1957 - 1960**. Tradução de Álvaro Cabral. Texto estabelecido e anotado por Dominique Séglaard. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ORLANDI, E. P. **Análise de discurso: Princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 2005.

PELBART, P. P. **Da clausura do fora ao fora da clausura: Loucura e desrazão**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

ROMÃO, L. M. S. O cavalete, a tela e o branco: Introdução à autoria na rede eletrônica. **D.E.L.T.A. Revista de documentação de estudos em lingüística teórica e aplicada**, São Paulo, v. 22, n. 2, p. 303-328, 2006.

ROSOLATO, G. Estudo das perversões sexuais a partir do fetichismo. In: CLAVREUL, J. *et al.*, **O desejo e a perversão**. Campinas: Papyrus, 1990.

SCHOLEM, G. **A cabala e seu simbolismo**. Tradução Hans Borges, J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2002.

Recebido em: 12 de agosto de 2010.

Aceito em: 26 de agosto de 2010.