

A Incrível História de Patrícia Swzen: A Pet Humana¹

Ivan Carlo Andrade de Oliveira²

José Antônio Loures Custódio³

O artigo trata da criação da obra *Pet Humana*, baseada nos conceitos da pós-humanidade elaborados por diversos autores e artistas, entre eles Orlan, Stelarc e Edgar Franco. *Pet humana* foi a criação de uma história falsa sobre uma garota, Patrícia Swzen, que teria como desejo se transformar num híbrido de humana e felina, estando prestes a ser operada e incluiu a publicação das notícias no site de relacionamentos Facebook e em blog, o envio de e-mails para sites e podcasts e a criação do perfil da personagem. A história de Patrícia repercutiu na web, e seu desejo de se transformar em um híbrido de homem e animal foi aceita por muitos como verdadeira. Após a divulgação da história de Patrícia Swzen, foi desenvolvida uma história em quadrinhos tendo como base os comentários, e discussões sobre o seu desejo de se tornar a primeira pet-humana, num formato similar a um diário tendo como suporte o Facebook. O artigo adentra nas discussões sobre a circulação de informação na internet, e principalmente nas redes sociais, onde a veracidade da informação ocupa um segundo plano havendo quebra cada vez maior da distinção entre realidade e ficção. Aborda também o pós-humanismo cada vez mais presente na atualidade, não como ficção científica, e sim parte do cotidiano. Outro conceito discutido é o de *fake*, assim como sua influência sobre a arte a partir de conceitos de Fábio Nunes.

Palavras-chave: Fake na arte, redes sociais, pós-humano.

1 Introdução

Vivemos em um mundo em que tudo se entrelaça: arte e vida, diversão e informação, realidade e ficção. Nesse contexto, torna-se cada vez mais difícil distinguir o que é falso (*fake*) e o que é real, até porque, muitas vezes o *fake* pode ser nada mais que uma antecipação do real.

Este artigo trata do processo de criação da obra "*Pet Humana*", inspirada tanto nos conceitos de *fake* na arte quanto da aurora pós-humana. Nesse sentido, dialoga com a obra e investigações dos artistas multimídia Fábio Nunes (Fábio Fon) e Edgar Franco. "*Pet humana*" inclusive, pode ser considerada como fazendo parte do universo pós-humano de Franco.

¹ Trabalho orientado pelo professor Doutor Edgar Franco.

² Doutorando do Programa de Arte e Cultura Visual da FAV – UFG
Universidade Federal de Goiás – Faculdade de Artes Visuais. Professor da Universidade Federal do Amapá
profivancarlo@gmail.com
8235-9268

³ Mestrando do Programa de Arte e Cultura Visual da FAV – UFG
Universidade Federal de Goiás – Faculdade de Artes Visuais
jloures-arte@hotmail.com
(62) 9136-2870

2 Fake na arte

Na era contemporânea, nossa relação com o real passa por uma transformação radical uma vez que as imagens que nos rodeiam são hiper-realistas, mais reais e mais interessantes que a própria realidade. A intermediação dos meios tecnológicos cria simulacros de realidade, refazendo-a à sua própria maneira. Esse novo contexto influencia até mesmo os conceitos éticos e a compreensão de mundo dos indivíduos:

Diante de uma gama quase infinita de possibilidades, os indivíduos se perdem e, cegos diante do excesso de informação, comemoram a liberdade de escolhas enquanto recuam assustados no momento em que se sentem obrigados a tomá-las (...) É difícil distinguir o que é certo, o que é errado, o verdadeiro do falso. (SCHABBACH, 2014, p. 1)

A própria questão da identidade se diluiu em uma miríade de identidades plurais, num fenômeno cada vez mais patente nas redes sociais, a exemplo do Facebook, em que 27% dos perfis são *fakes* (NUNES, 2014). A identidade que se constrói na comunidade virtual é muitas vezes oposta à identidade fora da rede, ou um aspecto que vive na sobra do papel social exercido por essa pessoa no mundo fora da tela. As pessoas se voltam para ambientes em que se sentem seguros, ambientes nos quais se permitem ser aquilo que querem, embora isso não seja a realidade:

A própria questão do que é, daquilo que é verdadeiro ou não, é colocada em jogo. E as novas tecnologias colaboram muito para isso. Hoje é muito fácil adulterar dados, manipular imagens e criar perfis virtuais que podem passar perfeitamente como algo que, de fato, existe, algo real, tão real quanto a própria realidade" (SCHABBACH, 2014, p. 1)

Num mundo em que se manipula cada vez mais signos no lugar de coisas, em que a propaganda nos vende um mundo idealizado e perfeito dentro de certas características, com mulheres com corpos impossíveis, sanduíches que são perfeitos e saborosos no anúncio como um sanduíche nunca será na realidade, num mundo em que ficção e realidade se misturam, nesse mundo, a arte, seja como homenagem ou crítica, se modifica, moldando-se em torno de simulacros e da hiper-realidade.

Embora esse fenômeno se torne mais abrangente com o surgimento da internet, a literatura e a arte já lidavam com isso muito antes do surgimento da rede. Os trabalhos de imersão e ilusão (GRAU, 2007) são exemplos dessa categoria, de obras que têm como objetivo imergir o receptor num processo que lhe parece real.

Na literatura, um marco foi o texto hoje conhecido no Brasil como *Balela do Balão*, de Edgar Allan Poe. Em 1944 ele publicou uma matéria jornalística falsa no jornal *The Sun* sobre um aventureiro que estaria atravessando o Atlântico em um balão, provocando furor público (uma multidão se aglutinou em volta do prédio do jornal, em busca de exemplares). Além dos detalhes técnicos descritos de maneira pormenorizada, Poe colocou até mesmo um personagem real na história, o escritor William Harrison Ainsworth, dando mais verossimilhança à trama. Interessante notar que o caso, emblemático e um dos primeiros registrados, tenha ocorrido graças a um veículo de comunicação de massa. Para Schabbach (2014, p. 4), a mídia teve fator fundamental nesse processo:

A ficção sozinha não passou a ter caráter concreto, não é uma coisa ou instituição (...) é através dos produtos midiáticos que os homens têm contato com uma infinidade de mundos ficcionais e plataformas virtuais que acabam por delinear grande parte de suas crenças, que influenciam, portanto, na formação de suas identidades e de suas consciências.

Assim, a partir do momento em que os indivíduos adentram no mundo midiático, eles passam, a todo momento, a ter contato com mundos ficcionais e virtualizados e, assim, passam a vivê-los intensamente, muitas vezes até com mais intensidade do que o chamado mundo real. “De algum modo, a linha entre o que é real e ficcional começa a desaparecer, ao menos quando se trata de percepção”. (SCHABBACH, 2014, p.5)

Segundo Augé (apud BORGES, 2014, p. 16) o audiovisual produz “um novo regime de ficção, e esse regime se instaura afetando nossa vida social a ponto de nos fazer duvidar da realidade”. Exemplo dessa mistura ocorreu durante as transmissões do ataque terrorista de 11 de setembro pela TV francesa, quando as imagens traziam o letrreiro: “Isto não é ficção” (BORGES, 2005). O exemplo mostra como realidade e ficção se misturam do ponto de vista perceptivo na atualidade, a ponto do espectador considerar ficção aquilo que está sendo posto como realidade e ser necessário avisá-lo do contrário. Para Fábio Nunes, a popularização da internet fez com que esses conceitos se tornassem ainda mais embaralhados:

É notável que a rede internet – instantânea, mundial, descentralizada – torna-se hoje o meio mais suscetível a estas incursões, tanto por oferecer um relativo encobrimento ao indivíduo que publica conteúdos, quanto por justapor em uma mesma experiência de navegação faturas de diferentes naturezas, que se confundem nas possibilidades de criação, edição e manipulação digital” (NUNES, 2014, p. 44)

Manuel Castells (2000, p. 399) chamou esse fenômeno de virtualidade real, um sistema no qual a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, como se transformam na experiência.

Nesse contexto, a realidade não deixa de existir. Ela apenas se torna menos atrativa que o seu simulacro, que toma contornos de realidade, como no caso da pessoa que confunde o ator com seu personagem:

Não se pretende dizer que, de fato, o real não mais existe (...) mas, em um mundo que é muito difícil definir o que é verdadeiro e o que é falso, uma época em que grandes evoluções tecnológicas tornam as simulações virtuais até mais importantes do que a própria realidade (...) a ficção passa a produzir efeitos no real e geral, portanto, realidades simuladas tão reais quanto a realidade. (SCHABBACH, 2014, p. 5)

A noção de simulacro remonta a Platão. Segundo ele, havia o modelo original, perfeito, no mundo das ideias. Em nosso mundo encontrava-se a cópia imperfeita desse modelo original. E, por último, havia a cópia da cópia, o simulacro (WALTY, 1986). Nesse contexto, as imagens perdem seus referentes, são apenas signos, sem relação com o mundo. Não se trata mais de representar o mundo, mas de simulá-lo, ou até criá-lo:

O modelo digital é assim mais real que o real, fazendo dessa vítima de um crime (quase) perfeito (...) As novas formas de criação de imagens são, de agora em diante, um meio mais eficaz de tomar o mundo e de fazê-lo funcionar sobre a forma de um modelo (o simulacro) concebido sob a forma numérica. O mundo torna-se, com as imagens de síntese, um simulacro fabricado a partir de informações binárias, transformadas e traduzidas por computadores. Com as imagens digitais, o referencial desaparece por simulação matemática (...) As novas imagens (digitais) não mais representam o mundo; elas digitalizam o real. (LEMOS, 2000, p. 232)

Essas imagens, mais interessantes e vívidas que as imagens reais, criam uma espécie de hiper-realismo, que Umberto Eco (1984, p. 14) definiu através da comparação com o slogan da Coca-cola – The real thing: “a imaginação americana deseja a coisa verdadeira e para atingi-la deve realizar o falso absoluto”. A realidade entremeada com a ficção provoca entre outras coisas, o surgimento dos *hoaxes*, os boatos espalhados pela internet:

Os *hoaxes* são boatos e histórias que se passam por verdadeiros e são difundidos por rede. Em grande parte, eles se apresentam através de apelos dramáticos com cunho sentimental ou religioso, através do anúncio de algum risco iminente, como vírus ocultos no sistema operacional ou o fim da internet, por exemplo. (NUNES, 2014, p.44)

Os artistas reagem a essa realidade gerando trabalhos questionadores, críticos, que colocam em cheque tanto a nossa noção de realidade quanto a forma como as mensagens têm sido transmitidas e retransmitidas, sem nenhum filtro crítico, a exemplo dos *hoaxes* que se espalham pela rede:

Assim, é certo que a aparição destas formas questiona a credibilidade, a profundidade e a própria abundância de relações e informações do ciberespaço – em especial, nossa capacidade de discernimento e análise distante de um volume incomensurável de situações. Diante desse panorama, diversos artistas da web irão seguir estes pressupostos gerando trabalhos questionadores. (NUNES, 2014, p. 45)

Fábio Nunes cita o exemplo do artista Alexei Shulgin, que em 1999 criou um site *fake* de comércio digital que oferecia drives genitais capazes de proporcionar uma relação sexual efetiva a distância, um trabalho crítico que discute diretamente o fetiche tecnológico e a indústria do sexo virtual. O artista se apropria de um modelo recorrente em sites comerciais, onde há áreas para pedidos, perguntas mais frequentes e especificações técnicas. “É exatamente esse ato de assumir características de um equivalente não-artístico – sites de comércio eletrônico – que dá verossimilhança à proposta, tornando possível acreditar que tais dispositivos realmente estivessem à venda” (NUNES, 2014, p. 47)

Outro exemplo, citado por Nunes, é da ciberfeminista Cornelia Sollfrank, que, em 1997, criou um concurso de web arte fake. Todos os participantes eram perfis *fakes* com perfis e obras criadas pelo computador através de um algoritmo. Na obra, embora dois terços dos inscritos fossem mulheres, os três primeiros ganhadores eram homens. A obra, denominada

Female Extension, discute o machismo em concursos artísticos. (NUNES, 2014, p. 47)

Outra obra discutida por Fábio Nunes é a obra do escultor iugoslavo Darko Maver, autor de obras impactantes que denunciavam a tortura exercida pelo regime daquele país, com corpos mutilados e fetos malformados. Sua obra teria sido destruída e só sobrara dela imagens disponíveis na internet. Maver teria sido preso e condenado à morte por “antipatriotíssimo”. Como resultado, várias exposições foram organizadas na Europa com reproduções de seu trabalho. Depois da suposta morte, o artista foi cultuado como um mártir das artes e homenageado na 48ª Bienal de Veneza, na Itália, um dos eventos mais relevantes da arte no mundo. Entretanto, no ano 2000, surge uma revelação:

A dupla de artistas 0100101110101101.ORG – codinome de Eva e Franco Mattes – declaram que a vida e a obra do artista Darko Maver eram inventadas e que todos os documentos e imagens do artista foram forjados. Os artistas criaram uma ação que assumiu contornos e repercussões reais a partir de uma presumida veracidade dos fatos, imagens e documentos distribuídos através da rede Internet. (NUNES, 2014, p. 43)

Ao atuar no mundo do improvável e “tomar de assalto uma audiência crédula e questionar diretamente nosso poder individual de discernir entre o “verdadeiro” e o “falso”, estas ações podem ser muito mais eficazes quando se trata de aproximar uma discussão crítica. (NUNES, 2014, p. 51). Para Bourriaud (apud NUNES, 2014, p. 50), “a imitação pode ser subversiva, muito mais do que certos discursos de oposição frontal que apenas encenam gestos de subversão”. O tema é tão relevante que já existe até mesmo um museu, na Alemanha, dedicado apenas ao *fake* na arte (http://www.faelschermuseum.com/Seite1_englisch.htm). A maioria de seu acervo é de falsificações de quadros, mas há também o diário de Hitler, realizado por Konrad Kujau.

3 A obra “Pet humana”

A obra em tela foi pensada a partir dos conceitos do universo pós-humano criado por Edgar Franco exposto em obras como *Biociberdrama Saga* e *Posthuman Tantra*. Edgar Franco propõe um mundo dividido em três grupos: humanos resistentes, tecnogenéticos e extropianos. Os tecnogenéticos são fruto da hibridação entre humanos, animais e vegetais, permitidos pelo avanço da engenharia genética. Os extropianos são pessoas que transmitiram sua consciência para corpos robóticos, vivendo, assim, eternamente. Os resistentes são pessoas que resistem às mudanças extropianas e tecnogenéticas. Reproduzem-se sexualmente e imitam o modo de vida dos antepassados.

Segundo Santaella (2009, p. 507), a era pós-humana é “resultado de um processo revolucionário que começou com o desenvolvimento do neocórtex e, conseqüentemente, com o crescimento dos signos e da capacidade simbólica em geral”. A evolução da tecnologia cibernética levaria a uma obsolescência do corpo humano diante da singularidade tecnológica (SANTOS, 2008). Se por um lado essa singularidade pode levar a uma superação do humano, pode levar também a uma evolução do humano, através do acoplamento homem-computador.

Num contexto biogenético, o corpo humano se torna cada vez mais moldável, processo antecipado pela artista francesa Orlan (que modificou seu corpo através de dezenas de operações plásticas). No Japão, os *Bagelheads* antecipam a superação das formas humanas, ao injetarem soro fisiológico na testa, criando formas muitas vezes animais. Na mesma linha, os *B-stylers* são jovens japoneses que modificam seu corpo para parecerem negros norte-americanos:

Hoje, o corpo humano é cada vez mais moldável e serão cada vez mais comuns mudanças corporais relacionadas às motivações psicológicas de "outros" que emergem. Como diz o artista Stelarc, "o corpo humano está obsoleto (DANTON, 2014).

A obra "Pet Humana" foi pensada com o objetivo de levantar a discussão sobre a tecnogenética e o pós-humano, assim como sobre o compartilhamento de *hoax* na internet. Imaginou-se uma situação que envolvesse o início das pesquisas da tecnogenética, com uma clínica chinesa realizando pesquisas para criar híbridos entre humanos e animais (já existem obras de arte que apresentam, por exemplo, híbridos de humanos com plantas, como *Edúnia*, de Eduard Kac).

O primeiro passo foi a criação de um texto jornalístico falso, sobre a clínica chinesa e sua primeira paciente, uma brasileira (acompanhado de uma imagem ilustrativa):

Uma clínica chinesa pretende revolucionar o campo da estética propondo transformar pessoas em híbridos de humanos e animais. Uma de suas primeiras pacientes será uma brasileira

Li Shizhen carrega em seu nome a marca do mais importante médico da história chinesa. "Na época do primeiro Li Shizhen tudo que ele podia usar em métodos simples. Hoje temos todo um leque de possibilidades abertas pela engenharia genética. Hoje podemos moldar o corpo da pessoa para se adequar ao seu sentimento espiritual", explica ele, enquanto caminha pela clínica arborizada, situada na cidade de Pequim. Li Shizhen começou a se interessar pela engenharia genética e pelas mudanças corporais quando se deparou, em seu consultório, com um caso de uma paciente acometida de somatoparafrenia, uma doença que faz a pessoa acreditar que parte de seu corpo é um ente estranho. "A mulher não aceitava seu braço direito. Dizia que não era dela", lembra "Ela me pediu para retirá-lo. Foi um conflito ético". O caso fez com que o médico pesquisasse outras doenças, como Síndrome da Má Identificação Delirante, em que a pessoa acredita que está no corpo errado: "Ela nem mesmo reconhece seu corpo no espelho", explica. "Há muitos outros casos. Os mais famosos são pessoas que nascem como homem, mas sentem que sua personalidade é feminina, ou o contrário. Mudanças de gênero já são comuns na medicina, mas queremos ir um passo além".

Uma das inspirações foi a artista francesa Orlan, que já fez dezenas de operações plásticas, modificando seu corpo de acordo com obras famosas da pintura. O artista australiano Stelarc também serviu de inspiração, com seu conceito de que o corpo humano está obsoleto. Stelarc chegou, inclusive a implantar uma orelha em seu braço. "Hoje, com o avanço

da medicina, podemos modificar o corpo e adequá-lo à necessidade psicológica da pessoa”, explica Shizhen. A ideia dos pets surgiu da sugestão de que alguns dos pacientes se identificavam com animais. “Há pessoas que se sentem cachorros, gatos e querem viver essa experiência híbrida de serem, ao mesmo tempo, humanos e animais de estimação”. Acusado de estar brincado de deus, o médico rebate: “Nós começamos a brincar de Deus quando fizemos as primeiras próteses. O que estamos fazendo agora em termos de medicina estética é apenas uma consequência das primeiras próteses de silicone”. Uma das primeiras pacientes a passarem pela transformação será a catarinense Patrícia Swzen. Desde pequena ela se sente que está no corpo errado. “Eu sempre me identifiquei com animais, em especial com cachorrinhas. Sempre quis viver como um animal de estimação”. Patrícia é casada há cinco anos com um empresário local que não quis se identificar. Apesar de ter estranhado no início o desenho da esposa de se transformar em um híbrido de humano com canídeo, ele diz que passou a apreciar a ideia: “Tenho certeza de que ela vai ficar linda e vou continuar amando-a. Se isso a faz feliz, tem todo o meu apoio”. Patrícia está tendo a consultoria de psicólogos e fazendo exames pré-operatórios. A cirurgia está marcada para o início do mês de julho deste ano.

Esse texto foi publicado no blog Ideias de Jeca-tatu (ivancarlo.blogspot.com) e no Facebook nos perfis Gian Danton (<https://www.facebook.com/gian.danton.5>) e José Loures (<https://www.facebook.com/louresjose>). A publicação de maior impacto foi a do Perfil de José Loures. A postagem teve 61 curtidas e cinco compartilhamentos e 42 comentários, muitos dos quais escandalizados com a história. Apenas uma pessoa pediu as fontes.

O passo seguinte foi a criação de um perfil na rede social Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100008334073994> e a construção do perfil fake, incluindo programas de TV, com ênfase em animes que se relacionem com o tema, como Ookami Kodomo, sobre uma humana que se apaixona por um lobisomem e tem dois filhos híbridos entre humanos e cachorros. O perfil foi construído levando em consideração os comentários nas postagens dos artistas, em especial a ênfase de que o caso lembrava mangás e animes. Também foi criado um testemunhal para ser enviado para páginas e sites de relacionamentos:

Olá, O meu nome é Patrícia Swzen, tenho 22 anos, sou estudante e moro em Florianópolis. Acompanho o site de vocês e gostaria de contar a minha história. Desde pequena eu sinto vontade de ser um animal. Minha mãe conta que quando eu era pequena custei a andar, pois gostava de ficar de quatro e miar como uma gata. Conforme fui crescendo foi aumentando em mim essa vontade de ser animal. Eu não sinto que esse corpo humano é meu e gostaria de ter um corpo de animal. Esse desejo aumentou ainda mais quando vi animes e mangás, como Ookami Kodomo. Felizmente casei com um homem que me entende e me ama como eu sou e me quer como a pet dele. Juntos nós pesquisamos e encontramos uma clínica na China que pretende transformar humanos em pets criando híbridos com animais. Eu estou fazendo os exames pré-operatórios e, se der tudo certo, serei a primeira paciente deles. Estou muito feliz com essa

possibilidade, pois será a realização dos meus sonhos. Em agosto já deverei estar recuperada, já com meu corpo novo. Gostaria de dividir minha alegria com vocês. Um beijo, Patrícia.

Pelo menos um dos e-mails deu resultado. O podcast Omelete Nights (<http://omelete.uol.com.br/omelete-nights/musica/omelete-nights-26-podcast/#.U64k47EmjqQ>) em sua edição de número 26 (de 24 de junho de 2014) discutiu o caso de Patrícia, sendo a mesma foi destaque do programa. Apesar de uma desconfiança inicial, tratou do caso como real, perguntando-se como seria de fato a história (o e-mail propositalmente deixava em abertas várias questões). Patrícia foi chamada de “Travesti animal” (Tranimal). “Eu estou achando que isso aqui é mentira, mas, ao mesmo tempo, uma parte de mim quer acreditar que isso é verdade, porque é tão absurdo que pode ser verdade”, disse a radialista Dane Taranha.

Os apresentadores cogitaram, por exemplo, se Patrícia usava coleira e usava caixa de areia. Patrícia chegou até mesmo a ser convidada como atração para a *Comi Con Experience*, planejada por seus idealizadores como o maior evento de cultura pop e nerd já realizado no Brasil.

O terceiro passo foi a construção da página do projeto, com a publicação de uma história em quadrinhos que seria uma versão da história de Patrícia a partir de uma entrevista realizada por Gian Danton com a mesma, com desenhos de José Loures. Criado no dia 23 de junho, a página publicou a história em capítulos, divididos sempre em três quadros. Mesmo num tempo curto, a página recebeu 275 curtidas, com 509 pessoas envolvidas e teve um alcance de mais de 4.000 visualizações. No dia 30 a página publicou a última página da história em quadrinhos, que revelou a verdade por trás do curioso caso de Patrícia Swzen.

Apesar do caso presente ser um *fake*, não vai longe a época em que o ser humano poderá fazer modificações radicais em seu corpo. Artistas como a francesa Orlan e o australiano Stelarc exatamente essas possibilidades. Stelarc tem dito, inclusive, que o corpo humano se tornou obsoleto diante do desenvolvimento da tecnologia. No Brasil, destaca-se a obra de Edgar Franco e sua vasta obra sobre a pós-humanidade.

Há vários casos já documentados, como os *B-stylers*, jovens japoneses que mudam o seu corpo para se parecerem com negros, ou os *Bagelheads*, que injetam soro fisiológico na testa para criar um visual diferenciado e muitas vezes monstruoso. Por outro lado, os avanços genéticos permitem, por exemplo, a criação de plantas híbridas com genoma humano. Esses e outros exemplos mostram que o corpo humano tem sido moldado para se adaptar às necessidades psicológicas e sociais dos indivíduos, de modo que a discussão sobre o tema é uma das mais relevantes da atualidade.

4 Conclusão

O projeto Pet humana se insere tanto no conceito de transmídia quanto de *fake* na arte. É provavelmente a primeira obra desse tipo a usar o site de relacionamentos Facebook. Apesar do tempo curto para o projeto, teve uma grande repercussão, alcançando um público variado e levantou questões importantes. Apesar do espanto, muitos acreditaram que a história era real.

O fato de ter sido usado um site de relacionamentos, de uma personagem que tinha até mesmo perfil, tornou muito mais crível o caso, uma vez que sites como o Facebook são locais em que realidade e ficção normalmente se misturam. Todo perfil, nesse sentido, é um pouco *fake*. Todo perfil é uma identidade construída para ser mostrada para a sociedade, através de fotos, mensagens, página curtidas, grupos e até mesmo amigos. Sites de relacionamento são locais em que as pessoas se permitem ser aquilo que gostariam de ser. Nesse meio, tudo é falso, mas, ao mesmo tempo, tudo é crível.

Por outro lado, a aceitação da história mostra que, embora a aurora pós-humana ainda esteja longe, as pessoas já a vislumbram e já se acostumaram a pensar no corpo humano como algo moldável. Cirurgias de mudança de sexo, de próteses de silicone, de próteses de membro são tão comuns que não geram nem mesmo notícia. E hoje, é raro alguém que não tenha ao menos uma prótese em seu corpo, seja uma lente de silicone ou um dente artificial. Embora o caso de Patrícia, um híbrido de humano com animal, seja extremo, ele é aceitável justamente pelo avanço da medicina estética. A obra "Pet humana" levantou exatamente esse tipo de questão.

Bibliografia

ASCOTT, Roy. "Existe amor no abraço telemático" in: DOMINGUES, Diana (Org.) **Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, Presente e Desafios**. São Paulo: Editora Unesp, 2009, pp.305-318.

_____. "Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica", in: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**. São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.

BEIGUELMAN, Giselle. **Linke-se: arte, mídia, política, cibercultura**. São Paulo: Petrópolis, 2005.

BORGES, Rosane da Silva. **Ficção e realidade: as tramas discursivas dos programas de TV**. Tese apresentada ao programa de pós-graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Disponível em:

<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-15072009-223157/pt-br.php>. Acesso em: 21 abr. 2014.

DANTON, Gian. O outro e a pós-humanidade. **Ideias de jeca-tatu**.

Disponível em: <http://ivancarlo.blogspot.com.br/2014/05/o-outro-e-pos-humanidade.html>. Acesso em: 11 jun. 2014.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FRANCO, Edgar. **Será o pós-humano?** Ciberarte & perspectivas pós-biológicas. Disponível em: <http://www.antropologia.com.br/colu/colab/c33-efranco.pdf>. Acesso em: 20 set. 2013.

LEMONS, André. Arte eletrônica e cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado. **Para navegar no século 21**. Porto Alegre: 2000, p. 225-243.

LEMONS, André. **Cibercultura remix**. Disponível em:

<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/remix.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2013.

NUNES, Fábio Oliveira. **O fake na web arte: incursões miméticas na produção em arte e tecnologia na rede internet**. Disponível em:

http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/fabio_oliveira_nunes.pdf. Acesso em: 02 jun. 2014.

POE, Edgar Allan. **The Balloon Hoax**. Disponível em:

<http://poestories.com/read/balloonhoax>. Acesso em: 10 maio 2014.

SANTOS, Jair Pereira dos. **O que é pós-moderno**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SCHABBACH, Leonardo. **A nova posição da ficção na pós-modernidade e a mídia**. São Paulo: Biblioteca 24 horas, 2009.

SCHABBACH, Leonardo. **Ficção e mídia na pós-modernidade: a busca por um processo reflexivo**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em:

http://www.pos.eco.ufrj.br/publicacoes/mestrado/dissertacoes_2011.html.

Acesso em: 19 maio 2014.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo, Unesp, 2007.

DI FELICE, Massimo. "Estéticas pós-humanistas e formas atópicas do habitar", in: DI FELICI, Massimo ; PIREDDU, Mario (Orgs.) **Pós-humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes**, , São Paulo: Difusão Editora, 2010, pp.61-97.

MCLUHAN, Marshall. "A Arte como Sobrevivência na Era Eletrônica" in:

McLuhan por McLuhan: Entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização, Rio de Janeiro: Ediouro, 2005. pp.243-264.

NUNES, Fábio Oliveira. **Ctrl+Art+Del: Distúrbios em Arte e Tecnologia**, São Paulo: Perspectiva, 2010, pp.154-216.

SANTAELLA, Lucia. "A semiose da arte das mídias, ciência e tecnologia", in: DOMINGUES, Diana (Org.) **Arte, Ciência e Tecnologia: Passado, Presente e Desafios**. São Paulo: Editora Unesp, 2009, pp.499-511.

SANTOS, Laymert Garcia dos Santos. "Sobre o Futuro do Humano", in:

Nada, n°. 11, Maio de 2008, Lisboa: Direção Geral do Livro e das Bibliotecas do Ministério da Cultura, 2008, pp.134 -149.

WALTY, Ivete Lara Camargos. **O que é ficção**. São Paulo: Brasiliense, 1986.