



**Ítalo do Nascimento Oliveira Borba**

**Realidades virtuais: informação e  
simulação do mundo**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA**

**Programa de Pós-Graduação em Filosofia**

Rio de Janeiro  
2019

**Ítalo do Nascimento Oliveira Borba**

**Realidades virtuais: informação e simulação do  
mundo**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em  
Filosofia da PUC-Rio como requisito parcial para a elaboração da  
dissertação de mestrado.

Orientador: Prof. Edgar Lyra

Rio de Janeiro  
2019

**Ítalo do Nascimento Oliveira Borba**

**Realidades virtuais: informação e simulação do  
mundo**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em  
Filosofia da PUC-Rio como requisito parcial para a elaboração da  
dissertação de mestrado.

**Prof. Edgar de Brito Lyra Neto**

Orientador

Departamento de Filosofia – PUC-Rio

**Prof(a). Elsa Helena Buadas Wibmer**

Departamento de Filosofia – PUC-Rio

**Prof. Tito Marques Palmeiro**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro, 08 de abril, 2019

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

**Ítalo do Nascimento Oliveira Borba**

Graduou-se em Bacharelado em Relações Internacionais pelo Ibmec.

Ficha Catalográfica

Borba, Ítalo do Nascimento Oliveira

Realidades virtuais : informação e simulação do mundo / Ítalo do Nascimento Oliveira Borba ; orientador: Edgar Lyra. – 2019.

107 f. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Filosofia, 2019.

Inclui bibliografia

CDD: 100

Para minha mãe, que merecia coisa  
melhor.

## Agradecimentos

Nesta etapa inicial do meu andar na filosofia, agradeço à minha mãe por tudo que não tenho como enumerar, obrigado.

Obrigado amig@s companheir@s e futuros mestres, pelas conversas com brilho e amor. Agradeço a Patricia Mathias pela energia acolhedora sem igual, La Primo pelas palavras e olhares poéticos, Felipe pelas trocas valiosas, e Bia pelas discordâncias.

A Taissa Damasceno, que me ajudou a buscar algum sentido em meu trabalho, e acreditar nas minhas ideias. Obrigado pelo companheirismo sem condições.

Aos meus amig@s de sempre: Fabricio, Filipe e Guilherme; pelos vinhos na calçada. Agradeço aos meus irmãos de coração Hiago e Higor, pelas noites e dias também. Obrigado Amanda Álvares pelo apoio inicial nesse caminho. Agradeço aos meus amigos Eduardo e Bruno pelas viagens. Agradeço também a Ana Clara Borges pelas palavras sinceras.

Ao meu amigo Elvis, pelos 16 anos comigo, em memória.

Ao Departamento de Filosofia da PUC-Rio, pelos professores comprometidos com o pensar, e excelentes funcionários. Agradeço especialmente ao professor Edgar Lyra, mestre indispensável na minha formação filosófica. O caminho não seria tão gratificante sem suas aulas e espantos. Agradeço também aos professores: Marcelo Norberto, Paulo César, Luiz Camillo, e Pedro Duarte.

Aos membros da banca examinadora, pelo acompanhamento desde a qualificação e aceite do convite.

Ao CNPq, pelo fomento ao longo do programa de pós-graduação, sem o qual não seria possível a realização deste trabalho.

## Resumo

Nascimento Oliveira Borba, Ítalo; Lyra de Brito, Edgar (orientador). **Realidades Virtuais: informação e simulação do mundo**. Rio de Janeiro, 2019. 106p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Filosofia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O tema amplo deste trabalho é a hegemonia tecnológica contemporânea, em seus aspectos ontológicos e sociológicos. Na impossibilidade de cobrir todo o campo fenomênico dessa hegemonia, elegemos as tecnologias digitais e o paradigma informacional que lhe corresponde como nossos objetos de estudo imediato e exemplar. A contemporaneidade e a velocidade das transformações que concernem a esses objetos colocam, por sua vez, problemas diretos ao desenvolvimento de um trabalho mais canônico ou sistemático. A escolha foi trabalhar com autores de referência, diversos entre si, como Jean Baudrillard, William Gibson e Pierre Lévy. Foi elaborado um diálogo tendo como base alguns conceitos dos autores citados, por exemplo: simulação (Baudrillard), ciberespaço (Gibson) e, numa chave mais crítica, virtualidade (Lévy). Investigamos como essas tecnologias do virtual organizam, de forma mais ou menos insidiosa, a realidade e a vida através desse paradigma informático. Dado o abalo dos referenciais de sentido protagonizados por essa hegemonia tecnológica, discutimos, em suma, os caminhos ainda trilháveis nessa atmosfera de posituação do encantamento e da ilusão, ou seja, o que nos resta do mundo e da nossa capacidade de pensá-lo.

## Palavras-chave

Tecnologia; simulação; realidade virtual; informação; simulacro; tecnologias digitais

## Abstract

Nascimento Oliveira Borba, Ítalo; Lyra de Brito, Edgar. **Vitual Realities: world's information and simulation**. Rio de Janeiro, 2019. 106p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Filosofia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This study has the contemporary technological hegemony as a theme, both in its ontological and sociological aspects. Since it's impossible to cover the phenomenological field of this hegemony as a whole, we chose digital technologies and its informational paradigm as our immediate and exemplary subject of study. Contemporaneity and the fast transformations concerned to these subjects lead to problems regarding the development of a more orthodox or systematic study. To overcome such obstacle, the choice of working with referenced and diversified authors, as Jean Baudrillard, William Gibson and Pierre Lévy, was made. A dialogue between these authors was elaborated, using some of their concepts as a foundation, such as: simulation (Baudrillard), cyberspace (Gibson) and, in a more critical approach, virtuality (Lévy). The way these virtual technologies organize reality and life through an informational paradigm, in a somewhat insidious way, was investigated. Given the downfall of the sense references protagonized by this technological hegemony, we discussed, in short, the possible paths to follow under this atmosphere of enchantment's and illusion's positivation, that is, what is left of the world and of our capacity of thinking it.

## Palavras-chave

Technology; simulation; virtual reality; information; simulacra; digital technologies



## Sumário

1. <Introdução>.....	10
2. <Loading...>.....	14
2.1 Pensar Tecnologia .....	14
2.2 ERROR 404.....	18
2.3 Vivendo o digital.....	23
3. <Experiência e Ciberespaços>.....	27
3.1 Informação .....	27
3.2 Armazenagem, Digitalização e o Fim da Entropia .....	31
3.3 Experiência.....	35
3.3.1 Sentido.....	40
3.3.2 Aceleração.....	44
4. <Imagens do Virtual> .....	48
4.1 Simulacros.....	48
4.1.2 Simulação e Código .....	52
4.2 Para além do real: virtual e <i>hiper realidade</i> .....	57
4.2.1 O dentro e o fora.....	57
4.2.2 O real e seu virtual .....	61
4.3 A condição virtual: eu digital e o fim do corpo.....	70
5. <Sobre o que perdemos e o que nos resta>.....	80
5.1 Ainda sobre o pensamento .....	91
6. <Considerações finais>.....	99
7. <Bibliografia>.....	105

*Quando se vive, nada acontece.*  
(Jean-Paul Sartre)

## 1. <Introdução>

O presente trabalho de dissertação tem uma tarefa, talvez das mais difíceis, pensar o presente. Giorgio Agamben aponta para uma dificuldade incontornável, pensar o presente numa fratura do tempo, em que o tempo ainda não é história<sup>1</sup>. Existe a necessidade de nos movimentarmos na crítica do limite filosófico-histórico do pensamento em que estamos inseridos, e abrir campo para sua ultrapassagem. Portanto, a dificuldade que se apresenta é refletir sobre o mundo no momento em que nos situamos em sua tessitura de relações. Precisamos levar em conta que somos tomados por esse lugar que habitamos, e o pensamento não pode estar fora disso, mas deve assumir os limites de seu solo.

A capilaridade da tecnologia na existência humana contemporânea é evidente nesse presente que tomamos como problema, e ainda assim, talvez não suficientemente debatida. Esse trabalho tem como proposta pensar os processos tecnológicos contemporâneos. Mas, como pensar esse fenômeno abrangente da tecnociência? Certamente, a dimensão do questionamento se coloca como complexidade para a empreitada. Na intenção de buscar lugares que forneçam aberturas interessantes, partimos principalmente do filósofo e sociólogo francês Jean Baudrillard e do autor de ficção científica William Gibson. Nos dois autores buscamos explorar a experiência tecnológica do humano na atualidade, numa abordagem de recorte. Frente a abrangência do problema, selecionamos as tecnologias digitais que colocam o advento do virtual como fenômeno central desses processos. A pergunta que perseguimos é: Como entender a vida do humano com as tecnologias digitais?

Na primeira parte do trabalho intitulada *Loading...* iniciamos um prólogo das aberturas e limites esperados na seleção teórica debatida. A seleção teórica que buscamos devem ter seus limites pensados evitando cooptar a lógica tecnológica. Mas, existe a possibilidade de desviar-nos de um pensamento utilitário do mundo?

---

<sup>1</sup> AGAMBEN, G. *O que é o contemporâneo e outros ensaios*, p. 61.

Partimos do princípio que quando pensamos a tecnologia e seus implícitos estamos lidando não somente com uma disposição técnica e instrumental da experiência, mas com uma forma de pensamento, de compreensão, comprometida com finalidade, utilidade e positividade. Portanto, ensaiamos algumas alternativas que ofereçam deslocamento interessantes. Seguimos com o pensamento de Baudrillard como conteúdo e performance de um contragolpe à essa hegemonia. O autor revela que “o próprio processo parece ser irreversível, pois é o próprio processo da racionalização – que chamamos orgulhosamente de progresso e modernidade e liberação – o que está se tornando exponencial e caótico”<sup>2</sup>. Trata-se de um pensamento que pretende ser não sistemático, aberto, e muitas vezes paradoxal em si mesmo, buscando na reversibilidade um recurso para salvaguardar toda alteridade, todo achatamento.

Seguindo com o compromisso de uma crítica ao pensamento técnico, tentamos debater os possíveis limites da contribuição da literatura/filmografia da ficção científica para problematizar a tecnologia. O enredo narrativo do gênero quando coloca em questão os ditames tecnológicos como problema em sua condição de desenvolvimento na sociedade pode ter uma proficuidade considerável. Os limites da abordagem de ficção científica devem ser problematizados. Esse tipo de pensamento, ainda que colocando a tecnologia como questão, pode estar comprometido ainda com um pensamento de finalidade e positividade. Os argumentos da falha e o erro técnico na narrativa, podem fazer parte do próprio processo de desenvolvimento tecnológico, de auto superação e evolução, partilhando uma lógica de pensamento utilitarista<sup>3</sup>.

Assumindo alguns limites e posições iniciais do trabalho, iniciamos nossa investigação da experiência nas tecnologias do virtual, levando em consideração a multiplicidade de estímulos e sua imersão em interfaces<sup>4</sup>. Qual é o contexto em que ocorre essa difusão das tecnologias digitais? Começamos debatendo o contexto do paradigma da informática para direcionamento do desenvolvimento civilizatório. A abordagem assume esse critério da informação como valor social e mola para evolução econômica. Alocamos a contribuição de William Gibson no destaque da

---

<sup>2</sup> BAUDRILLARD, J. *A ilusão vital*, p. 70.

<sup>3</sup> DUSEK, V. *Filosofia da Tecnologia*, p. 81.

<sup>4</sup> GIBSON, W. *Neuromancer*, p. 309.

experiência com o virtual e a potente criação do termo ciberespaço<sup>5</sup>. O autor torna-se importante para deslocar a abordagem da informação como critério social e relevante por analisar a experiência nas instâncias da experiência e interatividade. Ainda nesse debate, buscamos referência em Jean Baudrillard para desenvolver o argumento da aproximação de informação e constituição de sentido, e deslocar a noção de informação do vínculo imediato às noções de conhecimento e dados.

Ainda na segunda parte do trabalho, investigamos os implícitos no projeto informático de digitalização do mundo e do indivíduo. A paranoia da produção resulta na acumulação da matéria física, o que sobra após todo o consumo. A superação desse indesejável excedente aparece como argumento de transformação para o suporte virtual, a digitalização de tudo o que seja possível. A dimensão da aceleração da experiência sustenta o processo de consumo exacerbado e admite sua potência exponencial justamente no virtual, onde tudo pode ser consumido mais rápido e na dinâmica do tempo real. A instantaneidade subtrai a memória, a linearidade e a dimensão histórica do tempo<sup>6</sup>. Devemos pensar de que maneira a digitalização do real pressupõe a superação da entropia.

Passando propriamente do foco da experiência, chegamos na terceira e última parte do trabalho. Inicialmente, nessa seção desenvolvemos alguns temas da obra de Baudrillard que servirão para aprofundar a questão da constituição de sentido na compreensão tecnológica do mundo. Dessa forma, sem perder nosso recorte de vista, buscamos entender a noção de simulação como narrativa hegemônica da realidade através da estrutura do código. A tradução da vida em DNA, e da matéria em código binário presta suporte para pensarmos a fluidez nos referencias de sentido que temos atualmente, permitindo que o virtual se apresente como uma outra realidade.

Seguindo essas reflexões, abordaremos as noções realidade virtual e eu digital. Ou seja, quais questões temos que lidar com a transcrição da vida em DNA e a transcrição da matéria em código binário? Temos todo um debate do que podemos entender do fenômeno digital. Existe a possibilidade de uma abertura para outras potencialidades do humano no virtual? Podemos entender como o virtual

---

<sup>5</sup> Original no inglês “cyberspace”.

<sup>6</sup> *A ilusão vital*, op cit., p. 130.

como realidade? Nesse debate colocaremos em contraposição as abordagens de Baudrillard, William Gibson e mais criticamente Pierre Lévy.

Também parece necessário investigar num último momento o que nos resta do mundo e da sobrevivência do pensamento. Após investigar essa condição tecnológica de abrangência da totalidade do real em toda positividade possível, no ordenamento da realidade em sua perfeição, destacamos o extermínio das possibilidades de mistério. O fim da negatividade, o fim de toda ilusão possível do mundo, aponta para um cenário digno da ficção científica mais distópica. Nessa condição de desilusão, dependência, fissura; parece que temos que lutar até pela própria morte, pelo direito de morrer. A direção imperativa do projeto técnico joga contra seu próprio mote de finalidade, operando contra a sustentabilidade do mundo. Após esse atentado contra a capacidade de transformação da natureza e reciclagem de energia e matéria, o projeto tecnológico visa no virtual sua redenção. Somente a técnica pode nos salvar da própria técnica, e precisamente nesse sentido: talvez a “tecnologia como delírio, como ilusão definitiva”<sup>7</sup>, a ilusão da salvação do mundo, dele mesmo.

Finalmente, realizamos um balanço debatendo a sobrevivência do pensamento nessas condições. Buscamos olhar o pensamento de Jean Baudrillard com o mínimo de continuidade e relação estrutural de causalidade entre as noções pode ser trair suas próprias origens. Lendo o autor podemos perceber que a ambiguidade é a regra<sup>8</sup>. A ausência de sistema fechado anuncia a crítica ao projeto da modernidade, ao pensamento que pretende um estatuto de verdade. Buscamos, em suma, um pensamento que deve surgir como acontecimento, sem pretensão de utilidade ou finalidade, mas comprometido com singularidade e alteridade, que seja coeso e frágil.

---

<sup>7</sup> A ilusão vital, op cit., p. 89. Baudrillard cita a célebre frase de Hölderlin: “mas onde cresce o perigo, cresce também um poder salvador”, apesar de preferir abordar sua inversão como: onde cresce um poder salvador, cresce também o perigo; o autor notadamente desenvolve a hipótese da ilusão pela técnica inspirada na ideia original.

<sup>8</sup> BAUDRILLARD, J. *Tela total*, p. 129.

## 2. <Loading...>

### 2.1 Pensar Tecnologia

O que podemos dizer sobre filosofar atualmente? A filosofia tem uma relação com sua contemporaneidade? Quando partimos desse lugar, assumimos que a filosofia precisa necessariamente ter uma utilidade? Heidegger afirma que a filosofia por ser muito mais um saber que abre novos caminhos para um questionamento, não pode ser tomada como de utilidade imediata<sup>9</sup>. Sua capacidade de abertura estabelecerá pontos de referência para pensar sempre suas questões fundamentais. Podemos entender que mesmo não tendo uma utilidade imediata, o pensar filosófico pode ter algumas tarefas e direções em sua empreitada.

O pensamento filosófico tem na sua ausência de finalidade e utilidade imediata uma abertura para se colocar como um espaço de pensamento soberano sobre a existência contemporânea. Como coloca Heidegger, “a filosofia é o saber imediatamente inútil, apesar de soberano, sobre a essência das coisas”<sup>10</sup>. Por essa sua soberania da necessidade de se questionar o ser das coisas, a filosofia não pode se resumir ao pensamento encerrado sobre o que poderíamos chamar de resultados do questionamento. O filosofar seria antes a abertura de caminhos que essa postura promove, mais que considerações encerradas sobre questionamentos e resultados. A interrogação filosófica busca ser estranha à necessidade de se instaurar um cálculo, e perseguir soluções imediatas, estranha ao processo de “tecnicização” do pensamento.

Qual seria o espaço desse pensamento filosófico num contexto que preza por utilidade e finalidade técnica? Quais são as possibilidades de reflexão numa sociedade entremeada por eficiência e imediatismo? Ainda que essas sejam questões por demais complexas, e não possam ser objeto de profundidade desse trabalho, esse tópico precisa ser encarado como problema de importância estrutural para esse trabalho. Seria necessário subverter a própria lógica da racionalidade técnica enquanto pensamento hegemônico? Seria necessário assumir uma perspectiva que “opere” em que tipo de caminho do pensamento? Talvez dessa

---

<sup>9</sup> HEIDEGGER, M. *Questões fundamentais da tecnologia*, p. 6.

<sup>10</sup> Ibid., p.7.

forma encontremos deslocamentos interessantes que nos promovam um lugar que não pretenda superar essa lógica, mas tampouco se subsumir a ela.

O objetivo desse trabalho é pensar os processos tecnológicos contemporâneos filosoficamente, em seus aspectos ontológicos e sociológicos. Entendemos que a imersão contemporânea na dimensão tecnológica torna esse tema digno de ser pensado, de ser tomado como um problema que atravessa a existência do humano. A tentativa de pensar a tecnologia encara vários problemas iniciais. Inicialmente suas definições, por exemplo. O fenômeno pode ser descrito como: processo, racionalidade, sistema de objetos, etc...<sup>11</sup> Parece que quando tomamos o contexto contemporâneo, globalizado e extremamente integrado tecnicamente, essas definições são tanto mais complexas de serem apresentadas, quanto admitem um baixo retorno de esforço. A definição do conceito de tecnologia certamente acrescenta bastante para o debate sobre o tema, entretanto pode restringir uma abordagem que tome a tecnologia isolada de outros processos sociais, como: econômicos, políticos, entre outros. Além disso, também talvez demonstre um pensamento comprometido com a objetividade e utilidade de sua própria empreitada.

Que caminhos poderíamos experimentar para um pensamento que se pretenda lidar com essas questões? Sem dúvida é necessário colocar caminhos no plural, trabalhando com as mais diversas possibilidades de abertura. Jean Baudrillard nos aponta uma dessas possibilidades. O autor destaca que “o pensamento deve representar um papel catastrófico, ser ele próprio um elemento de catástrofe, de provocação, em um mundo que quer depurar absolutamente tudo, exterminar a morte, a negatividade”<sup>12</sup>. O pensar, nessa proposta, tem como um de seus fundamentos a provocação, a eventualidade da catástrofe, a denúncia virulenta de um achatamento, contra vitória triunfante da uniformização na objetividade. Uma catástrofe abre os olhos para o inesperado, o que estava fora dos horizontes de possibilidades, uma tragédia para a lógica vigente. Após a catástrofe os efeitos são irreversíveis. O pensamento como catástrofe, como evento, é o que surge de uma

---

<sup>11</sup> *Filosofia da Tecnologia*, op. cit., p. 42.

<sup>12</sup> BAUDRILLARD, J. *Senhas*, p. 84.

condição de possibilidade estritamente contextual, entretanto apontando contra tudo o que representa o status quo, a direção presente.

Pensar filosoficamente o contexto de hegemonia tecnológica significa tomar como questão a dimensão de finalidade e utilitarismo do próprio pensamento, e buscar outros caminhos do pensar. Trata-se de observar os limites da abertura do pensar, de pretender resguardar-se de toda superação e potencialidade objetiva, estabelecer um espaço de lidar com os problemas que não encerre suas conclusões num sistema da verdade, mas na precariedade da incerteza e da possibilidade. Talvez seja um caminho de lidar com um pensamento paradoxal<sup>13</sup>, uma estratégia de articular uma reflexão que seja reversível, não absoluta, aberta a toda alteridade. Certamente não é fácil. A empreitada parece demasiado pretensiosa, mas talvez devesse servir como uma lanterna, apontando alguma alternativa. Nesse mundo direcionado para a eficiência, o paradoxo e a complexidade do inconcluso são alvos de extermínio. A abertura não tem tanto espaço quanto o encerramento, e o pensamento paradoxal não só admite como flerta com as aberturas. O paradoxal permite a manutenção da alteridade nessa abertura, e salvaguarda toda diferença. Não a diferença dialética como conflito para uma síntese, mas uma diferença que admite as alternativas conflitantes, que defende a singularidade de alternativas potenciais em si mesmas. A especificidade e singularidade da diferença.

A empreitada começa a se deslocar da instituição de uma posição de verdade, a partir daí saindo do caminho do encerramento de possibilidades da postura técnica. Agora ainda o pensamento se fundamenta numa operação de apreensão de significado e sentido? Parece que não, ele transita na articulação da análise das aparências<sup>14</sup>. Quando um pensamento toma a incerteza como possibilidade, ele desvincula-se da necessidade de instituir uma verdade encerrada. Ele acaba transitando na superfície das aparências, na análise do que se pode dizer, dentro da precariedade do incerto, pois

“A ordem das coisas, a ordem das aparências, não pode ser mais confiada a qualquer matéria do saber. O pensamento, eu o quero paradoxal, sedutor – com a condição, evidentemente, de não tomar por

---

<sup>13</sup> Ibid., p.80.

<sup>14</sup> Ibid., p.81.



sedução a manipulação adulatora, e sim como um desvio da identidade, um desvio do ser”<sup>15</sup>.

Jean Baudrillard está buscando uma posição teórica que pretenda representar a contramão do projeto tecnocientífico, não colocando o pensamento em caminhos aleatórios, mas mantendo sua força provocativa. O desvio de identidade é entender um fenômeno dentro de suas aparências e condições, sem encerrar uma solução para ele, sem preocupar-se com a profundidade de seu significado enquanto verdade. Portanto, tomaremos Baudrillard também na dimensão narrativa da escrita. Sua prosa singular performa a urgência que propõe seus argumentos. Uma análise detida das condições contemporâneas associada a uma dimensão ficcional<sup>16</sup> propõem um trânsito por dimensões filosóficas, sociológicas, linguísticas e até mesmo psicanalíticas dos acontecimentos. A desterritorialização da postura teórica é a iniciativa que permite passar distante da constituição de uma análise metodológica dos problemas, libertando-se de enquadramentos epistemológicos que se inclinam a críticas positivistas. O pensamento metodológico é coeso, unidirecional, nunca paradoxal, ele não pode admitir a contradição de duas premissas de organização no compromisso inabalável com o resultado unívoco.

Esse trabalho de dissertação pretende ter como referência o pensamento de Jean Baudrillard na perspectiva de desvio da racionalidade objetiva e metodológica, bem como entender o caminho que a aposta no desenvolvimento tecnológico nos reserva. Ou seja, pensar Baudrillard em certo sentido como ficção científica<sup>17</sup>. Sem dúvida o contexto de desenvolvimento e direcionamento tecnológico atual é tributário de uma herança da modernidade<sup>18</sup>. A modernidade que apontava para um

<sup>15</sup>Ibid., p. 81-82.

<sup>16</sup>ZURBRUGG, N. *Baudrillard, modernism, and post modernism* In *Baudrillard: A critical Reader*, p. 228.

<sup>17</sup>A escrita de Jean Baudrillard desenvolve uma analítica singular para pensar a contemporaneidade, e por vezes extrapolando cenários para pensar onde as condições de existência estão nos levando. O eixo ficcional do trabalho do francês já foi aproximado várias vezes da ficção científica, não por acaso. Ver DOUGLAS K. *Introduction*, In: *Baudrillard a critical reader*, p. 13., CUSSET, F. *Filosofia Francesa: a influência de Foucault, Derrida, Deleuze & CIA*, p. 230.

<sup>18</sup>Nicholas Zurbrugg debate a questão da modernidade e pós modernidade em Baudrillard. Assumindo que o pensador pode ser colocado como pós-moderno ou até mesmo anti-moderno, parece que o ponto de inflexão do filósofo francês está numa posição talvez mais refratária a modernidade, e menos alinhada com um movimento pós-estruturalista/pós-moderno., p., 231. Em contraposição, Mike Gane argumenta que o problema de Baudrillard não é ligado ao pós-modernismo, tomando como base uma fala do próprio filósofo em que nega ter algo a ver com esse movimento, fala interpretada por muitos outros como irônica. *Baudrillard, modernism, and postmodernism*, op cit., p. 229

progresso real, uma liberdade autêntica do humano, uma explosão da orgia, da liberação de todos os limites (política, social, forças produtivas, da mulher, do inconsciente)<sup>19</sup>. Apesar disso, parece mais viva que nunca. A marcha universal do progresso demonstra uma força incessável, irrefreável. A abordagem teórica do autor francês nesse sentido fica alocada na contramão da direção moderna. Definindo-se como um intelectual terrorista contra a ortodoxia moderna<sup>20</sup>, parece que suas articulações teóricas devem ser usadas exatamente como artefatos ou recursos pontuais contra esse fenômeno. Uma tática de guerrilha não prevê um sistema planejado e fechado de estrutura de pensamento, antes quer destruir o que permanece sólido e inquestionável.

Essa seção do trabalho tem como proposta colocar o problema de pensar filosoficamente a tecnologia também num questionamento das esteiras do próprio pensamento filosófico. Ou seja, buscar um caminho de colocar em xeque a hegemonia tecnológica que não passe pela herança da abordagem metodológica e sistemática.

## 2.2 ERROR 404

A ficção científica sempre foi um lugar que teve por vocação pensar ciência e tecnologia, e talvez apenas essa iniciativa já devesse ser um incentivo à valorização do gênero. Entretanto, como ressalta Hannah Arendt não parece que o gênero recebe a devida importância<sup>21</sup> como meio de representação da inquietude das massas diante de questões contemporâneas. Os problemas colocados pelo gênero devem, sem dúvida, receber maior atenção na proficuidade de sua abordagem, contudo sem perder de vista a proposta crítica de seu próprio discurso. Essa parte do trabalho pretende, enfim, debater nossa escolha de trabalhar com o universo de William Gibson, refletindo sobre a possibilidade de contribuição da ficção científica sobre pensar os processos tecnológicos.

Mas problematizar a tecnologia por si só não pode ser um critério exclusivo de utilização do gênero no objetivo de colocar em debate questões a serem pensadas. Notadamente, essa literatura merece uma atenção mais específica, e

<sup>19</sup> BAUDRILLARD, J. *A transparência do mal: ensaio sobre fenômenos extremos*, p. 9.

<sup>20</sup> DOUGLAS K. *Introduction*, In: *Baudrillard a critical reader*, p. 2.

<sup>21</sup> LYRA, E. *Hanna Arendt e a Ficção Científica*, p. 99. In: *O que nos faz pensar*, n 29.

parece que, além dela, nos últimos anos a área cinematográfica tem aumentado consideravelmente sua produção relativa. Até pela grande variedade de discursos, entendemos ser necessário levantar alguns apontamentos sobre as possíveis contribuições. Inicialmente, podemos pensar no gênero como a criação de uma situação temerosa ou muitas vezes catastrófica em decorrência dos processos tecnológicos utilizados. Resumidamente, trata-se de um discurso alarmante, que se não pretende estimular responsabilidade, grita uma denúncia. Há vários momentos do século XX em que situações de tensão política ou científica estimularam o debate no espaço da rubrica no cinema<sup>22</sup>.

A ficção científica pode abordar das mais variadas formas o questionamento dos ditames da hegemonia tecnológica. Se quisermos entender as aberturas que o gênero propõe, podemos examinar as premissas dos enredos de cada alegoria. Essa estratégia será válida para saber que tipo de ontologia a narrativa propõe, numa perspectiva abrangente. Problematicamos inicialmente o próprio pensamento filosófico mais analítico ou metodológico a partir de Jean Baudrillard. Mantendo o mesmo caminho, devemos problematizar as premissas das narrativas de ficção científica, tendo como objetivo o desvio da racionalidade técnica, talvez como iniciativa pretenciosa, mas necessária.

William Gibson em *Neuromancer* inaugura de forma mais concisa o universo *Sprawl*<sup>23</sup>, antes apresentado em alguns contos, e posteriormente desenvolvido em mais dois outros romances: *Count Zero* e *Monalisa Overdrive*. Nos deparamos com uma sociedade extremamente tecnológica fazendo justiça ao mote cyberpunk de *hightech lowlife*.: próteses biomecânicas<sup>24</sup>, clonagem<sup>25</sup>, criogenia<sup>26</sup>. A tecnologia é um aspecto indelével na existência do humano no mundo, sendo colocada como constitutiva das mais diversas relações em sociedade. A narrativa parece contrapor a decadência do homem e o sucesso tecnológico. A

<sup>22</sup> Ibid, p. 118.

<sup>23</sup> O universo *Sprawl* é um conjunto de contos e romances de William Gibson que se passam numa realidade distópica. *Sprawl* é um eixo metropolitano compreendido entre Boston e Atlanta - BAMA (EUA), *Neuromancer*, op. cit. p. 75. Tal universo engloba a trilogia de romances (*Neuromancer*, *Count Zero*, e *Mona Lisa Overdrive*), e alguns contos (*Hotel New Rose*, *Johnny Mnemonic*, e *Queimando Cromo*).

<sup>24</sup> GIBSON, W. *Mona Lisa Overdrive*, p. 51.

<sup>25</sup> *Neuromancer*, op cit., p. 223.

<sup>26</sup> Ibid., p. 230.

realidade de *Chiba City* é sufocante, nada mais expressivo do que apresentar personagens dormindo em caixões de espaço mínimo alugados<sup>27</sup>, num submundo de contrabando de drogas, programas de computador e toxinas. Os indivíduos podem ter enxertos biomecânicos de aumento das capacidades de movimento, lentes para melhorar o desempenho da visão, e outros *upgrades*; mas permanecem entediados e necessitados de estímulo todo o tempo. A decadência pulula por todos os lados, tanto no polo tecnológico da região do Ninsei e Night City (regiões ou bairros de Chiba City), que apresenta um cenário mais cotidiano, quanto na região da Vila Straylight (região habitada por um clã de milionários). O aspecto degradante é fortemente vinculado à insuficiência da presença tecnológica. Parece que mesmo onipresente, os processos tecnológicos tendem a intensificar-se, mantendo a direção de habitar tudo o que é humano.

Nessa atmosfera Gibson aponta o surgimento da região como “ideia de que as tecnologias em ascensão exigiam zonas fora da lei, e Night City não estava ali para seus habitantes, mas como um playground deliberadamente supervisionado de tecnologia”<sup>28</sup>. Ou seja, a ferida aberta da decadência social tem uma relação indissociável do projeto político de desenvolvimento tecnológico, podendo ser visto realmente como uma droga, tanto remédio quanto veneno. O contexto que a sociedade de Gibson desenvolve é o ponto profícuo de seu argumento. Talvez uma das coisas mais espantosas de sua narrativa é que as condições em que a humanidade se encontra é o desdobramento de um projeto de desenvolvimento social. Tudo foi em certo sentido planejado: mesmo o transbordamento dos investimentos em tecnologias de guerra, até monopólio das tecnologias emergidas no setor privado são frutos de competitividade e lobby. Portanto, nos faz pensar que a lida do humano com os processos tecnológicos deva ser revista em seu aspecto de projeto de sucesso, e não em suas exceções e falhas.

Trabalhando com esse cenário apresentado por Gibson, podemos pensar que a premissa da tecnologia na sociedade deve ser questionada exatamente em seu sucesso, em seu transbordamento para todo o tecido do social, toda cotidianidade. Devemos pensar a proficuidade de seu argumento. Essa posição pode se contrapor

---

<sup>27</sup> Em várias passagens Gibson narra as personagens dormindo em hotéis de estante de caixões, destacando também a asfixia da superpopulação. *Neuromancer*, p. 34. *Hotel New Rose*, p. 377.

<sup>28</sup> *Neuromancer*, op cit., p. 39.

a uma narrativa de ficção científica que tome como ponto de partida o argumento do erro ou do acidente. Em que sentido? Seria necessário questionar criticamente seus limites. A narrativa que tem como início um acidente científico, por exemplo como na série *Godzilla*<sup>29</sup> ou no filme *A Mosca* (*The Fly*, 1986, de David Cronenberg) pode apontar para a necessidade de se pensar a ocorrência do acidente ou do erro na lida com o processo tecnológico. Nesse cenário, o questionamento dos processos tecnológicos caminha na lógica de controle das exceções, talvez admitindo uma solução regulatória como bastante para o processo. Não é o caso da narrativa de Gibson.

O lugar discursivo do acidente coloca questões importantes para pensar os desdobramentos tecnológicos, sem dúvida, lembrando-nos da incontornável responsabilidade. Enfim, a presente proposta não é deslegitimar esse tópico, mas pensar seus limites como argumento para problematizar a tecnociência. No exemplo de *Godzilla*, os testes nucleares atuam de forma indiscriminada e geram o clássico monstro, contudo, uma regulação e acompanhamento assistido das práticas governamentais é um argumento que joga a favor do próprio processo tecnológico. O cenário que o acidente radioativo ocorre pode ser sanado com uma análise de risco/benefício. Como coloca Val Dusek, “A análise risco/benefício é um meio quantitativo de analisar processos tecnológicos”<sup>30</sup>. O acidente acontece no campo da exceção, do não programado no terreno dos procedimentos. A exceção é pretensamente controlada numa regulação efetiva dos efeitos de riscos. Existe decerto a urgência de se pensar a responsabilidade dos desdobramentos imprevistos, como acidentes ambientais, entretanto devemos saber que o contraponto desse caminho de questionamento pode ser, não necessariamente, a regulação dos processos, o comprometimento com acompanhamento detido dos procedimentos.

O tópico do erro e da falha aparece numa posição próxima do acidente, entretanto podendo ser analisado de uma forma diferente. Na narrativa de *A Mosca*, por exemplo, temos um cientista que inicia uma transformação sinistra num inseto após misturar seu DNA com uma mosca, testando uma invenção de tele transporte.

---

<sup>29</sup> Cito em suas diversas versões que compartilham o argumento de um acidente radioativo gerar a transformação de um lagarto num monstro gigantesco. Versões lançadas pela produtora japonesa Toho Film Company somam mais de 30 títulos.

<sup>30</sup> *Filosofia da Tecnologia*, op cit., p., 89.

O acidente ainda está presente nesse contexto, mas não se parece com aquele do desdobramento social como *Godzilla*, residindo nas consequências individuais, num erro imprevisto, não no excesso do processo indiscriminado. Ainda permanecemos com a necessidade de pensar a responsabilidade, as possíveis consequências do procedimento técnico que devem ser questionadas, sem dúvida, numa dimensão ética. Contudo, o experimento do cientista prodígio parece perfeitamente executável se o problema não fosse a fatalidade da intromissão do inseto e a confusão que isso causa na programação. O cientista cria uma máquina para fazer tele transporte de seres vivos. Num procedimento de teste tendo ele mesmo como cobaia, uma mosca entra acidentalmente na câmara. A máquina de tele transporte criada não sabe o que fazer com as sequências de DNA diferentes que aparecem e une as duas formas de vida numa só. Talvez se o cientista tivesse programado uma forma de detecção de diferentes formas biológicas no interior da câmara, o experimento teria sido bem-sucedido. A falha na execução do experimento poderia ter sido evitada, e consolidada no desenvolvimento do próprio experimento. Enfim, percebemos que o tópico da falha e do erro pode contribuir para a superação do próprio procedimento técnico. Mesmo depois de sua ocorrência, a falha faz parte da previsibilidade do procedimento tecnológico como falha, como possibilidade de superação exponencial para desenvolvimento.

Por outro lado, se a premissa do erro científico for objeto de crítica da ilusão do controle dos processos tecnológicos, ela pode tornar-se bem interessante. Podemos incluir também uma dimensão de crítica da obsessão de total previsibilidade dos experimentos. No caso do cientista metamorfoseado num inseto gigante, quase kafkiano, de *A Mosca*, podemos entender como hipótese da falha irreversível, como um determinado ponto crítico de erro que subverte a linearidade da superação do desenvolvimento, causando uma ruptura na retroalimentação do processo pela via do erro. O erro que causa a transformação do cientista numa mutação genética é irreversível, portanto, nesse aspecto, a falha não contribui para uma superação do processo. O acidente pode ser pensado também nessa perspectiva, uma hecatombe que impede instantaneamente o progresso, ou suspende as condições momentâneas de desenvolvimento. Podemos pensar na

alegoria da tecnociência como um projeto fáustico<sup>31</sup>, a ambição de conhecimento do Dr. Fausto de Wolfgang von Goethe. A necessidade de compreensão dos fenômenos e da natureza que impulsiona a tecnociência contemporânea faz parte de um apelo para o domínio, previsibilidade e controle.

A via de pensamento do erro ou da falha pode representar uma reflexão interessante quando se torna crítica à postura fáustica. Um projeto megalomaniaco de controle de todas as disposições da existência humana não se desenvolve sem ser pensado em si mesmo. Atividades da tecnociência que têm por objetivo uma reconfiguração tanto do tempo quanto do espaço (principalmente na digitalização) possuem uma “vocação ontológica”<sup>32</sup>. O caminho dos processos tecnológicos tem uma direção clara de controle e previsibilidade de todos os fenômenos possíveis que preveja, inclusive, o erro e o acidente. Talvez uma crítica a presunção desse projeto nos faça repensá-lo de alguma forma. O controle da vida em toda sua extensão demonstra o apelo a tornar tudo insumo para a produção de um modelo de existência marcado pelos ditames técnicos. A análise temática do erro ou acidente irreversível pode demonstrar o que está em jogo nessa proposta para a própria humanidade.

O questionamento da hegemonia tecnológica é um caminho necessário para entendermos a contemporaneidade, contudo, colocar seu caminho no tema da crítica pelo erro ou acidente pode não ser a melhor escolha. A trilha de uma investigação interessante deve passar pela análise das condições do próprio pensar. Em que medida estamos problematizando, ou em que medida estamos contribuindo para o problema? Tal reflexão contemporânea é indispensável se estamos lidando com a tecnociência como uma certa compreensão do mundo.

## 2.3 Vivendo o digital

Nesta seção da dissertação abordaremos brevemente a possibilidade de se pensar o problema em questão através de uma abordagem de recorte. Destacaremos o contexto contemporâneo de imersão tecnológica; e o espaço das tecnologias digitais nesse cenário. Pretendemos, com Gibson, entender as condições de

---

<sup>31</sup> SIBILIA, P. *O homem pós-orgânico: alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*, p. 49.

<sup>32</sup> Ibid., p. 51.

constituição da experiência através dessa circunscrição das disposições técnicas no avatar do virtual, no contexto da interatividade e imersão.

Onde estamos quando nos conectamos à internet, ou acessamos uma funcionalidade qualquer em nossos celulares numa praça pública?<sup>33</sup> Na cotidianidade estamos frequentemente em contato com uma quantidade considerável de pessoas imersas em seus dispositivos eletrônicos móveis. Tais aparelhos realizam as mais diversas atividades que executamos neles de forma altamente eficiente, sobretudo se comparada com a mão de obra requerida antes do seu advento ou em sua ausência. Se o nosso tempo é otimizado dessa forma, o que acontece com o espaço? Ou seja, que espaço estamos partilhando nesses termos? Nossa lida com esse ambiente pode de alguma maneira constituir quem somos?

É lugar comum relatar que a tecnologia está fundamentalmente presente na sociedade contemporânea, desde o cotidiano mais trivial como mensagens no celular até o entusiasmo com promessas futuras. Parece que um dos caminhos para investigar a atualidade que nos toma é pesquisar o fenômeno tecnológico, suas condições de formação, a maneira como mobiliza os indivíduos, etc. No contexto tecnológico atual estamos imbuídos por processos de interconexão em redes, entre fragmentação e globalização<sup>34</sup>, numa hiperconexão que estrutura e constitui processos sociais e políticos. Muitas vezes chamada de sociedade de rede, mobilidade, conexão, o fenômeno da globalização organiza uma difusão mundial de comunicação e interdependência. Portanto, tomo como referência de tecnologias digitais as plataformas e dispositivos que utilizam o parâmetro de dados para processos, tipicamente representados no binário 0 e 1.

Seguimos imersos na utilização desses dispositivos para constituir nossa interação com as pessoas, as coisas, os animais, o mundo. Se esses aparelhos admitem uma premissa de realizar suas atividades de forma cada vez mais eficiente e veloz, também assumimos essas premissas em nossas atividades quando os utilizamos. Mais do que isso, esse paradigma de hiperconexão e correspondência

---

<sup>33</sup> LEMOS, A. *Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão*. In: *Derivas: Cartografias do Ciberespaço*, p. 24. O autor resgata uma interessante história do desenvolvimento e expansão do aparelho celular, destacando as possíveis transformações na percepção espaço-temporal da utilização cotidiana.

<sup>34</sup> CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede*, p. 41.



da realidade na transcrição de dados representa uma maneira de compreender o mundo, e quando estamos imersos nessa lógica também nos colocamos nessa compreensão de se relacionar com as coisas.

A partir da década de 1980 temos o início da popularização da internet<sup>35</sup>, e também da propagação das tecnologias digitais na cotidianidade. A ubiquidade e transbordamento das mais diversas interfaces de comunicação e conexão representam um marco fundamental nas relações humanas. Tais mudanças colocam os processos tecnológicos como centrais para entender a atual condição de ser e existir na contemporaneidade. Esse insuficiente texto toma como tarefa pensar a tecnologia não pretendendo assumir uma definição propriamente dita de seu fenômeno, mas trabalhar na dimensão do recorte. A iniciativa de selecionar um tema como ponto de análise tem por objetivo destacar a complexidade de se pensar o tema em sua generalidade, como “A” tecnologia. Trata-se de assumir a precariedade do recorte como recurso para se examinar um cenário a partir de exemplos, e, através desse contexto, pensar condições de possibilidade que possam fornecer ajuda para problematizar os processos tecnológicos contemporâneos, no transbordamento dessa experiência. De todo modo, assume-se aqui que o advento dos ciberespaços não seja um mero fenômeno vicinal dentro da teia tecnológica.

Vincent Mosco em *The Digital Sublime* argumenta que o que nós chamamos de ciberespaço tem uma posição fundamental na construção de mitos<sup>36</sup> da nossa cultura. Ou seja, essa noção é especialmente carregada de uma capacidade de produção de mitos não somente centrais na ascensão global de sistemas de computador, mas também chegando à política, história e geografia<sup>37</sup>. O que podemos chamar de sociedade da informação tem como um dos vetores de transformação o ambiente virtual de conectividade da internet. Sua utilização transborda as experiências instrumentais de utilização tecnológica. Não por acaso existem estudos que levam em consideração a intensa exposição psicológica ao ciberespaço<sup>38</sup>, tomando como referência uma dimensão da experiência humana de

<sup>35</sup> Cibercultura e Mobilidade: a era da conexão, op cit., p. 18.

<sup>36</sup> Em seu livro o autor toma o conceito de mito como referência privilegiada para tratar o sublime no ciberespaço, dialogando com a concepção de mito em Lévi-Strauss e conceito de “tecnológico sublime” de David Nye. MOSCO, V. *The Digital Sublime*, p. 54.

<sup>37</sup> MOSCO, V. *The Digital Sublime*, p. 18.

<sup>38</sup> BARAK, A. *Psychological aspects of cyberspace*.

espaço psicológico. A ultrapassagem dos entraves modernos de território e tempo colocam inovações tecnológicas no centro de especulações promissoras de superação de problemas contemporâneos.

William Gibson criador da noção de ciberespaço na ficção científica, discorre em entrevista sobre a possibilidade de futuramente o termo perder sua necessidade de ser tratado como um problema<sup>39</sup>. Em sua provocação ele apresenta a hipótese de o ambiente virtual colonizar toda esfera da sociedade e, sendo assim, suas utilidades e desdobramentos serem internalizados como naturais. Político-filosoficamente, entretanto, ainda que se dê o transbordamento do ciberespaço para as diversas instâncias da coletividade, parece necessário pensar sobre as implicações desse transbordamento. Talvez a naturalização dos processos tecnológicos não seja também exclusividade de uma tecnologia ou outra, o impensado na técnica é recorrente. Apesar de sua capilaridade, não parece que temos um movimento consistente de pensar suas condições e ditames. E cada vez menos.

Tomamos como questão: como podemos entender a experiência do virtual na contemporaneidade? Como as tecnologias digitais permanecem como ponta de lança de desenvolvimento tecnológico? Essas questões são as direções que norteiam esse trabalho. Pensando essas questões estamos levando em conta uma abordagem de recorte que pretenda também dizer alguma coisa sobre uma condição hegemônica da tecnologia. Trata-se, enfim, de investigar a experiência com o virtual, o digital e os ciberespaços, de buscar entender como esses temas operam numa constituição de sentido sobre o mundo, e de quem somos, ou seja, como entender o que trabalha em nós mesmos, à revelia de nós mesmos.

---

<sup>39</sup> William Gibson: The New Cyber/Reality. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=WVEUWfDHqsU>. Acessado em 20/12/2017.

### 3. <Experiência e Ciberespaços>

#### 3.1 Informação

Passamos pela introdução da nossa proposta de abordagem de recorte, agora debateremos as bases de constituição do paradigma informático que suportam as tecnologias do digital. Existe uma percepção que aponta para a organização da realidade em dados como indispensável para o desenvolvimento civilizatório. Portanto, devemos investigar como essa concepção de abordagem coloca a relação entre o humano e o que o cerca, assim sendo, lançando luz sobre os aspectos ontológicos e sociológicos que giram em torno do direcionamento da tecnociência.

Nicholas Negroponte, diretor fundador do laboratório de mídias digitais do MIT, aponta uma intensa integração de processos tecnológicos atualmente<sup>40</sup>, percebendo um cenário de intensificação de onipresença tecnológica, “o despertador de seu celular avisa com antecedência uma reunião marcada por e-mail; se o seu vôo está atrasado, seu despertador poderá tocar um pouco mais tarde”<sup>41</sup>. O autor argumenta que entramos num momento que é preciso ser digital. Ou seja, estamos percebendo uma mudança fundamental no paradigma de armazenamento e movimentação de informação na sociedade. Agora estamos na era dos bits, não mais na obsoleta era dos átomos. A questão de fundo é a imersão tecnológica. Frequentemente pensamos a experiência de imersão como o acesso a uma realidade virtual, por exemplo. Contudo, a imersão é próxima da ubiquidade. Temos uma experiência de imersão e ubiquidade se diariamente estamos interagindo com processos tecnológicos, nos mais diversos âmbitos de existir.

A digitalização é o processo essencial para uma vida digital, que ultrapassa os benefícios utilitários de compressão de dados e correção de erros<sup>42</sup>. Ser digital, para o autor, significa a possibilidade de emitir um sinal contendo informação adicional para correção de erros como a estática do telefone, o chiado do rádio, ou chuveiro da televisão. Não temos outra escolha, sermos digitais enquanto sociedade é trilhar um caminho de desenvolvimento e redução exponencial das falhas e erros,

---

<sup>40</sup>Being Digital foi publicado pela primeira vez em 1997, entretanto ainda é referência para estudos de cibercultura e influente nos debates sobre tecnologia e internet a partir dos anos 2000.

<sup>41</sup> NEGROPONTE, N. *Being Digital*, p. 212.

<sup>42</sup> Ibid., p. 31.

sejam materiais ou técnicos. A condição de ser digital está relacionada a uma demanda de adaptação a um sistema ótimo de funcionamento social, à informação como paradigma inquestionável à circulação de informação com menor número de erros, e de forma economicamente eficiente.

Também Pierre Lévy, autor bastante lido e relido no tema da cibercultura e filósofo da tecnologia, investiga o contexto de organização de informação na contemporaneidade. Segundo Lévy, o ciberespaço tem como possibilidade favorecer conexões e sinergias individuais, sobretudo num “contexto vivo melhor compartilhado”, com os indivíduos situando-se mutuamente numa estrutura de reconhecimento de competências e módulos cognitivos convergentes<sup>43</sup>, de integração de conhecimento(*savoir-faire*). O filósofo francês pretende apontar uma fecundidade filosófica e prática. Não por acaso a introdução do livro “A Inteligência Coletiva – por uma antropologia do ciberespaço”, o autor elenca como primeiro tema a economia, dizendo que a prosperidade das empresas, nações, regiões e indivíduos será diretamente relacionada à sua capacidade de navegação no “espaço do saber”<sup>44</sup>.

A noção interessante para o autor é a potencialidade das tecnologias digitais para organizar, disponibilizar e classificar o que ele chama de inteligência coletiva. O problema com que a inteligência coletiva pretende lidar é a organização um tratamento da informação que ultrapasse a escrita, numa consolidação comum altamente integrada<sup>45</sup>. Esse projeto necessita de uma infraestrutura técnica eficiente para estabilizar uma ecologia natural das relações humanas. Ou seja, o objetivo da inteligência coletiva é organizar o funcionamento e utilização do ambiente virtual direcionando para uma mudança radical na vida em sociedade, concretizando principalmente um compartilhamento de conhecimento nunca antes visto em nível global com reconhecimento mútuo entre as pessoas. O conhecimento vivo das pessoas, *savoir-faire*, e competências, estão estreitamente vinculadas ao funcionamento ótimo dessa estrutura social.

---

<sup>43</sup> LÉVY, P. *O que é o virtual?*, p. 116.

<sup>44</sup> LÉVY, P. *A inteligência coletiva*, p.19.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 17.

O que é inteligência coletiva? Lévy a define como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta de uma mobilização efetiva das competências”.<sup>46</sup> A distribuição do conhecimento por toda parte, representa que o mesmo não está alocado em lugar definido, mas em tudo o que as pessoas sabem. A valorização constante direciona a utilização de recursos para incentivar a experiência de *savoir-faire* das pessoas. A coordenação em tempo real permite integração de coletivos virtuais diversos impulsionando integração e comunicação. A mobilização das competências passa pelo reconhecimento da diversidade das capacidades dos indivíduos, passando pelo auxílio ao mercado e terminando também numa dimensão ético-política, afirmando a identidade social do outro através de sua competência. O ideal culmina na valorização técnica, econômica, jurídica e humana da inteligência numa dinâmica do conhecimento<sup>47</sup>.

Negroponte e Pierre Lévy pretendem destacar as potencialidades dos processos de virtualização e digitalização para desenvolvimento social e econômico amparados na organização da informação. Entendemos que, salvo as especificidades de cada um, os dois autores entendem informação/dados como correspondentes a conhecimento, portanto indispensáveis para o progresso social. Não podemos mais resistir ao processo de ser digital ou de organizar a inteligência coletiva, nas mais diversas esferas do tecido social. Resistir é lutar contra uma sociedade eficiente, sem erros materiais na difusão de informação, com possibilidade de armazenamento e organização exponencial, além de reprodução de matrizes para democratização do acesso. Negroponte destaca que “o problema não é ser digital, mas ter um plugue a mão”<sup>48</sup>. Parece que o projeto do imperativo tecnológico é totalizante, que se trata de um discurso unilateral de desenvolvimento civilizatório, parece que a lógica não gira em torno do incluir os que quiserem participar, mas expandir para os que não acessam. Nas palavras de Nicholas, “A tecnologia digital pode vir a ser uma força natural a conduzir as pessoas para uma harmonia mundial”<sup>49</sup>. Nesse sentido, o aperfeiçoamento dos paradigmas técnicos

---

<sup>46</sup> Ibid., p. 28.

<sup>47</sup> Ibid., p.30.

<sup>48</sup> *Neuromancer*, op. cit., p. 195.

<sup>49</sup> Ibid., p. 228.

representa quase uma redenção utópica da ciência, uma força natural como vetor unidimensional de um caminho bem determinado e inevitável.

William Gibson também propõe pensar o ciberespaço no contexto da informática, conquanto numa outra direção. O autor destaca em vários momentos a centralidade da matrix na sociedade em questão, como “uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano”<sup>50</sup>. Ou seja, o ciberespaço atravessa todas as informações dos computadores utilizados. Em outro momento Gibson acrescenta “a hosaka<sup>51</sup> não bloqueou nosso crédito; fez com que evaporasse. Ouro de fadas. Num minuto éramos milionários na moeda mais sólida do mundo, no minuto seguinte, indigentes”<sup>52</sup>. O ciberespaço é um projeto tecnológico central para movimentação de transações na sociedade, tanto pessoais quanto comerciais, até políticas.

O ciberespaço é centro privilegiado de armazenamento de informações e conexão de transações, se não exclusivo. Nesse cenário não somente as grandes corporações podem rastrear, avaliar, coletar dados de todos, qualquer usuário com conhecimento e recursos (softwares, ice brakers<sup>53</sup>, etc...) pode acessar fontes, desde cowboys do ciberespaço, Inteligências Artificiais<sup>54</sup>, até o Estado representado pela polícia, “Nós rastreamos vocês retroativamente, rastreamos vocês pela grade, determinamos que foram vocês os investigadores do tumulto na Sense/Net”<sup>55</sup>. A organização desse espaço é sem dúvida a fonte primordial de informação, não um sistema de internet *underground*. A hegemonia dessa plataforma representa sua vocação para ser o objeto protagonista no desenvolvimento econômico. A disseminação de seu acesso para o maior número de indivíduos possíveis demonstra sua proeminência no projeto tecnológico.

Apesar disso, não é dessa forma que William Gibson define o ciberespaço. Sua abordagem não privilegia o acesso à informação como dados. Negroponte e

<sup>50</sup> Ibid., p. 83.

<sup>51</sup> Empresa multinacional da área bancária, relacionada à tráfico de informações e espionagem industrial.

<sup>52</sup> GIBSON, W. Hotel New Rose. In: *Neuromancer*, p. 386.

<sup>53</sup> ICE: *Intrusion Countermeasures Eletrônicas*: Contramedidas eletrônicas de intrusão. *Ice Brakers* são programas que quebram firewall de defesa contra hackers. *Queimando Cromo*, op cit., p. 356. In: *Neuromancer*

<sup>54</sup> *Neuromancer*, op cit., p. 169.

<sup>55</sup> Ibid., p. 203.

Lévy parecem tratar a informação/dados imediatamente como conhecimento, e além disso, tratar a análise do digital baseados nessa premissa. Portanto, torna-se um imperativo moral estimular a virtualização e digitalização, caso contrário teríamos uma imoralidade contra o desenvolvimento econômico e o progresso. Nesse aspecto o virtual adquire sua força de direção no movimento dos processos tecnológicos, porque não investir nele significaria ir contra a evolução social da humanidade, negando todas as potencialidades que as soluções virtuais propõem. Talvez devêssemos repensar o virtual de uma outra forma.

Os autores da cibercultura Lévy e Negroponte colocam a informação vinculada ao conhecimento como um valor social inquestionável. Parece que o autor estadunidense destaca que já temos essa condição como uma direção expressamente evidente, contra a qual não podemos remar, talvez nem pensar alternativas. Nesse sentido seu argumento conversa com a própria ausência de controle da direção dos processos tecnológicos, tornando-a quase como uma condição incontornável. Lévy, por outro lado, assume a posição de que o conhecimento é praticamente proveniente dos indivíduos majoritariamente, e a partir de agora podemos organizá-lo com mais eficiência, ele parece estar assumindo uma posição de controle nesse tema. Entretanto, o argumento de mobilização social da informação pelo conhecimento assume a forma de um imperativo moral por si. Um direcionamento explícito que motiva a busca de eficiência e desenvolvimento indiscriminado, pelo custo não do subdesenvolvimento, mas da imoralidade até. A informação como um valor social quando vizinha do conhecimento.

### **3.2 Armazenagem, Digitalização e o Fim da Entropia**

A organização da informação como imperativo de conhecimento possui várias promessas. A solução do mundo no virtual é a organização da realidade da forma mais eficiente. Numa sociedade com os parâmetros de desenvolvimento dirigidos dessa forma, naturalmente os dispositivos tecnológicos que mobilizam a informação devem estar integrados num espaço sistêmico privilegiado, que podemos considerar como ciberespaços. Uma definição proposta por Herlander Elias demonstra um exemplo das ideias que circulam nas análises em geral, “O espaço do ciberespaço é o espaço cartesiano por excelência, o lugar-máquina mais

denso, o espaço de extensão (*prosthemos*), prótese, o solo extenso, de res extensa, em que tudo pode ser colocado sobre si”<sup>56</sup>. Essa definição apresenta um ponto convergente entre diversas definições, bem como explicações do senso comum.

Esse autor pensa o virtual como um espaço com capacidade de armazenamento infinito, que possibilita a organização, classificação, espacialização de tudo o que pode ser digitalizado, transformado no paradigma da informação digital. Um espaço eminentemente matemático com heranças cartesianas, englobando tudo numa disposição multidimensional e lógica. O lugar-máquina proposto nessa perspectiva agrega controle e direção num racionalismo lógico baseado em linguagem binária<sup>57</sup>. Ainda que a análise de Elias assuma um ambiente em constante expansão, parece não destacar a dimensão da experiência de interação. Em última instância, o ciberespaço (no singular) para o autor é descrito a partir de sua funcionalidade, ou seja, o que deveríamos reter dele é sua capacidade infinita ou eterna (na medida em que o infinito não tem fim, mas tem início, o eterno não tem fim nem início), sua armazenagem.

O ritmo do processo de expansão é intenso e abrangente, colonizando tudo o que pode tomar, tocar, organizar, digitalizar; nesse sentido todas as coisas que existem somente existem se estiverem de alguma forma nesse ciberespaço<sup>58</sup>. Tal ambiente toma espaço de condição de existência, no mote de Negroponte: é preciso ser digital. O armazenamento da informação digitalizada não é só uma supressão de erros que permite uma filtragem do ineficiente, mas opera quase um argumento ontológico de transmutação para um mundo onde não existe desperdício e matéria orgânica desaproveitada. A armazenagem digital não opera somente em sua capacidade indeterminada, mas na superação da entropia que os átomos representam. A armazenagem supera dois problemas da entropia: 1- a possibilidade de armazenamento incomensurável, sem o custo material; 2- os processos realizados no virtual não tem os desperdícios de energia dos realizados no “real”.

Numa chave crítica, Serge Latouche, economista e sociólogo francês, aborda a proposta do decrescimento procurando pensar alternativas para o atual

---

<sup>56</sup> ELIAS, H. *Um discurso sobre os ciberespaços*. p. 41.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>58</sup> *Ibid.*, p. 25.



estado de degradação ambiental do planeta. Ele propõe que um dos grandes problemas contemporâneos é o desenvolvimento e crescimento econômico indiscriminado. A economia ignora a entropia, a não reversibilidade dos fenômenos de transformação da energia e da matéria<sup>59</sup>. Os resíduos consequência da produção não são considerados seriamente nos planejamentos de desenvolvimento. A questão de armazenar tudo que for possível e interessante é a expressão da lógica da abundância como progresso. O desenvolvimento técnico aliado ao industrial promove uma estrutura que deve, além de produzir, armazenar e organizar tudo o que puder em algum tempo ser consumido. Segundo cresce o ritmo da abundância, crescem os prejuízos com o crescimento, na marcha do crescimento pelo crescimento<sup>60</sup>. Latouche nos serve como breve ponto de referência para destacar o problema da entropia atualmente, e com isso a necessidade vigente de superação da materialidade do consumo, rumo a digitalização.

O processo de desenvolvimento acaba tendo como objetivo sustentar sua própria sobrevivência, numa retroalimentação. A abundância dos bens, objetos e informação são os fins desse imperativo, onde armazenagem é solução. A lógica opera no crescimento canceroso dessas coisas de forma a promover o consumo delas mesmas. Com a necessidade de produzir e armazenar tudo para consumir tudo que foi organizado e produzido, a lógica começa a dobrar-se sobre si mesma, girando circularmente<sup>61</sup>. Dessa forma, a abundância talvez queria dizer tanto armazenagem quanto desperdício. O consumo não é comedido, socialmente mensurado em seus prejuízos, antes o consumo está vinculado ao desperdício. Sociedades desperdiçaram, devoraram, e consumiram muito além do necessário. A regra do contexto é que o supérfluo e o excedente é que permite não somente a sociedade existir, mas viver<sup>62</sup>.

Agora, nas tecnologias do virtual, esgotamos a entropia do processo, não temos mais os indesejáveis da produção quando tudo o que deve ser consumido é virtual, quando a entropia que devora o meio ambiente morre na substancialidade do digital. Seguindo Negroponte, naturalmente o imperativo desse processo começa

---

<sup>59</sup> LATOUCHE, S. *Pequeno Tratado do Decrescimento Sereno*, p. 14.

<sup>60</sup> BAUDRILLARD, J. *A Sociedade de Consumo*, p. 36.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 38.

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 41.

a ser a digitalização de tudo o que seja possível, de transferir para os ciberespaços tudo o que possa morrer, para não morrer mais, ou para morrer sem decompor, sem os contratempos da irreversibilidade da matéria. Dessa forma, as tecnologias do virtual deslocam o paradigma dos átomos para os bits, representam a redenção do projeto tecnocientífico em relação aos desdobramentos entrópicos indesejáveis. O virtual representa a virada na constituição da matéria. Por outro lado, talvez, a superação da entropia não signifique isso, no final das contas:

Talvez a entropia não represente a reconciliação com o ambiente e o equilíbrio perfeito com a natureza, mas seu total descolamento. A pretensão de uma libertação de todo tipo de vínculo, ligação, dependência com o ciclo de reversibilidade e transformação das energias da vida. A interrupção fatal do processo de transformação da matéria, e nunca um equilíbrio com o meio ambiente, mas, antes, seu total descolamento.<sup>63</sup>

Andando com Baudrillard podemos entender que talvez não estejamos falando de um equilíbrio entre o homem e a natureza com a digitalização do mundo. Talvez estejamos tratando de um extermínio da entropia do mundo, as transformações da matéria no exercício da energia é o aspecto que encerramos. Se temos um mundo digital melhor, ele é produzido como síntese do desequilíbrio do real. A armazenagem é atrativa na perfeição do controle da entropia. A explicação proposta que destacamos anteriormente, pretende entender o espaço em si, destacando a armazenagem como critério, que tem seu papel considerável no processo. Entretanto, talvez fosse interessante incluir na discussão outra dimensão das tecnologias de comunicação e processamento do ciberespaço, a experiência interativa. Além da capacidade indefinida e precisão na correção de erros, cada vez mais evidente, não podemos dispensar a potencialização de toda experiência nesse contexto, o virtual não realiza suas funcionalidades autonomamente, operamos nele todo o tempo. Evidentemente, a realização das funções e atividades desses instrumentos técnicos com uma performance cada vez mais rápida e em tempo real é um critério fundamental para eficiência tecnológica.

A partir dessas lacunas e perspectivas pretendemos assumir uma outra posição para pensar esse cenário. A abordagem da informação não pelo critério de conhecimento, mas pelo critério de sentido. Dessa forma podemos tentar realizar

---

<sup>63</sup> Ibid., p. 41.

dois deslocamentos importantes: 1 – não tomar esse cenário em termos de finalidade utilitária, da informação como valor social para desenvolvimento; 2 – passar da análise da importância social para a experiência de subjetividade individual. Essas duas propostas permeiam essa parte do trabalho.

### 3.3 Experiência

Pensar os ciberespaços, a virtualidade, o digital, todos em sua funcionalidade e utilidade social talvez seja uma proposta que esteja caminhando ainda na esteira do técnico, do utilitário, do pensamento comprometido com a finalidade. A proposta deste trabalho é tentar se mover em outro território, tentar pensar a tecnologia não de fora dela, mas se deslocando de suas contingências quando possível, de sua lógica tributária. Nessa seção propomos pensar os ciberespaços como uma experiência, como interatividade. Nessa medida, a informação não seria pensada na dinâmica do conhecimento, mas no processo de constituição de sentido. Então, começamos tentando entender a experiência. Baudrillard nos lembra que “vídeo, tela interativa, multimídia, internet, realidade virtual: a interatividade nos ameaça por toda a parte”<sup>64</sup>.

No início do desenvolvimento de tecnologias digitais a interface não era uma prioridade<sup>65</sup>. A pesquisa estritamente “técnica” privilegiava a performance através da velocidade, armazenamento e utilidade. Outros setores de pesquisa de design industrial ficavam encarregados de pensar o critério de interface. No decorrer do tempo, estudos que destacavam riqueza sensorial e interatividade começaram a tomar espaço e demonstrar sua necessidade no aperfeiçoamento da experiência. O desenvolvimento dos trabalhos de interface destaca, sem dúvida, um objetivo de mitigação de erros e correção de falhas, por exemplo no aumento da qualidade de definição de telas e execução de arquivos. Entretanto, finalmente esses aperfeiçoamentos das questões de interface ultrapassam a questão da perfeição técnica da utilidade e apontam para uma “ilusão de realidade na interação com mundos virtuais”<sup>66</sup>.

---

<sup>64</sup> *Tela total*, op cit. p. 129

<sup>65</sup> Alguns estudos apontavam que monitores com imagem monocromática teriam desempenho melhor que outros. *Being Digital*, op cit., p. 99.

<sup>66</sup> LEVY, P. *Cibercultura*, p. 38.

A questão da experiência nas tecnologias do virtual é explorada de forma interessante pelo escritor de ficção científica, já mencionado, William Gibson. Trataremos de suas passagens na narrativa do universo Sprawl, principalmente na obra *Neuromancer*. Sua narrativa e estilística é singular dentro do gênero de ficção científica. Tido como um dos precursores do gênero *cyberpunk*, sua escrita preza pelo chamado efeito de real<sup>67</sup>, a inserção de empresas, logomarcas, e referências famosas em nossa sociedade para proximidade do leitor na narrativa. Parece que o problema da experiência e imersão já começam na estilística de seu texto, aproximando e distanciando o leitor dos eventos narrativos.

O ritmo acelerado de sua construção de ambientes não é monopólio das passagens de descrição do cenário virtual, mas um traço da narrativa como um todo. Entretanto como destaca Larry McCaffery, o autor nos apresenta de forma geral e mais específica ainda nas imagens do ciberespaço, a criação de “sobrecarga sensorial que define nossa experiência de vida na contemporaneidade”<sup>68</sup>, primordialmente cargas geradas por interfaces tecnológicas. Destacamos a primeira descrição do ciberespaço, “a maré prateada de fosfenos borbulhava no meu campo visual à medida que a matrix começava a se desdobrar a minha cabeça, um tabuleiro de xadrez em 3D, infinito e perfeitamente transparente”<sup>69</sup>. A experiência de explosão dos sentidos é fundamental para entender a alegoria de Gibson. Nada parece tão extasiante e arrebatador quanto habitar a matrix, ao mesmo tempo em que a própria experiência da realidade social é bastante parecida em termos visuais, a saturação de imagens e informações explodem de todos os lados.

Já em *Neuromancer*, Gibson nos aponta o surgimento da matrix no mundo como desenvolvida a partir de fliperamas primitivos em “experiências militares com plugues cranianos”<sup>70</sup>. Noutra passagem de *Queimando Cromo* percebemos a matrix com uma analogia próxima, relatada como “sistema nervoso ampliado da humanidade”<sup>71</sup>. Essas indicações nos permitem questionar como se fundamenta essa percepção do ciberespaço como extrapolação das percepções sensoriais

<sup>67</sup> Essa nomenclatura é tirada de Roland Barthes em “O Efeito de Real” em *Literatura e Semiologia – Seleção de Ensaios da Revista Communications*. FERNANDES, F. *Patter Reconiton*: William Gibson e a dinâmica das comunidades virtuais, p. 88. In: *Derivas: cartografias do ciberespaço*.

<sup>68</sup> GIBSON, W. Entrevista. In: *Neuromancer*, p. 392.

<sup>69</sup> *Queimando Cromo*, op cit., p. 355.

<sup>70</sup> *Neuromancer*, op cit., p. 83.

<sup>71</sup> *Queimando Cromo*, op cit., p. 356.

humanas. Em que medida Gibson coloca a virtualidade do ciberespaço como uma experiência sensorial? Que tipo de experiência podemos pensar sobre o virtual dessa forma? Quais preocupações eram fundamentais para desenvolver o neologismo? Que tipo de realidade esse termo deveria representar? Frequentemente questionado sobre a maneira pela qual pensou o termo ciberespaço, o autor relata uma situação que o provocou a recorrer ao conceito.

Eu estava descendo a Granville Street, a versão de Vancouver para a Sunset Strip, olhando dentro de um dos fliperamas de vídeo. Eu podia ver na intensidade física de suas posturas como os garotos lá dentro estavam enfeitiçados. Era como um daqueles sistemas fechados de um romance de Pynchon: um loop de feedback com fótons saindo das telas e entrando nos olhos dos garotos, neurônios se movendo através de seus corpos, e elétrons se movendo pelo videogame. Aqueles garotos claramente acreditavam no espaço que os games projetavam. Todo mundo que eu conheço que trabalha com computadores parece desenvolver uma crença de que existe um espaço real atrás da tela, um lugar que você não pode ver, mas sabe que está lá.<sup>72</sup>

A intensidade da atenção dos garotos, a imersão no momento de interface com a tela permite Gibson pensar essa necessidade de realmente habitar aquele espaço, de ampliar as possibilidades de presença ao máximo de sua capacidade, de fazer parte daquele mundo virtual em que a interface limitada de um fliperama Arcade não dava conta da potência dos impulsos que os indivíduos exprimiam. Dessa forma, ainda que anteriormente ele tenha citado a centralidade do ciberespaço para organização e acesso a informação, o problema interessante para o autor está em entender a imersão na interatividade. Interessante notar que o autor parece descrever uma sinergia entre o corpo dos meninos e a estrutura digital do fliperama. Assim como os neurônios dos garotos agitavam-se, os elétrons da tela também se movimentavam. Existe uma conexão nessa interatividade que não é apenas a digital da comunicação, mas os próprios meninos entendiam que aquela experiência do jogo poderia fazer parte da sua vida, era compatível com seu horizonte de sentido na realidade.

Ainda que aparentemente isso se pareça com um alargamento das possibilidades de realidade, Gibson não compreende dessa forma. Essas possibilidades alternativas ele que aprofunda em *Count Zero*, são apresentadas elas mesmas como “realidades”<sup>73</sup>. Os sentidos são instâncias primordiais de experiência

<sup>72</sup> Entrevista, op cit., p. 401.

<sup>73</sup> Ibid., p. 402

para o autor, entretanto ele não parece colocar as experiências do virtual na mesma instância da realidade; ainda existe uma primazia de uma realidade “original”. A partir de algumas referências citando os aspectos narrativos que abarcam a criação de imagens sobre o ciberespaço, a saber - velocidade, bombardeamento de informações, e experiência sensorial - podemos chegar à notável definição em *Neuromancer*.

Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações [...] uma representação gráfica de dados abstraídos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerações e constelações de dados. Como luzes da cidade afastando-se.<sup>74</sup>

As informações e dados produzidos e reproduzidos, que de alguma forma os indivíduos não são capazes de digerir, povoam tanto o mundo real quanto o virtual. Lembramos que em entrevista Gibson afirma ter pensado também nos termos “dataspace” e “infospace” para representar o ambiente virtual<sup>75</sup>, ou seja, sempre tendo como referência informação/dados. Na entrevista Gibson lembra que assim que o romance saiu, gerou em alguns certa confusão sobre as passagens em que a ambientação ocorreria no ciberespaço ou no mundo real, e além disso, o que realmente era esse ciberespaço. Cogitava-se a possibilidade de apenas serem alucinações derivadas da utilização de alucinógenos. Entretanto, como citado no trecho a alucinação não é individual, ela é coletiva. A experiência de alucinação é perseguida socialmente, e as relações sociais são realizadas nesse modelo. Os indivíduos não estão isolados em sua solidão imersos cada um em seu mundo virtual privado, mas compartilhando um frenesi coletivo que se torna modelo difundido de interatividade.

Como citado anteriormente, um dos critérios chaves para entender a dinâmica da experiência é a interação. Com o passar do tempo, as tecnologias virtuais tiveram um foco centrado no aperfeiçoamento de interfaces, explorando ao máximo as possibilidades de interatividade, com o objetivo de imersão focada. Nesse cenário entra em jogo o curto-circuito das dicotomias, “Por tudo se mistura o que era separado; por tudo, a distância é abolida: entre os sexos, entre os pólos

<sup>74</sup> *Neuromancer*, op. cit., p. 83.

<sup>75</sup> Entrevista disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=WVEUWfDHqsU>. Acessada em 13/12/2017.

opostos, entre o palco e a plateia, entre os protagonistas da ação, entre sujeito e objeto, entre o real e seu duplo”<sup>76</sup>. A interatividade é dirigida pela evolução da interface. Quanto mais interativa, mais sensorial, mais imersiva é a tecnologia, melhor é a experiência do usuário.

Interface e interatividade andam aliadas e no mesmo passo. O problema do autor de *Neuromancer* gira em torno dessa alucinação consensual: O delírio da fissura de fazer sua morada em outro lugar. Para isso a experiência de imersão é essencial, mas não qualquer uma. Gibson relata a existência de um dispositivo chamado *simstim*, que proporciona o compartilhamento de uma experiência por duas pessoas. Por determinado tempo pode-se ver o que outra vê, e sentir o que ela está sentindo através de uma conexão. Entretanto isso não era satisfatório para os hackers, o *simstim* para eles era apenas um “brinquedo da própria carne”<sup>77</sup>. Apesar do compartilhamento sensorial entre os dois indivíduos, e das possibilidades que esse dispositivo proporcionava, existia uma compulsão pela experiência extrema da matrix. O ciberespaço era singular em sua multiplicidade de estímulos aos sentidos e potencialidades da alucinação. O *simstim* era a mesma prisão do corpo, somente em outro corpo.

Gibson deixa claro que para os cowboys do ciberespaço, o “barato” da situação era ser tele transportado para a matrix, como se sua impressão de existência fosse exatamente habitar outro lugar que não o seu real, que não fosse seu corpo. O protagonista da narrativa não acessa o ciberespaço, em última instância, para realizar suas tarefas de trabalho ou atividades sociais. Case, o hacker, acessa o ciberespaço pela experiência de resignificação de sua própria existência. Pela interatividade que permite desabitatar sua carne, pela experiência sensorial que inexistia no real, no fora da matrix. Gibson destaca: “O corpo era carne. Case caiu na prisão da própria carne”<sup>78</sup>. Os cowboys do ciberespaço desprezavam a carne<sup>79</sup>. A alucinação ultrapassa, portanto, a experiência da finalidade instrumental dos dispositivos tecnológicos. Na matrix tudo pode ser feito mais rápido, os dados

---

<sup>76</sup> *Tela total*, op. cit., p. 129.

<sup>77</sup> *Neuromancer*, op. cit., p. 87.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>79</sup> *Ibid.*, p. 289.

podem ser traduzidos e consumidos para os devidos fins e os estímulos multissensoriais operam um barato alucinógeno.

Pierre Lévy, próximo e distante de William Gibson, elenca como um atributo essencial do ciberespaço a circulação da informação<sup>80</sup>. O coletivo humano produtor dessa informação torna-se uma rede sem regulação central, permitindo através do ciberespaço a articulação do conhecimento de cada individualidade. A abordagem de Lévy destaca a oportunidade de circulação da informação pelo valor do conhecimento. Por outro lado, Gibson ressalta um bombardeamento de informação por diversas interfaces, distanciando o indivíduo de uma articulação social coletiva, mas talvez aprofundando uma experiência de confusão e anomia. O bombardeamento de diferentes interfaces multiplica a extensão imersiva do processo informático. A imersão não deve ser analisada como atributo de uma tecnologia individual, sinônimo de “realidade virtual”, mas passo a passo com a ubiquidade e interatividade.

No território da experiência individual, Gibson propõe pensarmos as tecnologias digitais em sua experiência de interatividade, no acesso individual e condições que essa experiência gera para pensarmos as tecnologias em termos gerais. O autor mantém a necessidade de pensarmos o paradigma informático nas tecnologias do digital, mas pela sua experiência de multiestímulos e interatividade, não utilidade. Através da definição de alucinação consensual temos uma experiência individual que passa a ser coletiva, que passa a ser compartilhada num frenesi social. Notadamente, a questão da informação e dados como conhecimento não faz parte do que precisa ser pensado nos ciberespaços por William Gibson. Tanto o acesso à matrix, quanto os garotos no fliperama parecem estar motivados por uma experiência de significado, de experiência singular que aquele espaço pode proporcionar. Talvez uma experiência de sentido, não de conhecimento.

### 3.3.1 Sentido

Que tipo de relação podemos depreender da postura dos garotos no fliperama e da experiência com esses dispositivos tecnológicos? Com o objetivo de elucidar esse processo seria interessante pensar essa experiência com o parâmetro

---

<sup>80</sup> Ibid., p. 54.



dos dados? O objetivo dessa seção do trabalho é ainda de certa forma entender os ciberespaços como organizadores de informação, contudo, saindo da perspectiva da informação como dados ou conhecimento, e pensando a informação como sentido. Buscamos entender como as tecnologias do digital organizam e desorganizam os referenciais de sentido na experiência de acesso. Investigamos em Baudrillard pistas filosóficas que nos ajudem a entender e aprofundar as preocupações de Gibson.

Jean Baudrillard argumenta que “estamos num universo que temos cada vez mais informação e cada vez menos sentido”<sup>81</sup>. Existe um esgotamento de sentido que em parte é promovido pela produção de informação. O autor trabalha com três hipóteses pensando essa questão. A primeira consiste na proposta de que a informação produz sentido ou trabalha nessa direção, entretanto a condição de dissipação do sentido é mais forte que sua alimentação. Ou seja, a defasagem do sentido é mais intensa que sua reprodução. A retroalimentação de sentido não dá conta de manter o processo estável. Apesar de parecer um argumento de lógica econômica entre sentido e informação, Baudrillard está pensando num plano de acontecimentos recorrentes e na frequente necessidade de se assumir narrativas a respeito disso. Estamos tratando de uma compreensão do mundo, uma maneira enxergar e nos relacionar nele através desse sentido. A impossibilidade de estabilidade de sentido numa forma geral não se dá através da simples deficiência na quantidade de informação, mas na dissipação efêmera de significado.

A segunda hipótese, talvez mais controversa que a primeira, aponta para a informação desatrelada do significado,<sup>82</sup> a informação como praticamente um meio técnico<sup>83</sup>, numa dimensão instrumental que não precisa ter qualquer finalidade de sentido. A produção de informação fica na estrutura do meio instrumental, que passa a ser interpretado posteriormente, inclusive, levando em conta o meio pelo qual está sendo difundida. Dessa forma, não se pode afirmar que exista uma relação bem delimitada entre a dissipação de sentido e produção da informação. O argumento pode parecer frágil quando pensamos que o processo de informação

---

<sup>81</sup> BAUDRILLARD, J. *Simulacres et Simulation.*, p. 119.

<sup>82</sup> Aqui trato como sinônimos sentido e significado, tratados por Baudrillard no francês respectivamente como: “*sens*”, e “*signification*”, levando em conta que um esgotamento do sentido(modos de constituição de significado) dissipa a constituição de significado.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 120.

pode de alguma forma ser totalmente desinteressado de sentido, e esse processo de atribuição do sentido vir posteriormente. Contudo, um dos pontos centrais é que a atribuição de significado não é controlada pela produção de informação, ou seja, o veículo de produção de informação não pode prever a atribuição de significado. Esse argumento é explorado na teoria das comunicações e mídias constantemente, como cita Baudrillard, com McLuhan, Monod, Shannon etc...<sup>84</sup> A informação não seria restritamente dotada de sentido de uma forma geral, mas preponderantemente um instrumento que canaliza a atribuição de sentido numa tapa posterior.

Essa segunda hipótese pode ser relacionada à posição que apresentamos na seção anterior de debate entre Negroponte e Lévy. A abordagem da informação como um bem promotor do conhecimento mantém, sem dúvida, uma dimensão de informação como instrumento, um meio técnico. A constituição da informação nessa dinâmica passa a ser um instrumento a ser bem utilizado, organizado e classificado. Pierre Lévy constrói uma genealogia da inteligência coletiva baseada no conhecimento humano individual, e, num caminho próximo de Negroponte, assume que a organização da informação é conhecimento. A vocação do ciberespaço é ser um espaço informático, ou seja, ele é desenvolvido tecnicamente para acesso à informação, e consumo desse tratamento de dados transcritos do mundo. Esse é o contexto contemporâneo da necessidade de gestão da inteligência coletiva.

Numa terceira hipótese, Baudrillard trabalha com a união das duas primeiras. A produção maciça de informação é especificamente responsável pelo esgotamento de sentido. A informação como criadora do processo de comunicação acaba transbordando todo o tecido social num gigantesco engodo de valorização, conseqüentemente a implosão das possibilidades de constituição de sentido na exaustão<sup>85</sup>. Apesar de Baudrillard estar tratando especificamente dos dispositivos de mídia de massa e comunicação, sua posição desse fenômeno como dispersivo socialmente é bem clara. A ausência de sentido parte de uma liquidação de referenciais constitutivos de significados em toda parte<sup>86</sup>. Os signos desdobrados de cada acontecimento são reproduzidos de forma indefinida e por todos os

---

<sup>84</sup> Ibid., p. 120-121.

<sup>85</sup> Ibid., p. 122.

<sup>86</sup> Ibid., p.11.

dispositivos de comunicação conectados. A hiperconexão institui um estrangulamento do horizonte de possibilidade de instituir sentido, justamente pela avalanche de informação na encenação da própria comunicação.

A reconstituição de sentido na contemporaneidade está, decerto, estreitamente relacionada às tecnologias digitais e dispositivos de comunicação e conexão. Essa proposta de Baudrillard nos coloca na busca de pensar como dispositivos tecnológicos de comunicação podem interagir na experiência de sentido do acesso à informação. O direcionamento cada vez mais rápido do projeto tecnológico reafirma a ilimitada expansão da conectividade, Baudrillard lembra:

Parecemos estar sendo movidos por uma compulsão forte e irresistível que age sobre nós por meio do próprio progresso de nossas tecnologias(expandindo-se, por exemplo, naquilo que chamamos de “rodovias da informação”, que bem poderiam ser chamadas de “rodovias da desinformação” – uma compulsão para correr em direção à realização incondicional do real)<sup>87</sup>

Não é contrassenso pensarmos que a implosão do sentido pelo excesso de estímulo das tecnologias digitais também motiva a continuação da busca por reconstituição desse sentido. Na medida em que a difusão indefinida de informação ocorre, o mundo real entra em decadência diante das mais diversas narrativas possíveis a seu respeito. Dessa forma, os acontecimentos já admitem um campo de gravidade pré-determinado de interpretações e narrativas constituídas. O mundo virtual, por sua vez, torna-se um espaço de injeção de sentido no próprio real. Baudrillard toma esse exemplo da comunicação para demonstrar um fenômeno bem mais abrangente, que se torna hegemônico. Quando os eventos são desprovidos de seu sentido “recebem uma gravidade artificial, uma esfera onde, após serem congelados política e historicamente, eles são reencenados transpoliticamente, em tempo real – isto é, perfeitamente virtual”<sup>88</sup>. A experiência da informação como sentido passa a ser crucialmente esvaziada na contemporaneidade, no contexto das novas tecnologias e suas peculiaridades.

Colocando em paralelo os argumentos de Baudrillard e Gibson<sup>89</sup> percebemos que pensando a experiência nas tecnologias do virtual é necessário

<sup>87</sup> *A ilusão vital*, op. cit., p. 71.

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 58.

<sup>89</sup> Interessante lembrar que os dois autores tiveram sua conversa na influência do clássico de ficção científica cinematográfica, *The Matrix*(1999). Baudrillard além de influenciar o primeiro filme da

entender que o acesso e utilização deve ser pensado na subjetividade a partir da constituição de sentido e significado. Dessa forma, entendemos que a experiência individual de imersão e fissura da utilização de tecnologias do virtual passa além da utilização instrumental. A fixação no acesso pode ser pensada para além da análise utilitária da necessidade de conhecimento, mas também na constituição de significado e sentido, num cenário em que seu esgotamento instaura anomia e desilusão.

### 3.3.2 Aceleração

No campo da experiência temos além da dimensão da interface, também uma face de aceleração na experiência que potencializa o processo. Não basta que haja interfaces mais completas em todos os lugares, não basta que em qualquer lugar possamos ter acesso a ciberespaços, mas tudo necessariamente tem que ser mais rápido. Cada experiência deve ser realizada num tempo de processamento instantâneo, que fica cada vez menor a cada ano, mês, semana, dia, hora, instante. As atividades não devem ser velozes, mas cada vez mais velozes. No processamento de informação, acesso a dados, transações financeiras, não existe uma velocidade que seja satisfatória, mas somente a superação da anterior é satisfatória, ou seja, a aceleração contínua. O digital somente é eficiente quando supera-se cada vez mais rápido.

William Gibson lembra que até a superação acontece na matrix, por exemplo: “Um movimento de cabeça por paredes verde-esmeralda, jade leitoso, a sensação de velocidade além de qualquer coisa que ele conheceria antes no ciberespaço...”<sup>90</sup>. Somente uma experiência no ciberespaço pode ultrapassar seus limites, pode apresentar um novo parâmetro a ser superado. Quando a velocidade se torna um referencial por si só, a direção é irrelevante. Portanto, a experiência de alucinação não é tão importante por sua “irrealidade”, pela alucinação em termos de experimentar o que não existe, mas alucinação em sua velocidade e frenesi. Vórtice que engole toda singularidade do caminho, da direção, o que importa é o

---

trilogia, foi convidado para ser consultor “teórico” das duas sequências, o francês recusou. CUSSET, F. *Filosofia Francesa: a influência de Foucault, Derrida, Deleuze & CIA*, p. 233.

<sup>90</sup> *Neuromancer*, op cit., p. 308.

movimento. Não importa o caminho, muito menos a chegada, quando estamos em velocidade atroz, porque ser veloz é ser eficiente.

A experiência no ciberespaço de Gibson deixa claro que a velocidade da interação é uma dimensão fundamental do acesso. A comparação com alucinógenos é recorrente na narrativa, todavia, não parece ser qualquer tipo de droga, mas da ordem das psicoativas. A alteração da percepção é fundamental para entendermos a imersão, mas na dimensão da velocidade exacerbada, não nas possibilidades de relaxamento. O êxtase como produto da experiência pode vir logo após do frenesi, mas nunca sem ele. Portanto, a velocidade no espaço virtual é a compulsão de se relacionar com todas as possibilidades disponíveis, consumir todas as potencialidades de interação que o ciberespaço pode oferecer.

Nesse instante, o que se esgota é o tempo. O tempo como denominador da aceleração<sup>91</sup>. O tempo é submetido a um parâmetro que rege seu fim, o tempo agora é “tempo real”. Não estamos mais falando de passado, futuro, nem mesmo presente, estamos falando de um tempo que tem o atributo da realidade. O tempo real corrompe a própria linearidade do tempo que constituímos como referência, extingue o que pode vir antes ou depois, ele é “êxtase da instantaneidade”, mais presente que o presente<sup>92</sup>. Esperar é o princípio da ineficiência, se tudo precisa ser realizado de forma ótima, tem que ser o mais rápido possível. Esperar algo é uma violação da análise de custo de oportunidade do nosso tempo, ele é escasso e não pode ser desperdiçado. Devemos calcular perfeitamente onde aplicar nossos momentos, assombrados pelo fantasma do desperdício da vida.

Os acontecimentos têm seu tempo útil de notícia cada vez menor, em vinte e quatro horas um evento já é classificado como desimportante, não realmente por sua relevância, mas porque outro já ocupa seu lugar de tempo real. Baudrillard destaca o real centro de gravidade da informação: “Há muito tempo que a informação ultrapassou a barreira da verdade para evoluir no ciberespaço do nem verdadeiro nem falso, pois que aí tudo repousa na credibilidade instantânea”<sup>93</sup>. Ou

<sup>91</sup> Coloco aqui a referência da fórmula física clássica da aceleração  $A = S(\text{espaço}) / T(\text{tempo})$ . O tempo como denominador representa tudo que deve ser reduzido. O espaço é o que deve ser desafiado, quanto maior o espaço representado, maior a potência da aceleração. Reduzir distâncias é o princípio das tecnologias do virtual.

<sup>92</sup> *A ilusão vital*, op cit., p. 52.

<sup>93</sup> *Tela Total.*, op cit. p. 21.

seja, além do centro de gravidade do tempo real absorver a capacidade da informação sobreviver em sua importância política, social, histórica; ele também absorve a dimensão de verdade da experiência. Não seria mais possível, ou mais que isso, não seria mais importante falar sobre verdadeiro e falso nesses termos.

A hipervelocidade da informação e dos eventos transforma o tempo num buraco negro que esvazia a substância de tudo que passa por ele, na instantaneidade<sup>94</sup>. O tempo real é triunfante sobre o presente e o passado, e quando ele implode a instância do verdadeiro e do falso passa a ser incontestável historicamente<sup>95</sup>. O real é sustentado pelo que acontece no agora, no instante em que o acontecimento existe, depois de ser repetido fora de seu tempo real, já esvazia seu sentido imediatamente, podendo ser questionado em sua própria ocorrência. A derrota é da possibilidade de uma articulação lógica da realidade pelo pensamento crítico, pela observação histórica que reivindica sua distância. O negacionismo histórico é parente perdido do tempo real. No tempo real não se prova nada, tudo é inverificável.

Assim sendo, a aceleração não reflete a difusão e acesos instantâneo da informação, mas seu consumo. O planejamento de classificação, organização e armazenamento de toda informação além da paranoia da própria armazenagem, passa pela paranoia do consumo. A aceleração é da experiência como um todo. No colapso do tempo e do espaço, ocorre um esvaziamento de tudo, pois tudo deve ser consumido o mais rápido possível. Tudo o que fica parado e inutilizável permanece na ociosidade da ineficiência. Jean Baudrillard reafirma a compulsão do consumo como “os estoques precisam ser usados. O capital-tempo precisa ser consumido, o capital-vida precisa ser gasto”<sup>96</sup>. Mais do que isso, essa aceleração da utilização dos bens, das coisas, e da vida faz parte de um esvaziamento que luta contra a acumulação indefinida do armazenamento, contra o soterramento do exagero produtivista:

acumulação econômica, gigantesco engodo, este da acumulação, acumulação do tempo, do valor, do sujeito, etc., o axioma, o mito de uma acumulação real ou possível que nos rege em toda parte e no entanto sabemos que nunca acumulamos nada, que os estoques

---

<sup>94</sup> Ibid., p. 58.

<sup>95</sup> Ibid., p. 60.

<sup>96</sup> *A ilusão vital.*, op cit., p, 47.

devoram a si próprios, como as megalópoles modernas, como memórias sobrecarregadas. Toda tentativa de acumulação é devastada a priori pelo vazio. Alguma coisa em nós desacula mortalmente, desfaz, destrói, liquida, desarticula para permitir que resistamos a pressão do real, que vivamos. Algo no fundo de todo o sistema de produção resiste ao infinito da produção – sem o que já estaríamos soterrados sob isso.<sup>97</sup>

Em síntese, as tecnologias digitais deflagram a aceleração da experiência em sua direção incontrolável, num consumo desenfreado. No final das contas o consumo do virtual, de tudo que ele suporta, é livre de entropia. Tudo que pode ser digitalizado está livre do desperdício que gera o consumo material. É o apogeu da operação produtiva. Agora temos a libertação da consciência moral dos prejuízos ambientais. O espaço virtual é a redenção do consumo em sua forma última, tudo sempre mais rápido, mais organizado, mais acessível, sem os contratempos do orgânico, sem a inconveniência da matéria viva. Finalmente a paranoia da armazenagem se rende a velocidade do consumo, nada pode ficar parado, os estoques são devorados. A aceleração do consumo torna a experiência de sentido cada vez mais vazia, porque seu objetivo é o próprio processo.

---

<sup>97</sup> BAUDRILLARD, J. *Esquecer Foucault.*, p. 63.

## 4. <Imagens do Virtual>

### 4.1 Simulacros

Investigamos até agora alguns aspectos do paradigma informático que prestam suporte para o desenvolvimento das tecnologias do digital. Também optamos por buscar entender a noção de ciberespaço levando em conta a dimensão da experiência, e não da função das redes digitais. Ainda nesse caminho, seguimos Gibson na pista de que seria interessante entender a constituição de sentido na experiência do virtual. Mas, de que maneira essa experiência constitui sentido? Como o virtual trabalha nos signos do real para instituir uma narrativa de significado do mundo? Nesta parte do trabalho buscaremos nos aprofundar em ensaios do filósofo francês Jean Baudrillard, investigando como a hegemonia tecnológica trabalha na narrativa do mundo e reprodução da realidade, sempre tendo como referência a relação entre humano e virtualidade.

Baudrillard quando escreve seus ensaios pretende olhar especificamente para nosso tempo, buscar entender quais questões colocam a contemporaneidade em situação peculiar. Como entender a maneira pela qual nos relacionamos, não somente entre nós mesmos, mas com as coisas. O filósofo francês assume que existe um processo de construção de sentido e significado que é socio-histórico. O vínculo entre o que podemos chamar de realidade social e a construção de significado é o simulacro<sup>98</sup>. O simulacro é a maneira como se constitui um discurso sobre essa realidade social, seja através da produção de objetos, discurso científico, artes, etc. O simulacro é uma forma de reprodução. O processo de produção de sentido gera um efeito de real, uma narrativa da realidade que expressa uma forma específica de realização do significado. O simulacro, portanto, é o modo hegemônico de constituição de sentido para se chegar a um significado que entra em atrito com o as noções de verdade e real, sempre tendo como referência um signo. Esta seção

---

<sup>98</sup> A noção de simulacro (lat. *Simulacrum*) pode ser encontrada desenvolvida nas filosofias de Epicuro e Lucrécio. Através dos simulacros é que temos contato com a imagem das coisas e construímos a sensação dos objetos e eventos no mundo. Essa noção foi colocada para entender a possibilidade de engano dos sentidos. *Dicionário Básico de Filosofia*, op cit., p. 254. Simulacro também pode ser entendido como ídolo (lat. *Idola, simulacra*). Na antiguidade, a doutrina dos ídolos iniciada por Demócrito, descrevia as sensações e pensamentos produzidos por imagens corpóreas provenientes de fora. Francis Bacon também utiliza o conceito de ídolos para explicar obstáculos ao conhecimento, juízos pré-concebidos. ABBAGNANO, N. *Dicionário de Filosofia*, p. 533.



tem por objetivo abordar a relação da constituição de sentido contemporânea com a hegemonia tecnológica através da noção de simulacro.

Numa citação do livro bíblico O Eclesiastes, Baudrillard aponta: “O simulacro nunca é o que oculta a verdade, é a verdade que oculta que não existe. O simulacro é verdadeiro.”<sup>99</sup>. Nesse sentido da citação, o simulacro (*simulacra*) não é o que parece falso, tampouco o que impossibilita o surgimento da verdade. A verdade, no caso, podendo ser definida como uma adequação do intelecto ao real<sup>100</sup>, assume a condição de fundamento incontestável. Baudrillard pretende criticar a posição do discurso verdadeiro e unívoco, a narrativa unidimensional sobre a realidade social. Dessa forma, a verdade não existe enquanto fundamento único. Portanto, a manutenção desse estatuto da verdade esconde que ela mesma não existe, que nunca pode ser um juízo final sobre o mundo. A verdade como discurso insustentável é o próprio simulacro. Ele é o que existe, não o que aparece como falso. Quando tentamos construir um método sistêmico de explicação dos fenômenos acessamos a verdade, mas produzimos um simulacro. A verdade nunca pode ser atingida, pelo fato da impossibilidade de um modelo perfeito de explicação do real, portanto, o simulacro é o que se torna verdadeiro.

Se procurarmos a passagem no livro bíblico citado, não encontraremos exatamente a mesma sentença, muito menos a palavra simulacro, talvez algumas passagens que possam lembrar o trecho, mas não de forma nítida. Esse fato não é coincidência, mas uma fabricação de simulacro pelo próprio Baudrillard. Sabendo que sua citação fosse procurada<sup>101</sup>, ainda mais se tratando de um trecho bíblico, o autor reconstitui uma articulação de sentido pela passagem bíblica e performa o próprio simulacro em suas palavras embaralhando os referenciais de constituição de sentido. O autor reinterpreta o trecho bíblico de uma forma que fica difícil de rastrear a origem da citação, dessa forma, suspende as possibilidades claras de referencial possível. Apesar das possíveis pistas sobre performatividade da citação, é certo que o autor reproduz com a noção de que seu discurso de produção de

<sup>99</sup> *Simulacres et Simulation.*, op cit. p., 9.

<sup>100</sup> JAPIASSÚ, H.; MARCONDES, D. *Dicionário Básico de Filosofia.*, p. 276.

<sup>101</sup> Alguns duvidam da autenticidade da epígrafe de Eclesiastes, leitores estadunidenses dividem-se ainda. *Filosofia Francesa*, op cit., p. 91.

verdade está inserido no próprio processo de simulacros que descreve, como uma metalinguagem.

Vimos anteriormente que existe uma inflação de informação e deflação de sentido, a deflação é gerada justamente pelas indefinidas possibilidades de articulação de significado. Baudrillard toma como exemplo um conto de Jorge Luis Borges para destacar a perda de referencial no simulacro. Na fábula, os cartógrafos de um império desenham um mapa extremamente detalhado com uma escala de 1:1 com o território. O mapa acaba por cobrir o império perfeitamente, coexistindo geograficamente com ele. A degradação do mapa mistura os restos da cartografia com o território, o duplo confunde-se com o real. O mapa não é posterior ao território mais, agora o mapa que precede o território, pois confunde-se com ele, e torna-se também modelo<sup>102</sup>. Ocorre uma substituição do referencial dos signos<sup>103</sup> do real pelo simulacro. A propagação indefinida de simulacros evidencia uma difusão de modelos pré-determinados, que orbitam em torno do próprio acontecimento<sup>104</sup>. Existe uma precessão dos modelos no campo gravitacional do sentido, articulado previamente em cada possibilidade de acontecimentos.

Qual é a relação que nos interessa entre o simulacro e a hegemonia tecnológica? Não podemos perder de vista o problema dos processos tecnológicos. Agora, sabendo que o simulacro se trata dessa conexão entre significado e contexto histórico-social que subverte os referenciais de constituição de sentido, podemos nos aprofundar no modelo de simulacro recorrente atualmente, a simulação, o simulacro de terceira ordem. A simulação é o modelo de simulacro predominante na contemporaneidade e está estreitamente relacionada com o domínio tecnocientífico. Entretanto, antes disso, podemos passar pelos simulacros de primeira e segunda ordem para buscar entender essa progressão, todos são relacionados às mutações da lei valor das coisas<sup>105</sup>. Ou seja, todas essas ordens de simulacros dizem respeito à forma como lidamos com o valor das coisas no mundo.

---

<sup>102</sup> *Simulacres et Simulation*, op cit. p. 11.

<sup>103</sup> Notadamente existe uma influência nietzscheana na abordagem de Baudrillard. Nietzsche discorre em “A ‘Razão’ na Filosofia”, a respeito da construção do mundo por signos derivados do não-ser, do nada. NIETZSCHE, F. *Crepúsculo dos Deuses* In: *Os Pensadores - Obras Incompletas*, p. 374.

<sup>104</sup> *Ibid.*, p. 11.

<sup>105</sup> BAUDRILLARD, J. *L'échange Symbolique et la Mort.*, p. 77.

O simulacro de primeira ordem é produzido na renascença, a contrafação, ele concretiza uma representação das formas e aparências do mundo. O exemplo do anjo de estuque e a modelagem de arte do barroco, colocam o signo no problema da natureza, na metafísica de uma realidade de aparências do natural<sup>106</sup>. O problema aqui é o da autenticidade das coisas em sua forma e aparência. O sentido da realidade das coisas passa pelo modelo de sua aparência, portanto o problema torna-se sua falsificação, da quebra de sua identidade pela reprodução das formas. Não por acaso esse símbolo de simulacro de primeira ordem emerge junto com a moda, no contexto de busca de identidade e afirmação da burguesia. Entretanto, a contrafação<sup>107</sup> não atua nas relações estruturais da lei de valor, somente na forma e na aparência, “as ambições novas do homem renascentista são de uma demiurgia mundana, da transubstanciação de toda natureza numa substância única”<sup>108</sup>, a dominação da identidade pelas aparências. Existe ainda nesse simulacro de primeira ordem, uma separação determinada entre o real e seu duplo. A construção do sentido se baseia no discurso sobre as aparências e as formas, o simulacro da contrafação subverte os referenciais do mundo das substâncias e natureza das formas. As formas passam a ser representadas e remodeladas no problema de sua autenticidade.

Essa contrafação é, portanto, anterior ao modelo de produção capitalista. A revolução das luzes com a racionalidade iluminista começa a transformar a ordem das aparências<sup>109</sup>. No simulacro de segunda de ordem percebemos uma geração nova de valor nos signos e objetos, que surge com a revolução industrial. O problema deixa de ser autenticidade, a originalidade da superfície. A produção em série desloca a questão para uma geração de n modelos de determinado objeto, qualquer objeto, agora prevalece a indiferença<sup>110</sup>. Confessadamente influenciado por Walter Benjamin em *A Obra de Arte na Época da Reprodutibilidade Técnica*, Baudrillard destaca que o alcance do simulacro industrial não está na produção, mas na reprodução. Nesse sentido a técnica não é abordada como força produtiva, mas

<sup>106</sup> Ibid., p. 79.

<sup>107</sup> Em francês o original *contrefaçon*, traduzido para o inglês como *counterfeit*, no português traduzida por contrafação e representação. BAUDRILLARD, J. *Simulations*, p. 81. BAUDRILLARD, J. *A troca simbólica e a morte*, p. 63.

<sup>108</sup> *L'échange symbolique et la mort*, op cit., p. 79.

<sup>109</sup> *Simulacres et Simulation*, op cit., p. 228.

<sup>110</sup> *L'échange symbolique et la mort*, op cit., p. 85.

como produtora de uma nova gama de sentido quando todas as coisas podem ser feitas a partir de sua reprodutibilidade mesma. Todas as coisas passam a ser equivalentes sob o signo do valor de trabalho, do valor de troca. O autor destaca uma miopia na visão marxista de produção, o alemão não percebia o problema da industrialização no valor social da produção. Benjamin e McLuhan enxergam melhor a extensão dos desdobramentos da industrialização. Segundo os dois, devemos perceber que o valor social da produção se perde na própria reprodutibilidade<sup>111</sup>, para além da análise da materialidade da produção, a racionalidade técnica industrial abre um novo vínculo de sentido.

Nesse simulacro de segunda ordem já percebemos uma relação entre a constituição de sentido e o projeto tecnocientífico. O simulacro de segunda ordem, a produção, institui uma nova forma de lidar com a lei de valor das coisas, especificamente pela propagação da reprodução em série. Baudrillard explica a diferença entre os simulacros de primeira e segunda ordem com uma analogia entre autônomos e robôs<sup>112</sup>. O autônomo tem seu problema nas relações do simulacro de primeira ordem, pois sua construção questiona a autenticidade do humano, imitando sua forma. A proliferação do autônomo no contexto renascentista no ilusionismo refere-se ao surgimento de uma nova relação com a aparência, na natureza do teatro. O autômato joga xadrez com o homem, ele é seu interlocutor. O robô não coloca o problema da autenticidade do homem em sua forma e aparência, em seu teatro. O robô como simulacro de segunda ordem coloca o problema em termos de finalidade, o robô não joga xadrez com o homem, mas substitui ele no processo operacional. O problema que o robô pretende suprir é executar funções como máquina. O simulacro de segunda ordem absorve o problema das aparências e coloca o questionamento em termos funcionais de produção e trabalho. Parece que a transição do simulacro de segunda ordem para terceira ordem aprofunda o problema da dominação da racionalidade técnica.

#### **4.1.2 Simulação e Código**

O simulacro de terceira ordem, a simulação, é bem abrangente para o autor, trabalhando na economia dos signos do real, nos limitamos aqui a estabelecer uma

---

<sup>111</sup> Ibid., p. 87.

<sup>112</sup> Ibid., p. 83.

relação com o recorte das tecnologias digitais, sem perder nosso problema de vista. A simulação não é como a utopia, ela é dirigida pela equivalência, existe uma aniquilação de toda referência do signo<sup>113</sup>. A utopia mantém sua narrativa da realidade no improvável, ou como a distopia, no distante indesejável; por outro lado, a simulação é uma reprodução na equivalência dos signos do real.

Baudrillard trata um exemplo da moda como simulação<sup>114</sup>. A moda nunca é feita por produção, mas por reprodução. Ela não acontece quando se produz uma coisa nova, mas quando isso imediatamente começa a ser reproduzido. Portanto, a moda como simulação é criada a partir exatamente de modelos, simulações de uma produção que perde seu referencial. A ausência de referencial ultrapassa a reprodutibilidade da produção, porque cada simulação passa a ser modelo, justamente na precessão dos modelos. A simulação não é representação, e tampouco fingimento. Dissimular é como fingir não ter/ser algo, simular é fingir ter/ser algo. Entretanto, para Baudrillard a simulação é mais complicada que um mero fingimento, ela atua no princípio ou efeito de realidade. Um paciente que simula uma doença pode determinar em si próprio alguns dos sintomas, tornando-se um mistério para a própria medicina. “O simulador está doente ou não, se produz ‘verdadeiros’ sintomas?”<sup>115</sup>.

No decorrer das mutações nas ordens dos simulacros podemos perceber uma intensificação da dimensão técnica dentro da lógica da consolidação de significado. Finalmente, o simulacro de segunda ordem sofreu mutações que não trazem mais a reprodutibilidade das séries como fundamento. Agora estamos situados numa outra coisa, a reprodutibilidade devora-se a si mesma, ela passa para a reprodução pela modulação diferencial<sup>116</sup>. O paradigma de sentido que ordena a contemporaneidade é expresso pela simulação através do código, seja da matéria (código binário), seja da vida (código DNA). O simulacro de segunda ordem como robô é apenas operatório, agora o simulacro de terceira ordem torna-se operacional, ele acrescenta a modulação na reprodutibilidade. No código, os significantes e significados são

<sup>113</sup> *Simulacres et Simulation*, op cit., p. 19.

<sup>114</sup> *L'échange symbolique et la mort.*, op cit., p. 139.

<sup>115</sup> *Simulacres et Simulation*, op cit., p. 17.

<sup>116</sup> *L'échange symbolique et la mort*, p. 89.

herméticos na própria estrutura lógica interna, o efeito de real é sua abstração objetiva.

A sequência de ácidos nucleicos GACT, estrutura do DNA, são combinados indefinidamente para transcrever a vida em informação, essa simulação da existência em código abre uma ruptura na forma como lidamos com a vida. Contemporaneamente o princípio ontológico do humano é hegemonicamente pensado como código de informação, e não somente do humano, mas da vida em geral. Por vezes, a força do código vem dele mesmo, ele é criado junto com sua necessidade de existir, a ordenação que ele promove num princípio de realidade (como o DNA nos organismos vivos) garante sua permanência por simular uma realidade antes desordenada e oculta<sup>117</sup>. O desenho e exploração do DNA fundam a bioinformática, e a bioinformática é garantida pela necessidade de investigação do código. A estrutura do código do DNA presta suporte para um deslocamento dos signos de vida do real na direção da informação, portanto, a forma contemporânea de entender a vida passa a ser através do vínculo desse vínculo de sentido instituído. Assim como a informação, podemos manipular a vida, armazenar, multiplicar e apagar.

Após a metafísica das aparências (contrafação) e da determinação da produção, temos a metafísica do código, seu princípio é a digitalização, de tudo que possível. A precessão dos modelos vem numa formatação da lógica realizada pela regulação pergunta/resposta e estímulo/resposta<sup>118</sup>, no modelo cibernético de realização dos processos. Os modelos que são reproduzidos no processo de simulação são baseados na interatividade do *feedback*. Dessa forma, todas as possibilidades de acontecimento estão previstas na regulação do código, cada resposta é assumida previamente como possibilidade de cada pergunta. Existe cada vez mais uma intensa restrição prévia de significados modelos, com uma modulação diferencial marginal. Um exemplo interessante dessa questão pode ser a sugestão de complemento de pesquisa no Google, tudo que escrevemos já está previamente determinado e nossas palavras/frases complementadas em seguida. O ciclo do sentido fica restrito ao ciclo de pergunta/resposta, ele se retroalimenta da

---

<sup>117</sup> Ibid., 137.

<sup>118</sup> Ibid., p. 96.

disposição prévia dos modelos inscritos em seu processo. A experiência de significado pelo código é o sucesso da planificação da vida, já que a ilusão de uma abertura é aparente. A ilusão de horizontes infinitos pela digitalização é a cortina das modulações do código.

O simulacro de terceira ordem pensado por Jean Baudrillard nos abre caminhos para entender a posição do virtual na difusão tecnológica atualmente. O digital e seus desdobramentos não podem ser pensados como mero exemplo das potencialidades de um processo tecnológico abrangente, mas em sua especificidade de simbiose com o real. A matriz do código não se isola entre matéria e vida. O próprio Projeto Genoma Humano, pelas diretrizes de engenharia genética e biologia molecular, difunde uma retórica do corpo humano como algum tipo de programa de computador a ser decifrado<sup>119</sup>. A vida no paradigma da informação antes mesmo de ser acontecimento orgânico. Justamente nessa leitura da bioinformática, o código binário da natureza se mistura com o código de leitura da vida na linguagem oca da informação técnica. Contudo, o código que traduz a vida não é o mesmo para cada vida, cada ser vivo, ele tem uma variação interna que aparenta uma abertura para a diferença no mundo, a modulação diferencial.

A produção, simulacro de segunda ordem, subverte o valor social da sua disposição industrial, a reproduzibilidade se perde em si mesma. Entretanto, nesse processo ainda existe um equivalente geral de modelo a ser reproduzido. Na simulação o equivalente geral já se perde numa regulação modular interna. Ou seja, tudo produzido já se torna modelo para uma distribuição esvaziada de referencial possível. Com as devidas ressalvas, talvez possamos aproximar essa abordagem do que destacou Deleuze no *Post Scriptum sobre Sociedades de Controle*. Atualmente a modulação seria uma lógica de controle das instituições e procedimentos<sup>120</sup>, uma regulação autodeformante que assume uma volatilidade produtiva. Uma metaestabilidade perfeitamente concreta dentro de sua maleabilidade. A auto regulação da modulação permite um controle que se adapte a cada situação específica numa aparente abertura. Cada nova situação promove uma reorganização de referenciais provisórios, a modulação não é mais o sistema fechado de

---

<sup>119</sup> O homem pós-orgânico: alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais. op cit. p. 84.

<sup>120</sup> DELEUZE, G. *Post-Scriptum sobre as Sociedades de Controle*, p. 221. In: Conversações.

sociedades disciplinares. Por isso, existe uma diferença fundamental para o simulacro de segunda ordem, a produção. A racionalidade industrial tem uma forma de reprodução baseada na equivalência dos objetos a um modelo. A simulação não se baseia na equivalência do modelo, somente de signos, pois o processo de reprodutibilidade é empurrado até seu limite. Os objetos reproduzidos na simulação são abertos pela modulação diferencial e colocados como estruturalmente singulares, portanto são virtualmente indistinguíveis do modelo.

Baudrillard admite a capilaridade desse cenário, pois “Essa regulação do modelo do código genético não se limita de modo algum aos efeitos de laboratório nem às visões exaltadas dos teóricos. A digitalidade está entre nós”<sup>121</sup>. Ou seja, na cotidianidade mais trivial podemos encontrar esse modelo de reprodução do real. Como na modulação diferencial percebemos uma aparente abertura, no sistema de pergunta/resposta também. A regulação do código genético, por exemplo, organiza uma realidade determinada que é a do mistério da vida, portanto as perguntas que fazemos nesse sistema já é designada pela estrutura que ele organiza. Dessa forma, as perguntas somente fazem sentido para questionar essa realidade quando são feitas no ciclo de sentido desse código. Toda interrogação estranha a essa maneira de organizar a vida é neutralizada pelo campo gravitacional dos signos reorganizados.

O filósofo francês visita a frase de McLuhan “o meio é a mensagem” justamente para destacar que agora estamos no momento da condução do sentido pelo meio, pelo dispositivo técnico, pelo modo de articular a mensagem. A vocação do digital é ser um espaço de comunicação tátil, de multiestímulo e multiresposta<sup>122</sup>, a era da comunicação tátil num espaço dinâmico. A constituição de sentido ultrapassa os limites da mensagem e atinge a interatividade do meio. O paradigma de pergunta/resposta está no centro da concepção cibernética dos fenômenos, e podemos pensar se não corrobora ainda com uma primazia da informação nos feedbacks do processo. Quando a teoria da informação e genética tem uma intersecção, torna-se um argumento ontológico que nós somos o código, um sistema

---

<sup>121</sup> *A troca simbólica e a morte*, op cit., p. 81.

<sup>122</sup> *L'échange Symbolique et la Mort*, op. cit. p. 111.



de informação composto por redes integradas<sup>123</sup>. A forma de reprodução da simulação já aplica o código como princípio do organismo vivo, e quando a digitalização do código genético permite sua decodificação e manipulação, o processo de digitalização da vida já foi iniciado. O momento contemporâneo abordado por Baudrillard revela um neocapitalismo cibernético, tão complexo quanto abrangente. A simulação já é da própria vida e morte.

Iniciamos questionamentos intrínsecos do estágio contemporâneo de propagação da lógica da simulação, a impossibilidade de distinguir referenciais. Existe possibilidade de vida após upload de consciência na nuvem? Ainda existe humano nessas condições? Como pensar tempo/espço? Se podemos questionar isso é porque os referenciais desses signos já estão totalmente abalados<sup>124</sup>. Já existe o esgotamento do sentido e morte da própria morte. Após isso, o que resta do efeito de real? O curto-circuito das categorias ontológicas do real, virtual e hiperrealidade serão tratados na próxima seção do trabalho. Buscaremos entender as ontologias possíveis no problema de virtualização da realidade, e migração ou duplicação das coisas para um ambiente virtual.

## **4.2 Para além do real: virtual e *hiper realidade***

### **4.2.1 O dentro e o fora**

Nessa seção trataremos brevemente da diferença das ontologias que propomos tomar como referência, respeitando suas peculiaridades para salvaguardar as potências de abertura de cada uma, William Gibson e Jean Baudrillard. De certa forma, o problema do dentro e fora colocado pela realidade não é novo, se quisermos resgatar a alegoria da caverna platônica, ela pode ser um exemplo dessa questão. Tal exemplo, não por acaso, sempre se relaciona com o filme *Matrix*. Tomaremos também brevemente esse título de ficção científica para tratar do problema, tanto pelo enredo, quanto pela obra ser influenciada principalmente por Gibson e Baudrillard.

<sup>123</sup> SAWCHUK, K. *Semiotics, Cybernetics, and the Ecstasy of Marketing Communications*. In: *Baudrillard: A Critical Reader*, p. 93

<sup>124</sup> BAUDRILLARD, J. *A transparência do mal: ensaio sobre fenômenos extremos*, p. 65.

Gibson em *Neuromancer* narra quando Case anda pela rua do Sprawl e entra no escritório de um amigo. Ele percebe que todo o ambiente é uma simulação virtual feita por uma inteligência artificial para se comunicar com ele. O escritório, todos os detalhes, o cheiro do lugar, tudo é uma imitação perfeita, contudo, é virtual<sup>125</sup>. Esse problema é colocado por diversos títulos de ficção científica, como 13º Andar, Jogador nº 1, O Vingador do Futuro, Teorema Zero, entre outros. Uma pergunta que permeia essas narrativas é: Onde estou? O que vivo neste momento é virtual ou real? A diferença dessa resposta importa? O que permanece não abordado é se somente no virtual em que se desdobra a hegemonia tecnológica. Estamos sujeitos aos predicados da digitalização somente quando estamos na interatividade e imersão da realidade virtual?

Na passagem narrada por Gibson, o hacker do ciberespaço consegue perceber que está no ambiente virtual rapidamente. Ele aponta tudo como o ambiente da matrix e seu amigo como forma virtual da própria inteligência artificial. Entretanto, saber que se está inserido na realidade virtual não esgota o problema. Naturalmente, é uma posição bem relevante, mas contentar-se com isso reafirma uma ilusão de controle sobre a realidade aparente, ou pelos menos sua origem (virtual ou real). Como tratamos anteriormente, a experiência de imersão na matrix de William Gibson é singular e extasiante. Os indivíduos estão sobrecarregados de estímulos e interatividade por toda parte, tanto no virtual quanto no mundo real, por assim dizer. Nenhum estímulo, nem o de substâncias alucinógenas estão no mesmo patamar da experiência de frenesi e adrenalina de dropar no ciberespaço. Portanto, temos uma ontologia do dentro e fora nesse sentido.

A ontologia proposta por Gibson também pode ser pensada no desenvolvimento tecnológico fora do ciberespaço também<sup>126</sup>, o fora não é o oposto da hegemonia tecnológica. Usuários no mundo todo navegam nas paredes brilhantes da matrix, do lado de fora hologramas pairam com propagandas, e humanos procuram próteses biomecânicas clandestinas. O mundo real é decadente, e mesmo com suas possibilidades múltiplas de interface tecnológica não se compara

---

<sup>125</sup> *Neuromancer*, op cit. p. 157.

<sup>126</sup> *Neuromancer*, op cit., p. 39.

ao ambiente virtual. Entretanto, a dicotomia dentro/fora aqui não é de positivo/negativo, mas parece de imersão eventual/total. No ciberespaço o espaço habitado é perfeitamente planejado para uma experiência de contato com informação num grau exponencial, que no real seria impossível. Não é exatamente como argumenta Jean Baudrillard.

Baudrillard, numa entrevista, diz que @s irm@s Wachowski não entenderam seu livro *Simulacros e Simulação*, já que o anunciaram como influência para criação do filme *Matrix*. Tentando entender essa insinuação do filósofo francês podemos avançar no problema da ontologia do dentro e fora. Apesar do filme parecer acompanhar o argumento de Baudrillard, realmente o resultado não é próximo. Quando Neo (personagem principal do filme, recém acordado do universo virtual matrix, o qual achava ser o mundo real) sai do cativeiro humano e vê o mundo real pela primeira vez, Morpheu (líder da resistência) diz: “Bem-vindo ao deserto do real”. A frase claramente influenciada pelas primeiras páginas do ensaio inicial do livro em questão de Baudrillard<sup>127</sup>. Ou seja, o real é um deserto, decadente de experiência e sentido. Quando Neo sai da caverna, não enxerga o sol, mas o deserto da existência contemporânea.

O filme narra uma cidade ainda resistente, a cidade de Zion. Embora o real seja um deserto, Zion aparece como ponto resistente tanto à capilaridade das tecnologias virtuais, como do processo de simulação. Ou seja, ainda que o real seja um deserto, esse deserto representa um fora desse processo, principalmente Zion. Em senso stricto, para Baudrillard não existe fora nesse processo, não existe possibilidade de estratégia contrária que não seja operada de dentro desse movimento de operacionalização do real, que torna tudo homogeneizado, totalmente verificado e exorcizado de seu princípio negativo<sup>128</sup>. Tomando Baudrillard como uma narrativa de ficção científica, não existiria um fora propriamente dito em sua ontologia, Zion ou Nabucodonosor não são possíveis. A cidade resistente em *Matrix* torna-se o contraponto da cidade das máquinas, o negativo que sobrevive ainda em tempos de deserto do real. Esse negativo não

---

<sup>127</sup> *Simulacres et Simulation*, op cit. p. 10.

<sup>128</sup> *Senhas*, op cit., p. 61.

sobrevive mais, Zion é cada vez menos possível, agora seria necessário pensar outras estratégias.

Colocando Baudrillard e Gibson em contraste, o atrito não parece tão simples quanto é. Assumimos que para Gibson existe um dentro/fora, uma operação de entrar num ambiente fora da experiência do real, ainda que em grau, não em contraste. Contudo, o escritor ainda parece próximo de Baudrillard quando partimos da decadência do real, do esgotamento da constituição de sentido nas experiências do mundo. A questão de interseção nos dois pode ser a relação dessa decadência do real com advento do virtual. Portanto, a proximidade entre os autores pode ser colocada exatamente na relação de constituição de sentido entre virtual e real. Slavoj Zizek apresenta uma abordagem interessante para entender o filme - como entender a historicidade de *Matrix*? Existe alguma relação entre o simbolismo do virtual e as condições sócio-políticas das sociedades contemporâneas?<sup>129</sup>.

A questão de Zizek é um caminho para mediar o diálogo entre os autores. Qual seria a relação da historicidade das tecnologias do virtual em relação ao deserto do real? Em síntese, notadamente em Gibson, o real é degradante justamente na apoteose do desenvolvimento tecnológico. O afastamento da humanidade de uma condição de existência digna, ou pelo menos com o mínimo de sentido é escasso, sem sabermos as razões. Baudrillard investiga essa relação, argumenta que o virtual é precisamente a “realização incondicional do real”<sup>130</sup>. O deserto do real agonizando tenta uma ressurreição no virtual, mais operacional que nunca. Em Gibson ainda podemos colocar a desilusão do real como desdobramento da hegemonia tecnológica, ainda que isso não fique expressamente entendido; em contrapartida, para Baudrillard parece evidente que o processo de simulação do virtual avança a desilusão do real como uma retroalimentação, entre doença e sintoma.

<sup>129</sup> Zizek toma condição de historicidade como proposta pela Escola de Frankfurt no conceito de *Kulturindustrie* (a substância do capital colonizando a dimensão vivida), e ordem simbólica (uma rede que estrutura a realidade para nós) proposta por Lacan. Nessa questão não pretendemos aprofundar esses referentes, mas o profícuo para o problema é lançar luz sobre a relação entre a condição histórica do surgimento e a própria ordem. Ver ZIZEK, S., *Matrix: ou os Dois Lados da Perversão in Matrix – Bem-vindo ao Deserto do Real*.

<sup>130</sup> *A ilusão vital*, op cit., p. 71.

Enquanto em Gibson a retroalimentação entre desilusão e reprodução do real não é tão evidente, em Baudrillard parece bem importante. Entretanto, o produto da experiência do virtual é bem próximo. Gibson relata a alucinação, experiência acelerada e frenética de multiestímulos, e Baudrillard um êxtase da informação no modelo interativo pergunta/resposta. Não por acaso o simulacro de terceira ordem, a simulação, Baudrillard cita como alucinação algumas vezes. Apesar das peculiaridades de suas ontologias, os dois autores tem um paralelo evidente na dimensão da experiência com o virtual.

Percorremos brevemente uma genealogia das ontologias dos autores na temática do dentro e fora. Necessitamos esclarecer esse ponto para entender a dimensão de crítica a hegemonia técnica de cada um. Após esse percurso podemos investigar algumas noções que enfrentam o problema do que é o virtual, e o real.

#### **4.2.2 O real e seu virtual**

O problema de saber o que é real não é novidade das tecnologias contemporâneas. O questionamento sobre um fundamento primeiro do mundo sempre foi colocado, principalmente filosoficamente, buscar entender o lugar onde ocorrem os eventos, lugar onde sujeitos e objetos tomam existência concreta fora da mente humana. O contexto da noção de virtual abre caminho para outros tipos de questionamentos, por exemplo, se um mundo digital modelado ciberneticamente pode ser chamado de realidade. Em última instância, entra em jogo a possibilidade de o homem produzir uma realidade, em sentido forte.

Depois de passar brevemente pelo princípio genealógico de cada narrativa dos autores selecionados, podemos esclarecer o que poderia ser uma ontologia do real e virtual para eles. Procuramos debater as noções que permeiam virtual e real de forma mais aprofundada, e o conflito causado pelas tecnologias digitais. Assumimos a tarefa de desenvolver um atrito entre percepções bem diferentes do fenômeno, a saber: Pierre-Lévy, William Gibson, e Jean Baudrillard. Mantendo Baudrillard como ponto teórico principal pretendemos articular outros autores para dirigir nossa preocupação de entender o recorte das tecnologias digitais. Permanecemos no caminho desenvolvido pelas noções de simulacro e simulação como pista para entender uma possível ontologia do virtual.

Pierre-Lévy é um autor que de certa forma tornou-se referência no debate dessas questões, e ainda que o autor não entenda o processo de virtualização como exclusivo do ambiente digital contemporâneo<sup>131</sup>, aponta que tal processo é justamente a essência da atual mutação presente nas tecnologias, economias e costumes<sup>132</sup> atuais. Ele admite a necessidade de empreendermos um esforço para pensar a amplitude dessas transformações, antes de ampliar sua difusão. Tomaremos seu pensamento como perspectiva problemática para pensar o processo de virtualização.

O autor inicia pela contestação da utilização da palavra virtual com o sentido simplesmente de “ausência de existência”<sup>133</sup>, realidade tangível, muito entendida no senso comum. O virtual não pode ser compreendido por “irrealização”. O autor conduz uma etimologia do latim *virtus*, para identificar um significado de potência, força, uma condição do que existe não em ato, mas potencialmente. Amparado também na proposta de distinção de Gilles Deleuze entre possível e virtual, Pierre-Lévy afirma que o possível é latente e existe tanto quanto o real, sendo essa distinção apenas lógica<sup>134</sup>. Portanto uma entidade também é constituída por suas virtualidades, como uma semente compreende a possibilidade de ser árvore. O virtual não se contrapõe ao real, mas ao atual, os dois permanecendo na esfera da existência, do real. Se quisermos tomar um exemplo, podemos pensar no próprio computador. O artefato em si representa uma atualização da dinâmica de possibilidades em que está inserido:

O computador não é um centro, mas um pedaço, um fragmento da trama, um componente, incompleto da rede calculadora universal. Suas funções pulverizadas impregnam cada elemento do tecnocosmo. No limite, só há hoje um único computador. Um único suporte para texto, mas tornou-se impossível traçar seus limites, fixar seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em nenhuma, um computador hipertextual, dispersivo, vivo, pululante, inacabado, virtual, um computador de Babel: o próprio ciberespaço.<sup>135</sup>

O virtual pensado como irreal, numa categoria de referência à realidade sensível é uma das dificuldades de construir uma ontologia a partir dele. Apesar da

<sup>131</sup> LEVY, P., *O que é o virtual?*, p. 135.

<sup>132</sup> Ibid., p. 11.

<sup>133</sup> Ibid., p. 15.

<sup>134</sup> Ibid., p. 16. A obra de Deleuze que serve de base é *Diferença e Repetição*, basicamente a seção que discute possível e virtual. DELEUZE, G. *Diferença e Repetição*, p. 201.

<sup>135</sup> Ibid., p. 47.

consistente “realidade” da virtualização, no sentido de plenamente ser um conjunto de possibilidades latentes, o virtual frequentemente “não está presente”<sup>136</sup>. Existe uma dispersão no que é virtual, uma possibilidade de interconectividade constantemente em trânsito, sem lugar fixo, uma desterritorialização; embora “ausente”<sup>137</sup>, em nada compromete sua existência. Importante ressaltar que a virtualidade não é o mesmo que a possibilidade. As possibilidades de ser enquanto realizadas são mutuamente excludentes. Um objeto virtual que “realiza” alguma de uma de suas possibilidades exclui necessariamente outras. A virtualidade é simultânea em seu processo de “realização”, um objeto virtual desdobra suas virtualidades ao mesmo tempo sem exclusão entre elas<sup>138</sup>. Lévy apresenta o exemplo de um quadro artístico, suas possibilidades a serem realizadas podem ser venda ou exposição, por exemplo, portanto não podem ser realizadas simultaneamente. Entretanto, as virtualidades possíveis como: digitalização, reprodução, gravuras; podem ser realizáveis simultaneamente.

Assim como Gibson, Lévy ressalta que o tópico da presença/existência é importante para o tema. Entretanto, o autor preocupa-se com a análise do virtual como plenamente existente, tentando distanciar sua relação com o irreal. Num primeiro momento o ciberespaço como alucinação em Gibson pode parecer bem próximo do irreal, mas podemos pensar detidamente nos desdobramentos da experiência. Lévy argumenta que o virtual é plenamente existente enquanto tensão das possibilidades, e desdobramentos de uma outra gênese. A alucinação em Gibson demonstra sua potência de investigação justamente em suas consequências, e implicações subjetivas dessa experiência. O estado de tensão na adrenalina da alucinação pode ser a constante potência de realizar todas as possibilidades acessíveis que o virtual carrega. Parece que Lévy leva em consideração as potencialidades do virtual, entretanto não examina as interatividades da interface no âmbito individual.

---

<sup>136</sup> Ibid., p. 19.

<sup>137</sup> Nesse tema Lévy tem como referência Michel Seres em *Atlas*, para discutir a presença do virtual, citando exemplos de conhecimento e religião como vetores de virtualização. Relata também que indiretamente esse debate é tributário do *Dasein* de Heidegger nos termos de investigar existência e presença ontologicamente. Ibid., p.20

<sup>138</sup> Ibid., p. 60.

Baudrillard também assume que o virtual se define pela possibilidade de iminência do real<sup>139</sup>, o surgimento do que é resguardado sob o signo de realidade. Entretanto, coloca que: “Não estamos mais na boa e velha acepção filosófica que o virtual era aquilo destinado a tornar-se ato, e em que se instaurava uma dialética entre as duas noções”<sup>140</sup>. Essa colocação já expressa uma oposição evidente a Pierre Lévy. Na medida em que Lévy ressalta que o virtual é aquilo que ainda não ocorreu, ele está desconsiderando que a condição virtual que está para ser realizada pode situar-se num outro referencial de existência. Ou seja, somente no paradigma informático seria possível entender que a uma realidade virtual pode ter um mesmo referencial de existência que o mundo real. Não pretendemos defender que o virtual não existe, mas apenas ressaltar que apenas nesse momento de confusão dos referenciais de sentido é possível um solo fértil para surgir esse tipo de questionamento. Portanto, o virtual não é uma condição da existência que sempre existiu e agora é deflagrada pelas tecnologias digitais, mas começa nesse momento contemporâneo que começamos a dar um sentido a sua dimensão pela compreensão tecnológica do mundo.

As tecnologias do virtual, segundo Baudrillard ressaltam um discurso de apagamento do real, e difundem uma visão de eminente eliminação das coisas que estão no campo da realidade imediata. Tal questionamento somente pode ter lugar porque os signos referenciais do real são entrelaçados com os modelos de simulação, todos gerando efeitos simultâneos de real. Necessário lembrar que para Jean Baudrillard não existe um real em si mesmo, nem nunca existiu<sup>141</sup>, mas há algo como um efeito ou sistema de valores conectado a isso. Esse princípio ou efeito está cada vez mais impossível ou esgotado, a simulação avança indefinidamente contra sua percepção de efeito.

A expressão “realidade virtual” permanece como oxímoro, pois são irreconciliáveis<sup>142</sup> as duas palavras que a compõem. Seguindo com Baudrillard, a produção de algo pelo homem que pudesse ter alguma concorrência com a realidade já é uma reprodução da própria realidade. A necessidade de se produzir o real

---

<sup>139</sup> BAUDRILLARD, J. *Senhas*, p. 41.

<sup>140</sup> Ibid., p. 42.

<sup>141</sup> *A ilusão vital*, op cit. p. 69.

<sup>142</sup> *Senhas*, p. 42



culmina nesse movimento da simulação para o hiper-real<sup>143</sup>. A realidade virtual é, portanto, a operacionalidade última da simulação, quando sua função de interatividade atinge os níveis mais formidáveis de performance. A dimensão dos sentidos emerge como evidência antes oculta da verdade da existência, na medida em que nos aproximamos da perfeição sensível do simulacro. O efeito da simulação não é mais real, é hiper-real. A imersão e interatividade sensível das plataformas digitais colocam a sofisticação da experiência multissensorial para construção do simulacro em várias dimensões.

O processo de virtualização, propõe Lévy, pode constitui-se como “devir outro” do humano, uma heterogênese, uma outra perspectiva, além de não ser boa, má ou mesmo neutra, dentro do princípio de realidade. Em sentido amplo, esse devir outro do humano para Lévy é uma tendência de deslocamento para outros modos de ser, especificamente nesse contexto da virtualidade, a qual não é exclusivamente percebida no contexto técnico. A virtualização é uma oportunidade para um modo de existência ainda autêntico, se podemos dizer assim, digno de ser vivido pelo homem, apenas de numa condição diferente de existência, com todas as possibilidades e potencialidades que ela carrega. Totalmente inserido na esfera do real, o virtual se desdobra como possibilidade real de novas maneiras de ser. Lembrando o conceito de inteligência coletivo trazido anteriormente, Pierre Lévy assume que a virtualização além de uma oportunidade é um caminho de desenvolvimento no contexto de organização da informação.

Parece que o real para Lévy é o que possui existência, portanto não existe nenhuma oposição entre virtual e real. As tecnologias digitais são um exemplo da atualização das potencialidades contidas no virtual. A virtualidade constitui, em sentido forte, uma outra forma de ser, uma outra alternativa de atualização de possibilidade de existência. Jean Baudrillard aborda a morte do real justamente pela necessidade de sua realização, de simulação. As tecnologias do digital são nesse sentido uma forma de constituição do real, uma concepção de lidar com a existência não de uma alternativa aberta, mas determinada pela operacionalidade dessas tecnologias. Pierre Lévy não toma como ponto de tensão a especificidade das tecnologias digitais em seu atrito com o real, na sua contraposição com o mundo

---

<sup>143</sup> *Simulacres et Simulation*, op cit. p. 38.

em que se pretende operacionalizar, e em sua historicidade contemporânea. Ou seja, Lévy não leva em consideração que a atualização da virtualidade nas tecnologias contemporâneas coloca em xeque de forma original o fundamento do que pode ser chamado de real. Cria um curto-circuito na construção ontológica do existente, justamente pela possibilidade de uma nova concepção das substâncias da vida e dos objetos.

O outro modo de ser colocado por Lévy e realizado através da virtualidade, não parece ser fruto de uma organização da realidade, uma narrativa do mundo que contém determinados vínculos de sentido. Ainda que o autor apresente um conceito amplo de virtual, quando pensamos o ciberespaço, o acesso ao ambiente virtual, o argumento não parece ter uma análise que leve em conta o transbordamento para questões sócio-políticas. Ao passo que em Gibson, a experiência do ambiente virtual é totalmente atrelada ao contexto em que ela é realizada. Ou seja, ainda que Pierre Lévy situe esse conceito de virtual numa oportunidade para desenvolvimento econômico e político, sua argumentação para defini-lo não parece sustentar um eixo socio-histórico satisfatório.

Gibson parece procurar dar conta da especificidade da experiência das tecnologias virtuais, ou uma “realidade virtual”. Sua abordagem também não corrobora a perspectiva de Lévy de um outro modo de existência paralelo ao atual, e na dimensão do real. Gibson pretende colocar em contraposição as experiências do mundo real e do ambiente virtual. A experiência no ciberespaço somente pode ser entendida em sua complexidade, se pensarmos o contexto do mundo real, em sua busca incessante por progresso através do desenvolvimento tecnológico, e decadência do sentido no âmbito social. Baudrillard, assim como Gibson, também admite algo de alucinação na produção da hiper realidade, um apagamento da contradição entre real e imaginário como “A irrealidade já não é a do sonho ou da fantasia, de um além ou aquém, é a da *alucinante semelhança do real consigo mesmo*”<sup>144</sup>. A alucinação é a compulsão de estruturar e formar um real que seja além de idêntico a si mesmo, mas idêntico a seu modelo criado de uma eficiência última. Uma precessão do modelo de simulacro do real sobre o próprio real.

---

<sup>144</sup>A troca simbólica e a morte, op cit., p. 95.

Diferente dos *simulacros de primeira e segunda ordem*, a simulação esgota os signos do real e seus referenciais. Portanto, a subversão desse processo gera a precessão dos modelos na constituição de significado e forma um novo efeito de real. O virtual, segundo Baudrillard, permanece sendo aquilo que ainda não se realizou, contudo, o processo descrito por Baudrillard é de um vetor de um esvaziamento de sentido nesse cenário. O virtual tem a vocação para a simulação perfeita, de um mundo acabado, baseado nas modulações do código, estruturado pelo cálculo, uma produção do mundo mais operacional que o real, mais real que o real<sup>145</sup>. Lévy não toma como questão que as potencialidades do virtual atualizadas pelas tecnologias do virtual são desdobramentos do que chamamos anteriormente de metafísica do código. Ou seja, a simulação no digital tem a vocação de tornar-se base para construção de sentido da vida e da matéria. A virtualidade nesse sentido talvez não possa ser pensada como abertura de um outro devir, mas uma construção condicionada pelos limites da modulação do código.

Caminhando com Baudrillard, parece que Lévy perde de vista a especificidade das tecnologias virtuais. Ele propõe que o processo de virtualização existe tanto no digital quanto fora dele, entretanto não enxerga a singularidade desse processo quando feito no ambiente virtual. A virtualização do corpo, por exemplo, pode ser entendida tanto em implantes e próteses, quanto num avatar virtual<sup>146</sup>. Entretanto, um avatar virtual não proporciona a mesma experiência de virtualidade que próteses ou marcapassos, por exemplos. A imersão que o virtual proporciona já está no nível da simulação operacionalizando uma eficiência do corpo de maneira totalmente distinta. Um avatar virtual coloca em questão os signos do que é o corpo para a experiência da existência de uma forma que uma prótese de perna não coloca; sem dúvida há uma ruptura distinta nas possibilidades de referencial da vida.

Jean Baudrillard não toma o conceito de computador como abertura para virtualidades do humano, como o faz Pierre Lévy. O último, destaca uma abertura ontológica para o virtual, ou seja, um devir outro até mesmo na maneira do computador se expandir no ciberespaço. Baudrillard afirma que o virtual é uma ruptura singular como simulação. Quando estamos numa experiência de

---

<sup>145</sup> *Senhas.*, op cit., p. 41.

<sup>146</sup> *O que é o virtual?*, op cit., p. 30.

interatividade informática, o aparelho ajusta e operacionaliza os fenômenos não somente por sua rapidez avançada, mas numa dimensão de desconfiguração dos signos do efeito de real. Já começamos a nos perguntar pela noção do espaço ocupado, pela instantaneidade da morte do tempo. O computador está configurado numa maneira específica de organizar a realidade, a qual não lhe permite uma abertura (como Lévy propõe) para possibilidades indeterminadas.

Paralelo a essa abordagem de Lévy, Baudrillard assume que a realidade virtual é o que seria perfeitamente colocado em números, a operacionalização do mundo num princípio de não contradição<sup>147</sup>. Lévy admite uma possibilidade de existência humana no virtual como abertura para um novo, talvez desconsiderando a modelagem algorítmica de ordenamento da experiência de “realidade virtual”. A programação do ambiente virtual é baseada num princípio de controle da atividade, necessidade de classificação e criação prévia de todas as alternativas combinatórias, a estrutura do código. O controle prévio se estabelece seja na pesquisa de algum termo em mecanismo de busca, ou na criação de um avatar virtual. Em suma, toda possibilidade de existir ou conduzir-se no ambiente virtual é delimitada pelo que já foi programado antes, em *stricto sensu*. Portanto, Baudrillard questiona as genuínas possibilidades de abertura nesse processo perguntando

“Há no ciberespaço a possibilidade de realmente descobrir alguma coisa? Internet apenas simula um espaço de liberdade e de descoberta. Não oferece em verdade, mais que um espaço fragmentado, mas convencional, onde o operador interage com elementos conhecidos, sites estabelecidos, códigos instituídos. Toda pergunta encontra-se com uma resposta preestabelecida. Encarnamos ao mesmo tempo a interrogação automática e a resposta automática da máquina<sup>148</sup>.

O contraponto aqui é expressado pela funcionalidade do código na internet, na lógica do modelo pergunta/resposta. O descobrir na citação questiona a exploração de algo como uma abertura que esteja além do programado, além da estrutura prevista no algoritmo de pesquisa. O horizonte do devir outro que Lévy propõe encerra-se, quando entendemos que tudo o que posso descobrir já está com a resposta devidamente premeditada. William Gibson pensa o ciberespaço na lente

---

<sup>147</sup> *Senhas*, op cit. p. 42.

<sup>148</sup> *Tela total*, op cit., p., 132.

da interatividade, a noção de alucinação é interessante não para entender um problema de irrealidade, mas de aceleração de uma experiência singularmente estimulante. Baudrillard também pretende destacar a experiência da hiper realidade na simulação por esse caminho. O que está em jogo nesse universo é o “imaginário do contato”, a dinâmica sensorial, o contato tátil<sup>149</sup>. A experiência da hiper realidade é a simulação operacional dirigida pelo multiestímulo e a multiresposta.

A noção baudrillardiana de hiper realidade em si não é a morte do real, mas uma convulsão da sua enfermidade, a tentativa da ressurreição através do desenho cibernético do código. Portanto, ele não é a representação do real, em seu sentido clássico, porque não tem mais referenciais. Sua relação com o real é incomensurável, engolida pelo buraco negro dos simulacros. Quando a acepção do virtual é passar do simbólico para o real, pretensão de um efeito de real, nesse momento, a noção de virtual coincide com a hiper realidade<sup>150</sup>. A simulação desdobra-se num constante efeito de real, entretanto um real com a positividade em nível extremo. O movimento da simulação é a construção de um real perfeitamente acabado pelos limites do controle metodológico, de um sistema de previsibilidade e assertividade. Nesse momento a simulação reproduz a hiper realidade.

O virtual se enxerga no espelho da hiper realidade, e os modelos gerados nesse padrão tem a força de ser mais operacional que o real, efetivar a realidade definitiva e decretar a sua dissolução<sup>151</sup>. Agora, portanto, o virtual se apresenta como solução final do mundo. Começa a entrar no jogo da cotidianidade a instantaneidade do tempo nas tecnologias digitais, a efetuação de cálculos em velocidade exponencial, e armazenagem de informação em quantidades incomensuráveis. Com isso, desaparecem os signos referenciais de efeito de real do mundo, e “o virtual seria verdadeiramente o horizonte do real—no sentido com que se fala do horizonte dos eventos da física”<sup>152</sup>. O tempo e o espaço passam a ter suas propriedades difundidas nos moldes do virtual. O tempo precisa sempre ser instantâneo, ao vivo. O espaço precisa ser indefinido e coextensivamente eficiente.

<sup>149</sup> *L'échange Symbolique et la Mort*, op cit., p. 111

<sup>150</sup> *Senhas*, p. 41.

<sup>151</sup> *Ibid*, p. 43.

<sup>152</sup> *Ibid.*, p. 44.

Não precisamos mais de pensamento, nem nenhuma outra busca de solução, o virtual nos pensa agora.

O mote das tecnologias digitais parece ser automação da inteligência, análise eficiente de perfis, fotos, buscas, registros de compras; comparação desses dados e cruzamento inteligente. O código atualmente domina as plataformas virtuais na forma do algoritmo, o código da inteligência funcional. A automação analítica perfeita que realiza o tratamento de tudo que é digital, toda informação transcrita na simulação. Se o algoritmo é a organização da simulação, ele é a própria simulação, simulação da inteligência analítica que torna tudo objeto-informação. A lógica do algoritmo opera na compulsão de que tudo seja cada vez mais automático e inteligente. Quando a inteligência se torna sinônimo de ausência de erro e de operacionalidade, o homem é cada vez mais obsoleto em seu intelecto. Seu intelecto defasado precisa de um *upgrade*, um redesenho da modulação de seu código. Nesse instante, o signo da inteligência se confunde com a referência do código algorítmico. A funcionalidade do virtual começa a tornar-se modelo de operacionalidade precedendo qualquer referência de inteligência. O homem precisa ser integrado cada vez mais na intersecção do orgânico com o eletrônico, já que os dois estão condicionados aos processos de informação.

Se deus é o criador do mundo real, o código é o criado do mundo virtual, porque ele que coloca os limites e funcionamentos do livre-arbítrio nesse espaço. Naturalmente o código é programado pelo homem, em se algoritmos e modelagens, mas a estrutura retorna a ele como compreensão das relações do mundo, e o cria em seu ciclo de vínculo de sentido. Baudrillard nos lembra da estrutura do código “a digitalidade é seu princípio metafísico (o Deus de Leibniz) e o ADN seu profeta”<sup>153</sup>.

#### **4.3 A condição virtual: eu digital e o fim do corpo**

A modelagem da realidade numa organização virtual coloca determinadas maneiras de existir, portanto, investigaremos as possibilidades de imersão do humano na digitalidade. A filosofia contemporânea tem o sujeito como uma noção bastante problemática. Além do questionamento do sentido de ainda se falar em

---

<sup>153</sup> Como Deus de Leibniz, Baudrillard refere-se a uma citação de McLuhan, que narra o sistema binário como unidade de espírito matemático operando através da composição binária 0 e 1. *A troca simbólica e a morte*, op. cit., p. 75.

sujeito, também passa a ser questionada a existência de uma tradição que teria tido um sujeito determinado<sup>154</sup>. Ou seja, além de ser difícil se falar de algo como o sujeito contemporaneamente, nunca houve um consenso mínimo sobre o que esse termo representa, e as vezes tratamos como se houvesse. A concepção do sujeito passa a ser insustentável<sup>155</sup>. Agora ele é incapaz de representar o indivíduo contemporâneo em autonomia, domínio e controle da realidade. O problema torna-se mais complexo no contexto digital: se agora não faz sentido mais falar em sujeito, virtualmente ele se dissolve mais ainda. Existe sujeito virtual? Ou após a digitalização tudo se torna objeto na estrutura do código? Essa parte do trabalho tem por objetivo problematizar a possibilidade de digitalização do que pode ser chamado de eu (*self*).

No universo da digitalização entramos num momento singular de reprodução das imagens. As tecnologias informáticas de produção de imagem situam-se além da mensagem e da representação, e chegam num trânsito de informações e interatividade da imagem, passando de metáforas para modelos<sup>156</sup>. As imagens virtuais são cada vez mais perfeitas e manipuláveis, em seu movimento, profundidade, cores, projeção. Parece que elas já são regidas por uma sintaxe própria do virtual, prevendo interatividade e operação. A geração de modelos pela imagem virtual é a forma mais virulenta da simulação, visto que ela é exatamente uma pretensão de discurso emulador do efeito de real principalmente em sua dimensão sensível. A inclusão da interatividade na imagem abre um caminho para se pensar a imagem como lugar<sup>157</sup>. A simulação ultrapassa o limite de objetividade e previsibilidade de uma representação do real, tornando-se mais funcional e operativa que a própria realidade e sua representação. A imagem virtual é a melhor imagem na contemporaneidade, a imagem em sua essência de perfeição técnica.

Se a imagem virtual é a perfeição técnica do olhar, das possibilidades de construção estética, o *selfie* é o início da imagem do eu digital. Como ressalta Richard Miskolci “o *selfie* pode ser compreendido como a expressão mais recente e imagética da autoimersão no universo da exposição midiática”<sup>158</sup>. A virtualização

<sup>154</sup> DERRIDA, J. Il faut bien manger in *Points de Suspension*., p. 269.

<sup>155</sup> BAUDRILLARD, J. *As es;tratégias fatais*, p. 101.

<sup>156</sup> QUÉAU, P. *O tempo do virtual*, p. 93. In: PARENTE, A. *Imagem-máquina*.

<sup>157</sup> *Ibid.*, p. 94.

<sup>158</sup> MISKOLCI, R. *Desejos Digitais: uma análise sociológica da busca por parceiros on-line*, p. 101.

do eu não se inicia apenas com o *upload* de consciência, mas já se inicia com a constituição de uma identidade virtual, uma imagem inserida no contexto de busca por interatividade, likes, comentários e compartilhamentos. O sucesso da imagem do eu no virtual é proporcional ao multiestímulo de respostas e resultado de interações a ela. A digitalização da própria imagem e manipulação de programas como Photoshop, já assumem um embrião de modelagem da autoimagem, modelagem de um eu que começa a deixar de ser o espectro virtual da fotografia, o fantasma do espelho. Agora a manipulação da imagem é constante e trivial. O *selfie* está no contexto do sujeito se tornar desejável, na era do marketing pessoal, a autoimagem é comparável a de um produto, um objeto. O segredo do sucesso no ciberespaço é ter um bom marketing de imagem pessoal.

A própria expressão do *digital self*, o eu digital, só pode ser colocada quando se extingue as referências para o eu, ou quando elas dissolvem suas referências nas fronteiras do sujeito. Em *Neuromancer*, Case conversa com uma inteligência artificial numa praia na matrix. A inteligência artificial explica sobre quem é, e quem são as pessoas naquela praia: “Eu invoco os mortos. Mas não, meu amigo – e o garoto fez uma dancinha, os pés morenos marcando a areia- Eu sou os mortos, e sou também a terra deles. Ele riu. Uma gaivota gritou. – Fique. Se sua mulher é um fantasma, ela não sabe. Nem você saberá”<sup>159</sup>. A inteligência artificial coloca o problema da modelagem da realidade virtual ainda de uma forma mais complexa, ela apenas não está numa realidade virtual, mas é uma realidade virtual. A mulher e o próprio Case não sabem se são reais, e sempre permaneceram com a dúvida. Também ao mesmo tempo que estão na realidade virtual, também estão na inteligência artificial, todas as fronteiras são fluidas, inclusive do eu e do outro. Não é somente a origem ontológica do mundo que entra em questão: Esta realidade é virtual ou real? Mas a ontologia do próprio sujeito: Como não saber se sou uma simulação virtual? Ou cópia genética? Baudrillard coloca:

“Sou um homem, sou uma máquina? Já não há mais resposta para essa questão antropológica. É, portanto, de certa forma o fim da antropologia, sub-repticamente confiscada pelas máquinas e pelas

---

<sup>159</sup> *Neuromancer*, op cit., p., 295.



tecnologias mais recentes. Incerteza nascida do aperfeiçoamento das redes maquinaicas.”<sup>160</sup>

Parece que não existe mais uma resposta satisfatória para o que persiste como humano. Nesse momento em que a humanidade se torna fluida, o eu pode se estender para o digital, a imagem do mundo real não pode competir com a imagem digital, em que a interatividade social parece muito mais potente na sociedade, e muito mais manipulável. Ainda antes do *upload* de consciência para a nuvem, a imagem do sujeito já é digitalmente construída nas redes sociais e plataformas digitais. A simulação da imagem já se pretende como discurso de construção de identidade. A estratégia é corresponder ao conjunto de fotografias e história de vida que cada plataforma pode contar, seja textos compartilhados no Facebook, tuítes que “hitam”<sup>161</sup>, ou fotos perfeitas no Instagram. Pierre Lévy diria que essa virtualização do eu é um complemento de possibilidades de sua identidade atualmente, que devemos abraçar o processo e buscar o melhor desenvolvimento social dele. Entretanto, não parece ter em vista o questionamento que surge sobre a própria ontologia do sujeito e seu fundamento de identidade. Não é demais lembrar, o objetivo desse trabalho não é defender previamente uma humanidade isenta de todo virtual, mas entender como esse processo caminha, para onde essa aposta pode nos direcionar.

A virtualização do eu nessa perspectiva de Lévy não nos fornece base pra enfrentar a fluidez do processo. Quando o eu digital é uma possibilidade que abala o fundamento da identidade do próprio sujeito, talvez não seja porque estamos tratando da atualização de uma potencialidade, mas porque o sujeito torna-se o próprio mapa de Jorge Luis Borges. O sujeito se dilui no processo de virtualização, e não consolida uma multiplicidade de alternativas como defende Lévy. O sujeito é fractal como o mapa do conto, ele se perde entre seu corpo e seu simulacro virtual, portanto, o sujeito não é mais. Agora ele torna-se o conjunto dos fragmentos, todos eles simultaneamente, como um monstro de Mary Shelley, parte virtual e parte real, ressuscitado pelo Dr. Frankenstein do ciberespaço.

<sup>160</sup> *A transparência do mal: ensaio sobre fenômenos extremos*, op cit., p. 65.

<sup>161</sup> Expressão utilizada para descrever a viralização de um post na plataforma do twitter, derivada da palavra em inglês *hit*.

A inteligência artificial em *Neuromancer*, na citação anterior coloca essa diluição. Ela é ao mesmo tempo o lugar, a praia que é o caminho dos mortos, e a representação virtual do menino que fala. Uma inteligência virtual para Gibson não apenas habita, mas torna-se o próprio ciberespaço<sup>162</sup>. Case na cena tem a dúvida se é real. Algumas vezes as duas perguntas se o indivíduo é real ou se a realidade é virtual, parecem a mesma interrogação; no sentido de que se a realidade é virtual, naturalmente o indivíduo também é virtual. Entretanto, o questionamento não é simples como parece. A interrogação do sujeito se ele mesmo é real ou não, passa não pela pergunta se ele é um avatar virtual, mas se é somente um avatar virtual. Se ele existe no mundo real, se é o correspondente de um corpo que responde a esses estímulos. No caso de Case, que está na terra dos mortos, a dúvida é se ele está vivo, se existe algum corpo logado num deck do lado de fora do virtual, ou se apenas é uma simulação virtual do que foi um dia. Nesse sentido, o questionamento do sujeito passa a ser o medo de tornar-se objeto, de tornar-se sem alma, de ser operacionalizado como um fantasma algorítmico.

Case tinha um recurso de programa para realizar suas incursões no ciberespaço: o flatline. Esse programa era McCoy Pauley, um cowboy do ciberespaço que após sua morte foi salvo num constructo de fita ROM<sup>163</sup>. O constructo replicava suas habilidades de hacker, ele era chamado de Lázaro do ciberespaço. O programa não sabia exatamente o que era, apesar de dialogar com Case e manter as características de sua personalidade. O *hacker* tinha morrido numa incursão pela matrix “passeando plugadaço, doidão”<sup>164</sup>, tentou invadir o frame de uma inteligência artificial e seu coração implantado não aguentou. Assim nasceu a lenda de McCoy Pauley, conquanto estranhamente não fosse vista como exemplo para Case. Pauley morreu numa missão que sabia dos riscos, e ainda assim não se arrependia do que havia ocorrido. Teve seu fim no êxtase do ciberespaço, no barato alucinante que os *hackers* perseguiam, e agora estava eternizado como um programa invasor acessório, com uma memória restrita e habilidades de sempre.

Os *cowboys* do ciberespaço desprezavam a carne. Todavia, Case não parecia entender a história de Pauley como alternativa interessante. Pauley não era uma

---

<sup>162</sup> *Neuromancer*, op. cit., p. 322.

<sup>163</sup> *Ibid.*, p. 109.

<sup>164</sup> *Ibid.*, p. 152

lenda por se tornar uma personalidade digital encapsulada, mas por seus trabalhos e ousadia. Case ainda precisava da experiência do real para a experiência do virtual ser tão singular. Parece que tornar-se uma simulação virtual para sempre na praia dos mortos não era uma possibilidade satisfatória para Case, não proporciona o mesmo prazer viciante que o momento de sair da carne e cair no ciberespaço. Portanto, Case torna-se o sujeito de carne que anda pela realidade decadente, e a entidade desincorporada que navega na matrix. A experiência dentro/fora é a consumação do processo de simulação, a plasticidade do indivíduo contemporâneo que divide sua subjetividade na interatividade com as mais diversas interfaces, fragmentado entre elas.

Antes da fragmentação do sujeito, talvez devêssemos falar não do apagamento da carne, mas do corpo. Porque com o *upload* de consciência, antes da interrogação do fim do princípio de identidade do próprio indivíduo e o que o faz humano, temos a dissolução do corpo. Não que o corpo representasse o que resiste a esse movimento de digitalização, o corpo nunca representou resiliência, parece que apenas agora se torna obsoleto, sua operacionalidade não tem lugar mais, hoje precisamos de um corpo cibernético. A carne não é mais funcional, o orgânico não apenas perece, mas é contraproducente. Baudrillard nos lembra das contradições pensadas sobre corpo:

“Na perspectiva clássica (mesmo cibernética), a tecnologia é um prolongamento do corpo. É a sofisticação funcional de um organismo humano, que lhe permite igualar-se à natureza e investir contra ela triunfalmente. De Marx a McLuhan, a mesma visão instrumentalista das máquinas e da linguagem: são intermediários, prolongamentos, media mediadores de uma natureza idealmente destinada a tornar-se corpo orgânico do homem. Nesta perspectiva racional o corpo é apenas um *médium*.”<sup>165</sup>

A postura clássica propõe a tecnologia como um prolongamento do corpo, como racionalidade desdobrada, também bem próxima do argumento que defende o homem como animal que fabrica ferramentas<sup>166</sup>. Essa perspectiva assume a

<sup>165</sup> *Simulacres et Simulation*, op cit. p. 163.

<sup>166</sup> A ideia de técnica como racionalidade desdobrada pode ser encontrada em Álvaro Vieira Pinto como “razão técnica”. O autor pensa a técnica como produção de união de máquina(instrumento) e método. PINTO, A. V., *O Conceito de Tecnologia*, p. 359. Val Dusek cita o debate entre os que

técnica com uma essência atemporal, e defende um controle total do humano sobre seus processos. Assim sendo, a tecnologia seria um desdobramento natural da racionalidade do homem, o prolongamento das potencialidades do corpo no ambiente. A tecnologia, já pensada como atualização da razão técnica do homem e instrumentos como prolongamento de seu próprio corpo, agora trai sua genealogia no corpo e denuncia a caduquice da carne. Baudrillard aprofunda essa crítica explorando o romance *Crash* (1973) de J. G. Ballard. O enredo da história se desenvolve sobre acontecimentos que envolvem sinforofilia (desejo ou atração sexual com desastres ou acidentes) especificamente em acidentes de carro. Na narrativa de Ballard as personagens copulam não somente ao assistir o resultado de um desastre automobilístico, mas também no ato do acidente, durante sua ocorrência.

Baudrillard aponta a destruição mortal do corpo no acontecimento da violência e destruição tecnológica, representada pelo carro. O desastre coloca em evidência não o prolongamento tecnológico do corpo, mas sua violação na iminência do sexual<sup>167</sup>. O corpo é relatado numa linguagem que descreve somente orifícios e termos técnicos de reprodução (vagina, pênis, ânus), logo, é desatrelado de todo desejo e sedução, o que existe é um corpo-objeto caminhando para o evento de sua morte, o acasalamento simultâneo ao acidente de carro. Parece que a sexualidade nesse cenário envolve o humano num fetiche vazio pelo tecnológico, quase funcionalmente destrutivo. O desejo das personagens esgotado de toda sedução tem necessidade de estar em contato com a violência da destruição técnica, com o acidente de carro que mistura ferragens e mecânica exposta. Esse acidente que não é apenas a liberação e exposição do instrumento técnico em sua nudez(automóvel), mas também a destruição do próprio corpo também exposto e misturado.

Os referenciais de signo do sexo são intercambiáveis com os referenciais de signo tecnológicos, não como desdobramento da racionalidade, mas do desejo oco e da fixação compulsiva do *telos* catastrófico. A eventualidade do acidente cruza a expectativa do momento trazendo a surpresa do mistério para o prazer. A trama

---

defendem uma definição da essência humana como confecção de ferramentas versus racionalidade. *Filosofia da Tecnologia*, op cit., p. 152.

<sup>167</sup> *Simulacres et Simulation*, op cit. p. 163.

sexual também é trama técnica, assim como os termos eróticos são técnicos e funcionais, no final as duas se misturam na destruição total. O sadomasoquismo não está somente na violência contra o corpo, mas na violência contra a tecnologia e por ela. A tecnologia deixa de ser um prolongamento do corpo e, em contraposição com a perspectiva clássica citada anteriormente, volta-se contra ele na sua destruição. O prazer tem seu apogeu na catástrofe do acidente, exatamente quando o corpo é entrelaçado na destruição da máquina e o desejo aflora.

O retorno da tecnologia ao corpo na contemporaneidade não é para lhe prestar os frutos de seu desenvolvimento, nem a redenção da vitória sobre a decomposição orgânica, mas somente aponta a evidência da falência da funcionalidade operacional do corpo no atual estágio. O filho pródigo não volta para a redenção, mas volta com o plano do assassinato da carne. Talvez, essa seja a redenção pela libertação do corpo da instrumentalidade. O corpo do indivíduo contemporâneo já está cansado de ser força de trabalho, o corpo fragmentado pela anatomia, esquarterado pela guerra, objetificado pelo desejo psicanalítico. O corpo agora tem sua libertação da técnica, e se apaga na digitalização do eu, num avatar virtual, que sequer podemos chamar de corpo, mas que não pode ter outro pai.

Assim como o computador é constantemente comparado à extrapolação do cérebro humano, o robô é modelo de corpo humano perfeito como força de trabalho, como funcionalidade operacional suprema<sup>168</sup>. O robô é liberado de sua liberação sexual, tem o centro de suas energias de produção focadas nas atividades técnicas. O robô é espelho do corpo técnico que seria ideal para o humano, e no decorrer do tempo ficou cada vez mais cibernético. O robô, antigo referencial do apogeu tecnológico, hoje não enche os olhos da ficção científica, não é mais o símbolo do sucesso técnico, a não ser que tenha uma inteligência artificial integrada à rede. Não somente o corpo humano perdeu suas potencialidades de desenvolvimento tecnológico, mas parece que até o robô não contempla mais os objetivos do movimento de virtualização. Nenhum corpo, nem orgânico, nem mecânico, talvez, em último caso, cibernético. A produtividade racional é cada vez mais digital.

---

<sup>168</sup> *L'exchange symbolique et la mort*, op cit., p. 177.

Existe muita informação para ser assimilada, o cérebro humano não é mais referência para tratar esse volume de informação a ser consumida. As tecnologias virtuais capilarizaram-se no cotidiano no nível da ubiquidade, e o corpo humano não parece mais apto a integrar essa interatividade. Em *Neuromancer*, as próteses biomecânicas são ensaios de *upgrade* do corpo, mas não apenas na lógica da deficiência, também na lógica do aprimoramento. Molly, parceira de Case, possuía um hardware de performance integrado ao cérebro, lentes implantadas cirurgicamente para melhora da visão, etc.<sup>169</sup> A questão do eu digital somente tem solo fértil no paradigma da vida como informação, da vida decodificada na informação, bem como na realidade decodificada também em informação. É somente nessa concepção cibernética do mundo que se integram orgânico e digital sob o mesmo estatuto codificado.

O eu digital ainda precisa de um mundo que comporte sua existência. A realidade virtual é o ambiente em que desdobra a simulação do mundo, a vida em código de DNA, a consciência da subjetividade como informação, tudo transcrito no código binário através do algoritmo. Esse fluxo indeterminado é a reversibilidade da matéria, a correspondência da estrutura básica da informação contida na modelação de todo o mundo. Parece que não somente os átomos tornam-se bits, mas a própria subjetividade também é correspondente a informação. Não existe nada que a simulação virtual do sujeito não possa codificar e programar, pois tudo está no domínio técnico. Aquilo que resiste, que se torna excedente desse processo não passa a fazer mais parte do sujeito.

O corpo é mais do que nunca um anti-objeto. Ele foi instrumentalizado e continua sendo, mas na hora de sua obsolescência devemos pensar no seu destino fatal. A imagem digital em construção é o rascunho para consumação da virtualização do eu. Nesse movimento de digitalização do sujeito encontramos a disfuncionalidade do corpo, onde o desenvolvimento técnico começa a rejeitar suas possibilidades. Talvez nesse instante que devemos buscar o que nos resta do corpo, o que fundamentalmente não é importante para o propósito tecnológico. Talvez

---

<sup>169</sup> *Neuromancer*, op cit., p. 53.

nesse instante encontraremos algum resto interessante, algo que não esteja matéria prima para tornar o indivíduo objeto.

## 5. <Sobre o que perdemos e o que nos resta>

A digitalização é o movimento hegemônico na contemporaneidade, mas o mundo que é digitalizado não se esvai, não desaparece como efeito de transferência. Naturalmente o virtual não se encontra em estágio final de transcrição do mundo. Estamos investigando o caminho que essa aposta nos leva. Nesta seção abordaremos um pouco do que nos resta. Simultaneamente à experiência do virtual também existe a experiência do real, na sobreposição da cotidianidade. Se o virtual é a solução final do mundo, o que sobra do fim? O que sobra do humano? Como sobrevive o pensamento filosófico, senão o próprio pensamento?

Quando o eu é digital e construído pela modulação diferencial do código binário, todo o eu é operacional segundo um *upload* de consciência, e interativo segundo um design algorítmico de presença. Diante disso, permanece uma pergunta: onde está a alteridade? O outro não escapa ao processo de simulação, se eu sou simulado, naturalmente o outro é simulado também, e sob o mesmo signo de processo virtual. Baudrillard afirma que “as máquinas vão mais depressa porque estão desconectadas de toda alteridade”<sup>170</sup>, o cálculo não leva em conta a alteridade, mas apenas sua modelagem estrutural. Quando o universo matemático dá conta de seus limites e toma a impossibilidade como futuro, seu debate torna-se teórico quando não filosófico. O resguardo da alteridade não é um dos objetivos da digitalização.

O eu digital é padronizado segundo a aparência de sua abertura para singularidade. Cada customização da imagem digital, seja em avatares para jogos, seja em perfis de plataformas, corresponde a uma programação prévia de possibilidades de existência no virtual, de um design de presença<sup>171</sup>. Portanto, a aparência de uma individualidade é justamente a modulação diferencial do processo de simulação, é a falsa da abertura do ser virtual. O processo de positividade e realização do mundo torna a alteridade um problema matemático para unificação

---

<sup>170</sup> A *transparência do mal*, op. cit., 133.

<sup>171</sup> Presenciei a utilização do termo “design de presença” na Mostra de Realidade Virtual no Festival Varilux de Cinema 2017, explicada pelo diretor de cinema Michel Reilhac. A expressão busca contemplar um desenho algorítmico de experiência individual na realidade virtual, minimizando enjos e desconforto de tonteira. O design de presença desenha a experiência na realidade virtual diversificando a narrativa em 1ª pessoa, 3ª pessoa participante da estória, 3ª pessoa observadora, etc...



da experiência no virtual, porque as condições da presença precisam ser desenhadas. Essa busca pelo eu digital, pelo sujeito digitalizável pode ser entendida também como um processo de vingança das massas<sup>172</sup>, contra a identidade, contra o reconhecimento da alteridade. A fundação de um eu digital apaga todos os conflitos de massas no real, que gradativamente já começam a perder seu sentido. O apagamento da alteridade caminha na reconciliação da sociedade com sua consciência moral dos genocídios identitários. A digitalização apaga a culpa da humanidade com os conflitos étnicos, e junto com isso a própria alteridade.

Os avatares virtuais que simulam a possibilidade de diferença são modulações da programação prévia. A verdadeira alteridade se dá no acontecimento da vida, na abertura do humano enquanto existência em seu tempo. Se de certa forma isso é um achatamento da vida, também representa o fim da morte. Além do apagamento da alteridade, existe a recontada questão da imortalidade. Se o indivíduo é digitalizado, ele eventualmente não morre, ele é salvo de seu próprio fim, e paradoxalmente a ausência de fim talvez o transforme em outra coisa. Essa imortalidade é uma finalidade onírica última dessas tecnologias<sup>173</sup>. A vitória sobre a morte não significa necessariamente a vitória da vida, mas a transformação dessa numa outra coisa, numa concepção de vida que ainda não temos ideia da dimensão. Quando o eu digital não tem mais fim, ele não sabe mais o que é, sequer se pode ser chamado de eu. Não é uma aposta trivial, mas uma direção que altera as referências de fundamento ontológico que amparamos as concepções de ser, como: vida, morte, tempo, corpo. O eu digital como referencial do que é ser.

A prevalência do mesmo não é um desdobramento de positividade da vida, e do mundo. Não é somente no eu digital, realidade virtual, que a modelagem da vida através do código busca controlar e organizar a alteridade. A simulação da vida no DNA tem seu início de controle da vida já na clonagem. Se o eu digital é a transcrição por *upload* da consciência na nuvem do indivíduo, ele é a clonagem digital. Os dois processos baseiam-se na geração da vida pela informação, e seguem o sonho da gemilidade eterna.<sup>174</sup> No caso da clonagem, a subversão da reprodução sexuada, irmã da morte, ainda estamos falando de imortalidade. Baudrillard aponta

<sup>172</sup> *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 101.

<sup>173</sup> *Senhas*, op. cit., p. 56.

<sup>174</sup> *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 144-145.

aí uma pulsão de morte, que faz com que os seres sexuados transgridam a uma forma de reprodução assexuada. Não existe mais pai e mãe, a geração se dá por uma matriz, o código. Esse é a estrutura de desenho da repetição do mesmo na replicação eterna. Junto com a replicação da identidade chega à abolição de todo o imaginário da diferença, a ilusão do nascimento da alteridade, tudo já está programado, seja na matriz do código binário pelo eu digital, seja no código DNA pela clonagem.

A concepção de vida passa paulatinamente a ser equivalente a uma consciência que habita a nuvem, e o sentido da vida como acontecimento na realidade vai perdendo seu sentido, suas possibilidades de brilho. Habitando o ciberespaço em sua abrangência podemos interagir cada vez melhor com a informação e o consumo. Na vida real temos diversos contratempos que ainda nos impedem de processar tudo que o mundo virtual oferece. O que nos sobra no mundo real é uma consciência, se podemos falar assim, cada vez mais incapaz de responder ao estímulo externo, de dar conta de toda sobrecarga de exigências de interação. O eu digital é a clonagem não do corpo, mas da consciência, da subjetividade, pois existe a pressuposição de reprodução pelo código binário, pela operatividade do algoritmo. Entretanto, é indissociável tratar da consciência sem tratar do corpo, porque quando existe uma prevalência da experiência da consciência, isso é um sintoma de desencantamento com o mistério do corpo.

Ainda na clonagem dos seres vivos, mais uma vez estamos lidando também com um processo de desencantamento do corpo, na decomposição analítica das suas partes<sup>175</sup>. Quando a clonagem reproduz de forma idêntica cada tecido e membro, não temos mais a dimensão simbólica do corpo. Um esforço é necessário para resgatar as maneiras não técnicas de enxergar o corpo, além de uma composição divisível em partes replicáveis, alguma coisa além do total de seus tecidos. Parece que tudo a priori já é constituído potencialmente de modo a ser reproduzido indefinidamente, como cópias inesgotáveis que se perdem numa simulação automática. O corpo e a vida são passíveis de transcrição na informação, como substância informática. Não existe mais mistério possível no corpo.

---

<sup>175</sup> *Simulacres et Simulation*, op. cit., p. 127.

Ironicamente, parece que a lógica da simulação penetra no corpo e o libera de toda herança de investida da modernidade. O corpo como força de trabalho, o corpo como mercadoria, o corpo como objeto científico, o corpo como instrumento técnico. O corpo tem seu fim na digitalização quando a consciência é o que é privilegiado, e quando seu duplo é um avatar virtual. Contudo, o corpo ainda é o instante primeiro do nascimento, antes de qualquer *upload*. Agora ele é apenas um contratempo nas subjetividades, o corpo que resta é cada vez menos útil como força de trabalho. Hoje, o homem se pergunta se o corpo é necessário à subjetividade, se existe sujeito sem corpo. Se anteriormente a Esfinge colocava para Édipo a questão do homem, hoje o homem retorna para a Esfinge com a questão do inumano<sup>176</sup>. A Esfinge ainda conseguia colocar um enigma no homem, um mistério no que é ser humano. O enigma atualmente não é mais possível no homem, no corpo, eles já estão no caminho da positividade total. Todo segredo é perseguido incessantemente pela transparência. O retorno da questão do homem não é um mistério, um enigma, mas um problema técnico, de definição.

O humano não é colocado em questão no mistério de suas aberturas para existência, mas na reconfiguração dos seus limites pela ciência. O humano é uma questão porque a ciência não consegue esclarecer seus limites na fragmentação digital. O homem agora conversa pela tela, compra pela tela, faz sexo pela tela, e tudo mais que sente que precisa, esse é o preço para tentar ser operacional. O que resta do humano é um homem telemático<sup>177</sup>, aquele que vive em função de suas conexões operacionais, da comunicação exponencial, o processo de comunicação como *telos*. E se tentarmos salvar algo que ainda resta do que é ser humano, parece que essa questão não tem mais lugar, justamente porque o mundo correspondente a esse humano também não tem mais lugar. E, se sua modalidade de relações é baseada primordialmente no virtual, é porque seu mundo também carece de encantamento e mistério.

Jean Baudrillard narra mais de uma vez um conto de Arthur C. Clarke, Os nove bilhões de nomes de Deus<sup>178</sup>. Uma comunidade de monges tibetanos dedicava-se a copiar e listar os nove bilhões de nomes de Deus, uma tradição de

---

<sup>176</sup> *As estratégias fatais*, op. cit.

<sup>177</sup> *A transparência do mal*, op. cit., p. 61.

<sup>178</sup> *Senhas*, op. cit., p. 61., *A ilusão vital*, op. cit., p. 48.

tempos longínquos. Uma profecia contava que quando a atividade estivesse terminada o mundo acabaria. Os monges todos cansados daquele trabalho convocam técnicos da IBM para apressar a tarefa. Os técnicos chegam com computadores e terminam a tarefa em um mês. Findo o trabalho, os técnicos, que não acreditavam na profecia, veem as estrelas caindo pelo firmamento enquanto desciam as montanhas.

A operação dos técnicos nos computadores é justamente o processamento do mundo no virtual. O sucesso na execução do trabalho aciona o código de desaparecimento do mundo. Interessante percebermos que os técnicos não acreditavam na profecia, apenas exerciam o processo visando sua finalidade, a aplicação técnica do trabalho, eficiente em sua objetividade. Baudrillard toma essa parábola como uma analogia da nossa modernização. Nós chamamos os técnicos da IBM “como resultado da intervenção de todas as tecnologias digitais, da computação e da realidade virtual, já estamos além da realidade; as coisas já atravessaram seu próprio fim”<sup>179</sup>. O mundo foi processado, e com ele todo encantamento que nos restava, como a profecia tibetana.

Todos os incontáveis nomes de Deus foram organizados, ou seja, toda possibilidade de mistério. Agora tudo passa a ser programado dentro do que foi trabalhado. A emergência do novo através do acontecimento não é mais possível, o inesperado não tem lugar onde a informação precede o evento. A abertura para perseguir o oculto é finalizada por obra do cálculo. Essa solução última já foi processada, e nosso mundo está presenciando a queda das estrelas, a ruína do próprio real. As tecnologias iniciaram um processo de realização do mundo, que já não temos meios de parar. Ele não tem negativo e é acelerado em seu movimento<sup>180</sup>.

O mantra da eficiência técnica é predominante no desenvolvimento social. Quando parte do mundo passa a ser digital, ela imediatamente começa a ser modelo de eficiência. As relações e interações sociais atualmente são bem mais atrativas nas plataformas virtuais, e sua lógica acaba precedendo as relações fora do virtual. A parte do mundo que não pode ser digitalizada permanece como ineficiente. Quem preferiria se deslocar para uma conversa pessoalmente quando temos uma

---

<sup>179</sup> *A ilusão vital*, op cit., p. 49.

<sup>180</sup> *Ibid.*, p. 48

mensagem em aplicativos para enviar? Os eventos têm sua referência de experiência na lógica do virtual agora. O tempo precisa ser tempo real, a comunicação em memes, e o indivíduo precisa de uma conta virtual, perfil e e-mail. O que resta para nós é um mundo real incompatível com os processos executados no virtual.

O mundo que permanece não virtualizado torna-se ineficiente. A ansiedade toma conta da contemporaneidade, porque a palavra de ordem é interação acelerada. Não conseguimos nos desplugar dos gadgets por trinta minutos. A direção do movimento de hegemonia tecnológica é bem nítida, a finalidade é dirigida pelo consumo. A relação incestuosa entre consumo e tecnociência, filhos da modernidade, direciona o movimento de um mundo real cada vez mais previsível, acabado, positivado, onde tudo deve ser organizado previamente para o consumo. Como no ditado já popular: se você não paga para utilizar um serviço na internet é porque você é o produto. Baudrillard aponta que nossa sociedade trabalha para que cada necessidade seja suprida com uma tecnologia<sup>181</sup>, uma realização dos desejos. O prazer está em existir de forma mais eficaz, minimizando o tempo e o esforço. As relações com as pessoas e com o mundo é cada vez mais mediada por instrumentos, e não sabemos ao certo se o desejo precede o consumo ou o inverso. Cada objeto preenche uma necessidade do cotidiano, e executa uma atividade de modo mais eficaz.

A ambiência de nosso mundo já é povoada pelos mais diversos instrumentos. Cada tarefa do nosso cotidiano pode ser executada mais eficientemente com o auxílio de uma ferramenta. O número de objetos técnicos é incomensurável, e tudo isso para que tenhamos mais tempo para trabalhar mais e consumir mais. Esse momento contemporâneo de realizar todas as atividades por mediação de dispositivos técnicos não é trivial. Essa fauna e flora de objetos é organizada pelo homem, e inaugura toda uma nova gama de maneiras sobre como o homem se relaciona<sup>182</sup> no mundo. Os instrumentos técnicos realizam a mediação entre o homem e sua maneira de ser no mundo, por isso têm seu valor social. As possibilidades de artefatos são tantas, que antes mesmo de prever que necessitamos

---

<sup>181</sup> *Senhas*, op. cit., p. 86.

<sup>182</sup> BAUDRILLARD, J. *O sistema de objetos*, op. cit., p. 11.

deles, eles já são criados. Ou seja, nosso momento é um estado de proliferação dos objetos que tem por designação realizar nossas necessidades, e muitas vezes criadas por eles mesmos.

Parece que o objeto surge, portanto, como “uma solução para um problema prático”<sup>183</sup>, que ele resolve um conflito social. O conflito social pode justamente ser percebido na ineficiência de nossas capacidades de interação com o ambiente. A imagem do homem contemporâneo é de operador de um mundo de objetos e dispositivos, plenamente a mercê de sua vontade. Contudo, o homem somente é prisioneiro da sua sensação de controle, da autoimagem de autonomia que o conforta. Por outro lado, analisando o argumento da utilidade dos objetos, percebemos que sua grande maioria não tem um sistema utilitário como justificativa de existir. O próprio automóvel há muito tempo perdeu a centralidade de seu valor social de extinguir distâncias e facilitar o transporte, atualmente é preenchido de funções parasitárias<sup>184</sup> como adorno de consumo, por exemplo: teto solar, aparelhagem de frigobar e som. Na medida em que os objetos são apresentados como utilitários funcionais, com o tempo perdem-se de seu sistema funcional para satisfazer outras necessidades acessórias num sistema de consumo.

A tecnologia, portanto, está ao lado da positividade, da realização das necessidades contemporâneas geradas por ela mesma, pelo êxtase do consumo. A tecnociência caminha para apagar toda negatividade do mundo, trazendo para a luz o que pode aparecer como imprevisível, as estatísticas e o cálculo de risco tem cada vez menos exceções em seus modelos. O mundo virtual pode ser modelado conforma as expectativas pré-concebidas, o real não, mas o que não falta são modelos para prever seus acontecimentos. A técnica trabalha para que cada necessidade mínima do cotidiano tenha um instrumento correspondente para executá-la de maneira mais rápida e melhor. A ciência trabalha para que cada fenômeno do mundo real tenha uma coesa explicação, e para além disso uma previsão. Para Jean Baudrillard, a definição de real coincide com a definição de ciência contemporânea:

---

<sup>183</sup> Ibid., p. 134.

<sup>184</sup> Ibid., p. 135.

A definição do real é *aquilo que é possível dar uma reprodução equivalente*. Essa definição é contemporânea da ciência, que postula que um processo pode ser exatamente reproduzido em condições determinadas, e da racionalidade industrial, que postula um sistema universal de equivalências (a representação clássica não é equivalência, mas transcrição, interpretação, comentário). Ao final desse processo de reprodutibilidade, o real não é somente o que pode ser reproduzido; é igualmente o *que é sempre reproduzido*. Hiper-real.<sup>185</sup>

Quando o real é reproduzido, a operação é feita nas condições da positividade. A ciência determina que as reproduções de um princípio que chamamos de real podem ser feitas exatamente como os modelos preveem. O sistema de equivalências dos signos que a ciência utiliza reivindica uma representação perfeita dos fenômenos do real. O hiper real que é reproduzido nesse modelo, com isso, a morte de toda possibilidade de real e as implicações que esse princípio tem. Portanto, podemos falar de um assassinato do real, um extermínio. Temos extermínio exatamente no sentido próprio da “*ex terminis*”<sup>186</sup>, uma separação do encerramento, as coisas ultrapassaram seu próprio fim. O real não somente foi assassinado, mas desapareceu, porque todo o seu sistema de valores (causalidade, passado, futuro, origem, fim) entra em xeque com a experiência do humano com as tecnologias digitais. Tudo acaba por cair por terra quando o real é reproduzido e “em nosso próprio mundo virtual, a questão do real, do referente, do sujeito, e do seu objeto, não pode mais ser apresentada”<sup>187</sup>. O real não desaparece por sua ausência, mas por sua extrema reprodução.

O processo de extermínio só é alcançado totalmente quando a virtualização é realizada por inteiro<sup>188</sup>, mas esse trabalho buscou articular as pistas desse crime do assassinato do real, dos indícios que nos permitam pensar o contexto da experiência tecnológica na contemporaneidade. O que nos resta ainda são fragmentos do real que ainda persistem, misturados com hologramas virtuais. A concepção dos princípios que eram referenciais para a construção do que pensávamos como real é esvaziada e tudo passa a ser questionado. O que o tempo real implica na nossa percepção tradicional do tempo? A instantaneidade da

<sup>185</sup> *A troca simbólica e a morte*, op. cit., p. 96.

<sup>186</sup> *A ilusão vital*, op. cit., p. 67.

<sup>187</sup> *Ibid.*, p. 68

<sup>188</sup> *Ibid.*, p. 69.

narrativa dos eventos coloca um tempo sem memória nem futuro, que revela a verdade do mundo de forma irrefutável. Se não vemos em tempo real, tudo passa a ser duvidoso. O que a informação implica no entendimento da construção de conhecimento? Parece que o conhecimento é digno de credibilidade pela novidade da informação, das referências mais recentes, e talvez na superficialidade da atualidade. A compulsão da informação nos coloca num cenário de modelos predeterminados para acontecimento, porque cada evento hoje já possui uma interpretação definida. Estamos no fim do novo, o acontecimento morre pela impossibilidade do inesperado, do que não tem lugar definido.

O avanço da informação para realização do mundo também opera numa estratégia de dissuasão. Quanto mais sentimos a escassez do sentido, mais trabalha-se para dar sentido as coisas. O mundo trabalha se convencendo da sua própria realidade e da sua verdade. Bem-vindo ao deserto do real, dizia Morpheus. Enquanto o real é um deserto, o mundo anda numa corrida de convencer-nos por todos os lados que existem caminhos seguros racionalmente. Baudrillard analisa os suplícios da Inquisição como um procedimento que tinha por finalidade importante não a produção da confissão, mas do próprio princípio do mal. Ou seja, com a confissão do condenado, não somente se confessava a heresia, mas a existência do princípio do mal que gera a ação. O que fazemos com os animais na sua dissecação e vivissecção, senão alguma coisa análoga a essa confissão? Quando realizamos esses processos de experimento nos animais pretendemos provar, mais que tudo, a prevalência de um critério de objetividade<sup>189</sup>. A confissão extraída das experiências com os animais é a prevalência da razão humana e da civilização sobre a bestialidade. A humanidade tenta se convencer que existe um caminho seguro e transparente, até mesmo nos flagelos que causa ao mundo animal.

As experiências com animais que fazemos ainda não têm espelho virtual, pois a matéria ainda não está totalmente obsoleta. Realizamos procedimentos testes nos animais porque entendemos que eles devem se sacrificar por nós. Nós temos a verdade legítima para a manipulação da vida, e esse meio justifica qualquer atitude. O que resta dos animais é somente uma reserva de testes e alimentação. Não existe *upload* digital para os animais. A produção de carne artificial, que se apresenta

---

<sup>189</sup> *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 193.



como alternativa para a atividade compulsiva da indústria da carne animal, somente invade a genética dos bovinos e iguala sua dimensão de matéria orgânica ao sintético. Não que a redução do sofrimento animal não seja um objetivo válido, mas somente percebemos alternativa nesse caminho pela simulação da vida na fabricação de alimentação animal simulada sinteticamente. Portanto, a manipulação da vida pelo código continua ainda na estratégia de convencimento para um caminho seguro. A indústria da carne trabalhou como falha no processo, para sua própria superação agora.

O mundo animal não tem duplo virtual, ele não é digno disso, nem o vegetal. O meio ambiente sobrevive na realidade virtual como *layout* agradável, como paisagem de adorno. As mitologias não cansam de nos contar, outrora já tivemos algum tipo de relação simbólica com os animais, até mesmo na caça ou sacrifícios religiosos. Hoje “nossa sentimentalidade relativamente aos animais é sinal particularmente do desprezo que lhes votamos”<sup>190</sup>, ou seja, eles são dignos de nossa proteção justamente porque lhes é relegado o estatuto de inumano, de irracional, por isso eles são merecedores da nossa responsabilidade. Ainda nesse sentido existe uma estratégia de dissuasão do nosso caminho, de convencimento da racionalidade do humano, diante do esgotamento de seu sentido. A lida com os animais vem se esvaziando das possibilidades de mistério, de ilusão. A domesticação dos pets nos coloca na ridicularização dos animais sob o signo da infantilidade, da superproteção, e do autoconvencimento do que é ser civilizado. Parece que o cultivo de outros olhares sobre o animal não encontra tanta ressonância, a alternativa promissora para sua relativa preservação é a produção de carne artificial. A reprodução técnica de carne animal simulada é o caminho que conseguimos fazer para preservação animal. A necessidade de se pensar o coabitar do mundo com os animais perde sentido. O encontro com os animais não tem encantamento, não aprendemos mais nada com eles, mesmo os estudando indiscriminadamente, porque mesmo nesse momento estamos objetivando sua posição, realizando suas possibilidades de existência dentro do mundo positivado.

Em última instância, o direcionamento de realização do mundo nos deixa num estado paradoxal das coisas. A reprodução do real incessantemente pela

---

<sup>190</sup> *Simulacros e Simulação*, op. cit., p. 166.

simulação implode as possibilidades de sentido na espiral da informação. Uma retroalimentação contínua empurra o limite da constituição de sentido até a anomia social pelo multi-estímulo. Pretendemos positivar o real e extirpar toda ilusão com a transparência da verdade, mas ironicamente essa, é a maior ilusão<sup>191</sup>: não existe verdade, apenas a própria simulação. O mistério do mundo se apaga na dissolução das coisas pela sua verificação objetiva. Portanto, o que é assassinado no mundo é a sua incerteza radical, toda dualidade e conflito. O que buscamos apagar no mundo é o antagonismo das alteridades, numa solução final de achatamento. O que está em jogo é a impossibilidade última da ilusão, de uma ilusão fatal<sup>192</sup> do mundo e seu encantamento.

A vida cotidiana com as tecnologias digitais nos coloca num espaço de imersão. O acesso interativo passa a ser a ordem das relações com o mundo, dessa forma, a condição dos ciberespaços virtuais coloca em xeque a atratividade do espaço real. Essa transparência acelerada do mundo implode o surgimento do mistério nos lançando na monotonia da realidade precária. Parece que aos poucos vamos perdendo a capacidade de sentir algo no mundo real, de ter uma experiência significativa e única. Agora vagamos na realidade nos sintomas da letargia, a abstinência do virtual é a condição moribunda do mundo. Todos os acontecimentos começam a tornar-se vazios de violência, de conflito, de morte, de algo que nos desperte<sup>193</sup>. Portanto, até o perfume do fascismo parece interessante na ausência de algo que nos faça abrir as pupilas, ou alucinar na adrenalina do ciberespaço.

A ilusão fatal<sup>194</sup> do mundo morre, e pelo sentido forte da palavra realização. A realização dos sonhos, das fantasias, das utopias. A realidade virtual tem por vocação a solução final de operacionalização dessas possibilidades<sup>195</sup>. Entretanto, felizmente, a redução do mundo ao grau zero da positividade não é possível.

<sup>191</sup> *Senhas*, op. cit., p. 60.

<sup>192</sup> Baudrillard esclarece ilusão não em sentido pejorativo de falsa concepção, ou falácia irracional, mas como princípio de ocultamento das coisas e mistério possível. *A ilusão vital*, op. cit., p. 77.

<sup>193</sup> *Tela Total*, op. cit., p. 72.

<sup>194</sup> A noção de fatal em Baudrillard é tanto aquilo que não se pode evitar, quanto o que não tem causa definida, que entra em conflito com a lógica da causalidade. Destacamos uma passagem citada pelo autor para entender a questão: “Na praça da cidade um soldado vê a morte fazer-lhe um sinal; ele corre até o rei e diz ‘A morte me fez um sinal, eu vou fugir para o mais longe possível, eu vou fugir para Samarcande.’ O rei convoca a morte para perguntar-lhe porque amedrontou assim seu capitão. E a morte lhe diz: ‘Eu não quis causar-lhe medo, eu queria simplesmente lembrar a ele que nós temos um encontro marcado hoje à noite – em Samarcande.’” *Senhas*, op. cit., p. 65

<sup>195</sup> *Ibid.*, p. 62.

Precisamos resgatar os vestígios que ainda estão flutuando, as pistas para o caminho da ilusão, contra a construção de um mundo positivo e insanamente racional. Baudrillard nos lembra que a “ilusão é a regra do universo; a realidade não é mais que uma exceção”<sup>196</sup>. Devemos lutar ainda por um encantamento final das coisas, uma ilusão vital que nos fará encontrar não o resgate do sentido, mas ao menos o resguardo mínimo das aberturas do desconhecido. O caminho possível que nos leva ainda ao lugar oculto em toda alteridade.

### 5.1 Ainda sobre o pensamento

O imperativo da transparência positiva e fim da ilusão também significam a terraplanagem do pensamento, a restrição do horizonte simbólico de lida com o mundo. Portanto, é necessário nos preocuparmos com a sobrevivência da abertura do pensamento, na dificuldade de um contexto de embaço dos referenciais de sentido. Agora, mais do que nunca, o mundo nos pensa<sup>197</sup>, mas isso é o que nós pensamos. Essa afirmação paradoxal pretende colocar em questão tanto nosso momento contemporâneo, quanto nossa tarefa. Não se trata mais de um sujeito pensando o mundo, mas uma experiência reversível. Pensamos que em algum lugar o mundo nos pensa. Existe um leque de experiências contemporâneas fundamental para entender nossa forma de pensar. Porque nesse contexto representa também uma tarefa para nós? Ao mesmo tempo que pensamos o mundo, o momento em que estamos situados, permanecemos imersos na tessitura de relações que temos como questão.

Não podemos mais amparar o pensamento na reflexão de um sujeito autônomo, pois estamos justamente no desarranjo desses referenciais. Quando pensamos que o mundo nos pensa, nós assumimos que algo nos atravessa na atividade do pensar. Portanto, não é mais um sujeito autocentrado que cultiva o pensamento, mas assume que o mundo persiste incontornável no caminho do raciocínio como lugar, não como objeto. Além disso, as condições desse lugar são de um mundo extremamente técnico. A tarefa não é um sujeito que pensa um objeto, mas um pensamento que habita o lugar que põe em questão. Entretanto, paradoxalmente, é isso que nós pensamos. E se nós pensamos que o mundo nos

---

<sup>196</sup> *A ilusão vital*, op. cit. p. 78.

<sup>197</sup> *Senhas*, op. cit., p. 79.

pensa, é o mundo já nos pensando. Essa é a alternativa que temos para a sobrevivência do pensamento na contemporaneidade, um pensamento-mundo, que sempre leva em conta a complexidade atual.

Se essa perspectiva é paradoxal, ela é justamente porque estamos num momento paradoxal. A finalidade do projeto técnico é a verdade sobre as coisas, lançar luz sobre o que está oculto e classificar a realidade no modelo mais acabado, nada pode ficar oculto nesse discurso, justamente por isso o mundo caminha para um cenário de cada vez menos sentido. A transparência se define atualmente pela realização de um espaço homogêneo de “hiperinformação, hipervisibilidade”<sup>198</sup>, o oculto é confundido com o falso, e a sedução com procrastinação. Portanto, a maneira técnica de se compreender o mundo também se expressa numa forma de pensar. O pensamento entra num sistema de lógica de velocidade, utilidade e transparência. Ou seja, não apenas a oscilação dos referenciais de sentido do que é o pensamento, mas uma maneira teórica de pensar somente de forma útil, o próprio pensamento passa a ter a necessidade de ser útil, de ter finalidade prática para ser.

Antes de entender quais desvios para o pensamento podemos rascunhar, estamos investigando em que parâmetros a compreensão positiva do mundo se expressa. Pretendemos destacar que não é somente a hegemonia desse tipo de postura de pensar que colocamos como problema, mas seu avanço para indiferença de qualquer outra postura. Não é surpresa que um dos caminhos apontados como alternativa contra a degradação do planeta e do humano seja o aceleracionismo. Essa percepção argumenta que não existe um limite científico determinável, e que devemos acelerar o processo de controle do meio ambiente para possivelmente reverter as disfuncionalidades<sup>199</sup>. O contraponto do projeto técnico surge no solo da própria ciência.

A própria concepção do aceleracionismo já assume que temos um movimento em curso, numa dada direção apontada pela técnica, já passamos de um ponto de reversão. A legitimidade do argumento é um teleologismo que assume existir um ponto futuro em que controlaremos matéria e natureza de uma maneira formidável para suprimos algumas degradações contingentes. Talvez a proposta

---

<sup>198</sup> *As estratégias fatais*, op. cit., 63.

<sup>199</sup> *Pequeno tratado do decrescimento sereno*, op. cit., p. 23-24.

seja executar algumas alternativas como executar em larga escala a retirada de resíduos do oceano, produção em larga escala de fontes de energia limpas, entre outros. Essa via assume que somente a tecnociência contemporânea tem capacidade de ser uma alternativa a seu próprio projeto. Torna-se difícil até mesmo pensar em outros termos, qualquer outra perspectiva não tem utilidade, pois o bem e a solução já tem nome. O aceleracionismo aponta como problema o atual estágio de degradação natural do mundo, e concorda que principalmente causado pela tecnociência e produção industrial, contudo, estranhamente aposta em última instância numa possível solução por essa mesma via.

Parece que a cegueira de novos caminhos do pensar nos coloca na mesma trilha de sempre: a tecnologia não está operando ao lado do desenvolvimento da humanidade, porque não está avançada o suficiente para isso. Nesses termos fica evidente que a solução do mundo e do homem está na tecnologia, até quando o problema é colocado por ela mesma. Estamos lidando com a precariedade de ações alternativas que busquem outros caminhos, ou além disso e mais alarmante, estamos na precariedade até mesmo de pensar outras alternativas. Nesse momento que o pensamento está ameaçado na sobrevivência de sua abertura. O encerramento do horizonte do pensar é homogeneizado em última categoria. Talvez fosse necessário inverter a famosa frase de Hölderlin para “quanto mais o poder salvador cresce, maior é o perigo”<sup>200</sup>. Estamos no excesso da positividade e da proteção, e nossa cegueira não consegue enxergar outra perspectiva além dessa. O que nos ameaça é a nossa salvação pelas nossas tecnologias digitais.

Contudo, paradoxalmente esse caminho do *telos* tecnológico pode nos demonstrar ainda um resquício da nossa capacidade de uma ilusão vital. A solução proposta pelo aceleracionismo não é mais que o surgimento ainda da possibilidade de ilusão, mas uma ilusão irônica. Somente nesse momento passa a ser possível enxergar o caminho de dissolução da técnica e seus desdobramentos na própria técnica<sup>201</sup>. Na ironia final, a ilusão ainda sobrevive como hipótese de solução na própria técnica, de um jeito ou de outro o virtual passa ser a resolução última do mundo, pela na catástrofe ou pela redenção. Portanto, a solução surge como

---

<sup>200</sup> Baudrillard refere-se a frase de Hölderlin: “Mas onde está o perigo, cresce também o poder salvador”, também utilizada por Heidegger e citada anteriormente. *A ilusão vital*, op. cit., p. 87.

<sup>201</sup> *Senhas*, op. cit., p. 46.

esgarçamento do próprio problema. Se a ilusão ainda resiste, onde ela poderia manifestar-se senão na própria lógica da sua morte? Ainda poderíamos pensar num destino irônico de toda ciência, um jogo irônico do destino<sup>202</sup>, onde toda ilusão do mundo é perpetuada e salva.

O horizonte extremo da técnica não é somente a esperança da solução da degradação dos recursos naturais do mundo, mas também nosso acerto de contas com a moralidade<sup>203</sup>. A redenção da nossa culpa filosófica com o juízo da moral, o achatamento do mundo apaga a necessidade de conciliação das diferenças. A alteridade antes inalcançável não precisa mais ser resguardada, agora inexistente. O pensamento que caminha na esteira da utilidade não deve se preocupar com o mundo dos valores e do outro. Não existe mais a preocupação do social, do étnico, do racial, porque as diferenças só fazem sentido fora do virtual, e fora do virtual as coisas são bem menos interessantes.

A noção de pensar nas tecnologias digitais se confunde com a noção de inteligência artificial. Essa ideia de inteligência representa a equivalência do modelo de processamento de dados aplicado ao pensar. A inteligência, nesse caso, começa a ser um processo operacional do pensar<sup>204</sup>, pois suas características chaves são velocidade e potência de articulação de dados. Percebemos que a informação passa a ser o substrato do pensamento, e o consumo da informação deve ser realizado de uma forma eficiente. A noção de inteligência aproxima-se cada vez mais da ideia de processamento. Dessa maneira, o pensar que não se adequa nessas condições começa a perder seu lugar de ser. O modelo de operação da inteligência artificial passa a ser o referencial de inteligência, e isso inicia uma necessidade de conexão do homem com o artificial para melhorar sua capacidade de processamento. O momento é singular, porque estamos tratando do descolamento paulatino dos termos “inteligência” e “humano”.

Interessante lembrar que de certa forma podemos entender que William Gibson também narra uma possibilidade de ilusão final no virtual. A dimensão da experiência no ciberespaço parece ser uma das últimas maneiras de ocorrer um

---

<sup>202</sup> *A ilusão vital*, op. cit., p. 62.

<sup>203</sup> *Ibid.*, p. 45.

<sup>204</sup> *A transparência do mal*, op. cit., p. 68.

acontecimento verdadeiro. A alucinação torna-se um evento que esconde a possibilidade do inesperado e do novo na narrativa. Não é demais lembrar que Baudrillard cita a simulação como uma alucinante semelhança do real consigo mesmo. Ou seja, diante da escassez do imprevisto no horizonte da existência real, o virtual é uma oportunidade de ressignificação do ser. Contudo, não é somente isso.

Gibson narra o momento em que Case conversa com uma inteligência artificial na matrix. Essa inteligência artificial, *Neuromancer*<sup>205</sup>, foi criada por um clã de milionários para servir de preparação para quem desejava morrer, já que eles possuíam um dispositivo de criogenia. *Neuromancer* habita essa estrada dos mortos para ajudar a ler o livro dos dias de cada um<sup>206</sup>, ou seja, atribuir algum tipo de verdade retrospectivamente a uma vida já esgotada. Parece que nesse momento ainda existe uma possibilidade de encontrar um mistério nos acontecimentos do ser. Não por acaso, o momento lembra um ritual religioso de preparação para a morte, uma esperança de conforto importante que precisa ser conduzida por alguém preparado para isso. A viagem sem volta pela estrada dos mortos representa a última chance de ilusão fatal da vida, feita numa e por uma inteligência artificial.

A inteligência que é valorizada não é mais a exercida pelo homem. O humano tornar-se obsoleto diante da necessidade de processamento da informação. O volume de armazenamento de dados é indefinido e os estímulos estão por toda a parte. Portanto, o caminho que se desenha é projetar o homem para ser cada vez mais capaz de processar os estímulos que lhe são apresentados nas mais diversas interfaces, na imersão tecnológica do cotidiano. Na contramão desse processo, devemos buscar cultivar o pensamento que não busca exercer uma realização do mundo transparente, nem processar as informações o mais rápido possível. A tarefa que temos é de procurar uma outra alternativa de pensar, para que resistamos à homogeneidade do raciocínio, para que resguarde o artifício da inteligência, porque a inteligência sempre vem do outro, do encontro com a alteridade. Mas, não sabemos certamente se existe solo fértil para se cultivar uma outra alternativa, Baudrillard questiona:

---

<sup>205</sup> “Neuro vem de nervos, os caminhos prateados. *Romancer*, romanceiro, romante, necromante”. *Neuromancer*, op. cit., p. 295.

<sup>206</sup> *Ibid.*, p. 296.

Existe espaço para um outro tipo de pensamento? Um outro pensamento – um pensamento paradoxal que, na inversão das palavras de Marx, proporia somente problemas insolúveis, definitivamente insolúveis? As condições materiais para a solução de tais problemas não se encontram em lugar nenhum e jamais serão encontradas. Existe lugar para um tipo de pensamento que, em vez disso, reproblematicizaria todas as velhas soluções e ajudaria a manter o mundo numa tensão enigmática? Não se pode afirmar com certeza. Este pode ser o risco que o pensamento precisa correr: ele precisa correr o risco de se tornar vítima de suas próprias profecias, da mesma forma como a História corre o risco de cair em sua própria armadilha.<sup>207</sup>

O desafio em questão é o da sobrevivência de um tipo de pensamento que assuma como fundamento a incerteza possível. O momento da humanidade é do privilégio da utilidade do pensamento, porque a questão da positividade do mundo busca extirpar todo mal, solucionar todas as questões. A forma utilitária de pensar não é solidária ao aprofundamento das questões, elas devem ser resolvidas o mais rápido possível. A dificuldade desse momento é acharmos um solo fértil para a sobrevivência do valor do enigma, defender a necessidade de explorarmos as questões de uma forma não imediata. O que está em jogo é a prevalência da transparência das coisas, em detrimento do cultivo de seu mistério. Contudo, esse risco pode nos levar a uma oportunidade fatal. O pensamento tem a chance de não morrer definitivamente no encerramento de seus horizontes de abertura.

Que tipo de solo seria necessário para fecundar um outro tipo de pensamento? Justamente pelo excesso de realidade, de informação demais, de utilidade demais, o mundo encontra-se num estado paradoxal de fenômenos extremos. Devido a isso, devemos adotar um ponto de perspectiva extremo e paradoxal, não assumindo um princípio de verdade. Devemos como contraponto “consentir tanto a singularidade poética dos acontecimentos quanto a incerteza radical dos acontecimentos”<sup>208</sup>. Essa tarefa não é simples, pois admitir uma postura de verificação através da verdade é fácil. O desafio permanece em estar no lado

---

<sup>207</sup> No trecho Baudrillard refere-se a passagem de Marx que afirma que a humanidade somente coloca problemas a ela mesma quando possui condições materiais para resolvê-lo. *A ilusão vital*, op. cit., p. 62-64.

<sup>208</sup> *A ilusão vital*, op. cit., p. 75.



ambivalente do pensamento, assumindo a possibilidade de incerteza, de enigma e reversibilidade do pensar.

Cultivar tal postura significa muitas vezes admitir uma dualidade irresoluta das coisas. Assim como o princípio de incerteza, existiria o princípio do inconciliável. A dualidade admite a existência do bem e do mal numa reversibilidade possível<sup>209</sup>, sem a conciliação dos opostos numa síntese para o bem. Quando admitimos essa dualidade, temos a complexidade de lutar contra uma filosofia da unidade. Como fugir de uma escolha possível entre essa dualidade do bem e do mal? Uma escolha que estaria amparada num julgamento moral contingente. Portanto, a escolha torna a reversibilidade impossível; para existir o inconciliável é preciso que haja reversibilidade na dualidade das coisas, a indecisão. Esse solo nos permite procurar caminhos para um modo de pensar paradoxal, que tenha como fundamento também o resguardo da alteridade, sempre defendendo a impossibilidade de escolha. Um mundo que caminha para sua solução final no virtual não pretende admitir antagonismo. Por isso, paradoxalmente temos que lidar ao mesmo tempo com a possibilidade de uma solução final do mundo através da tecnociência, e com a ironia da ilusão dessa solução, não podemos escolher entre essas hipóteses.

Olhar o mundo numa perspectiva paradoxal também é aceitar que existe um mistério no universo opaco ao pensamento. O inconciliável é admitir que a transparência do mundo e seus fenômenos não é possível. Portanto, o paradoxo está também na condição de que temos que pensar o mundo como atividade, mas nunca encerraremos uma solução última sobre ele. Essa ausência de solução é um aspecto radical do pensamento, exatamente quando ele não pretende se comprovar<sup>210</sup>, pois essa resolução exprime a realização do mundo e conseqüentemente sua morte. O pensamento não deve se comprovar em qualquer realidade, mas restituir o mistério que faz parte dela. O mundo é permutável em sua singularidade, dele não existe equivalente seja no virtual ou no pensamento. A singularidade da abertura da existência é irredutível à atividade do pensar. Entretanto, o contexto desse

---

<sup>209</sup> *Senhas*, op. cit., p. 75.

<sup>210</sup> *Ibid.*, p. 83.

pensamento é o que não o deixa ser desprendido do mundo, não apresentar uma verdade sobre a singularidade do mundo não significa deixar de pensá-lo.

Qual seria a tarefa da filosofia para a sobrevivência da abertura do pensamento? A filosofia tem como abordagem não ser um pensamento com utilidade previamente delimitada, mas considerar a sua abertura, e lidar com essas possibilidades. Devemos considerar todas as hipóteses e ir até seus limites, numa atividade de ampliação dos horizontes do pensamento, e consequentemente das maneiras de ser. Baudrillard aponta a posição de qualquer pensamento filosófico. “Diante de um mundo que é ininteligível e problemático, nossa tarefa é clara: precisamos tornar esse mundo ainda mais ininteligível, ainda mais enigmático”<sup>211</sup>. Ou seja, nesse momento torna-se necessário encarar o pensamento filosófico como atividade, um cultivo de outras perspectivas. Essa atividade deve preservar um olhar sobre o mundo que admita toda a constelação do segredo, buscando resguardar o mistério do universo. Não existe uma palavra final para esse cenário, muito menos para o mundo, apenas a pista de que ainda existe algum espaço de habitação para um outro pensar.

---

<sup>211</sup> *A ilusão vital*, op. cit. p. 89.

## 6. <Considerações finais>

A questão que buscamos percorrer nesse trabalho foi a lida do humano com as tecnologias digitais, enfim, como o virtual nos ajuda a entender os processos tecnológicos contemporâneos, nas suas implicações ontológicas e de certa forma sociológicas. Pensar a tecnociência não é uma tarefa trivial, sempre levando em consideração que nos situamos em seu contexto de relações. Contudo, vislumbramos como um caminho profícuo analisar a dimensão da experiência cotidiana, onde a imersão na interatividade dos dispositivos técnicos é indiscutível. Admitimos duas limitações iniciais no trabalho: em primeiro lugar a impossibilidade de lidar com o fenômeno em sua abrangência; em segundo lugar, assumimos nossa existência nesse contexto e o surgimento de sua lógica em nosso próprio pensamento. A proposta para tais questões foi realizar uma abordagem que assumisse dois pontos: 1 – uma abordagem de recorte, que seria o caberia dada a precariedade da investigação; 2 – investigar aspectos ontológicos e sociológicos do tema, na tentativa de deslocamento de uma perspectiva utilitária.

Inicialmente, buscamos entender a hegemonia tecnológica evitando um tipo de investigação que passasse pela análise de custo-benefício da tecnologia, ou que tenha algum compromisso com a utilidade<sup>212</sup>. Entendemos que tal maneira de pensar ainda estaria dentro da lógica tributária da tecnociência e da modernidade. Não é uma tarefa fácil testar caminhos que fujam dessa trilha sistemática do pensamento. Seleccionamos os textos de Jean Baudrillard, filósofo e sociólogo francês e William Gibson (principalmente em *Neuromancer*), escritor de ficção científica, para lidar com essa difícil tarefa. Esses autores nos permitiram testar um pensamento como evento e catástrofe, nos permitiram ensaiar um desvio às abordagens metodológicas mais utilitárias. O eixo da ficção científica na análise, ainda que de forma lateral, pretende dar fundamento para uma maneira de problematizar as hipóteses até suas últimas consequências, tanto em Gibson quanto em Baudrillard.

O fio condutor da análise foi buscar um pensamento que abordasse as questões em sua singularidade e deslocamentos ontológicos, como por exemplo, o

---

<sup>212</sup> *Filosofia da tecnologia: um convite*, op. cit., p. 12.

deslocamento dos referenciais de constituição de sentido na interatividade técnica. Assim sendo, evitamos um método de elenco de prós e contras na análise dos processos tecnológicos. A escolha da narrativa de *Neuromancer* se deu justamente por sua tipicidade de enredo. Criticamos os limites das narrativas de ficção científica que utilizam como argumentos a falha ou o acidente para colocar em questão o desenvolvimento tecnológico. Esses exemplos representam a dificuldade de pensarmos as questões de uma maneira que não seja subsumida à lógica da perspectiva técnica.

Passando pela nossa proposta e limites, chegamos à investigação do virtual. Numa chave mais crítica debatemos os autores Nicholas Negroponte e Pierre Lévy, citando a centralidade do paradigma da informação na análise das tecnologias digitais,<sup>213</sup> à crença na informação amparada pelo tautologismo do imperativo do conhecimento. Pierre Lévy concentra seu argumento na necessidade de organizar a inteligência coletiva da humanidade, sendo os ciberespaços oportunos para isso, organizando as sinergias informáticas. Por outro lado, Negroponte defende a transposição dos átomos para os bits. Ser digital é o novo horizonte da existência para esse autor, pois minimiza os erros materiais da informação e põe fim à entropia. O objetivo de armazenamento e organização da digitalização do mundo na informação é frequentemente tratado por diversos autores para analisar as questões do virtual. Entretanto, essa abordagem ainda tem como base os desdobramentos utilitários dos ciberespaços na sociedade. Os autores citados da cibercultura têm sua convergência de perspectivas ao tratar a informação como dados e conhecimento, criando uma obrigação moral para desenvolvimento tecnológico.

Numa outra via de análise, buscamos um deslocamento dessas perspectivas citadas para entender as questões não pensadas no universo do virtual. Dessa forma, chegamos ao neologismo “ciberespaço” criado por Gibson, que ganhou o mundo como representação do espaço virtual dos computadores e da internet. O enredo dessa ficção científica nos ajuda a questionar os desdobramentos da tecnologia em seu sucesso (nas condições gerais de seu contexto) e não em seu fracasso ou exceção, como a via do acidente por exemplo propõe. Ou seja, nos ajuda a

---

<sup>213</sup> STALBAUM, B. A(s) lógica(s) dos bancos de dados e arte de paisagem. In: *Derivas: cartografias do ciberespaço*, p. 190.

problematizar as implicações da imersão num ambiente virtual diante do contraste constante com a realidade. Tomando esse autor como referência, buscamos entender sua descrição da experiência no ciberespaço como constituição de sentido. Nesse caminho, investigamos a relação do espaço virtual no paradigma da informação pela via do sentido, e não pela via do conhecimento.

Esse deslocamento abriu campo para entendermos que um caminho profícuo a ser pensado, a saber, problematizar a dimensão da interatividade no virtual e o curto circuito com o mundo real. Gibson tem seu mérito em abrir um campo de investigação sobre a sobrecarga de estímulos no indivíduo, principalmente no ciberespaço, descrevendo com riqueza essas experiências singulares<sup>214</sup>. A aceleração da experiência no mundo digital toma forma de alucinação, a compulsão de sentir uma adrenalina singular em se relacionar com o mundo e com as coisas. A velocidade de bombardeamento de informação da narrativa não apenas causa esse sentimento de dependência do espaço virtual, mas também uma perda de “conexão” com o mundo real. Buscamos em Baudrillard uma referência filosófica para pensar esse problema. Segundo o autor francês, a difusão da informação pelas mais diversas plataformas na sociedade cria um engodo de modelos e narrativas do real. Esse engodo de modelagem da realidade implode as possibilidades de constituição de sentido. Quanto mais se sente a anomia dos acontecimentos vazios, mais sentimos a necessidade de trazer uma significação para eles.

O aprofundamento da questão do sentido nos leva a investigar o trabalho de Jean Baudrillard, sem perder de vista nosso recorte do problema do virtual. A noção de simulacro como reprodução do real num determinado contexto sócio-histórico, nos permite entender as tecnologias do digital numa perspectiva de efeito de realidade. Por todos os lados lidamos com modelos de produção de verdade, que implicam em formas de lidar com acontecimentos, coisas e pessoas, e a partir difusão intensa de realização perdemos paulatinamente a capacidade de constituir sentido e referencial na existência. O simulacro de terceira ordem, o código, é a forma hegemônica de reprodução do real na contemporaneidade. Através dele investigamos a simulação da realidade através do DNA (modelagem da vida) e

---

<sup>214</sup> *Neuromancer*, op. cit., p. 296.

código binário<sup>215</sup> (modelagem do mundo). O código reproduz o real na estrutura da modulação diferencial, ou seja, cada objeto passa a ter uma especificidade que perverte a configuração dos signos do real, na indistinção entre modelos e matrizes.

A simulação torna-se o modelo primordial de constituição de sentido<sup>216</sup>, e a transcrição da vida e do mundo passam a ser consumadas pela informação através do código. Seguindo a lógica da simulação, conseguimos aprofundar os referenciais ontológicos embaçados sobre o que é a vida, matéria, realidade, tempo, entre outros. Mantendo a trilha do pensamento baudrillardiano em nosso recorte, colocamos em questão as noções de realidade virtual e eu digital. Entendemos que somente num momento de reversibilidade dos referenciais de sentido entre mundo e informática, podemos colocar essas concepções em debate. O virtual é tido por Pierre Lévy, por exemplo, como um ambiente de deslocamento para novas possibilidades de existir, não sendo demais identificar como utópico<sup>217</sup>. Na concepção do autor, o virtual abre um outro caminho para desenvolvimento das potencialidades do humano, um deslocamento ontológico. Entretanto, o autor parece não levar em consideração que a percepção de abertura desse virtual está estritamente condicionada a lógica técnica de se relacionar com o mundo. Ou seja, podemos entender que a sensação de abertura é a modulação diferencial do código, em termos baudrillardianos.

Por outro lado, Jean Baudrillard toma o oxímoro “realidade virtual” como a reprodução da própria realidade, uma operacionalidade do real mais acabado e transparente que nunca. O efeito da simulação passa a ser hiperreal, portanto, não abre outras possibilidades potenciais, mas uma estrutura de organização técnica do real em nível mais eficiente. Nesse sentido, Gibson parece preocupar-se com a relação íntima entre a decadência do real e experiência do ciberespaço, pensando os dois como faces de uma mesma moeda. Seguindo nosso recorte, assim como pensamos a realidade virtual, é necessário pensar também o eu virtual (*digital self*). A fluidez do sujeito na contemporaneidade não é exclusividade das tecnologias digitais, mas tem sua apoteose com elas. Uma das questões centrais para pensar esse tema, no *upload* de consciência para nuvem, é o apagamento do corpo. A técnica

<sup>215</sup> SCHOOMAKER, S. *Capitalism and code*. In: *Baudrillard: A critical Reader*, p. 171.

<sup>216</sup> DER DERIAN, J. *Simulation: the highest stage of capitalism?* In: *Baudrillard: A critical Reader*, p. 194.

<sup>217</sup> LÉVY, P. *Ciberdemocracia*, p. 16.

que já fora considerada classicamente como prolongamento do corpo, retorna para denunciar a falência do mesmo, e sua disfuncionalidade.

Existe uma quantidade massiva de informação que o corpo humano não dá mais conta de processar, precisando de um *upgrade*. O contexto de digitalizar a consciência ocorre quando os signos do corpo e da técnica são intercambiáveis, não para tornar o corpo um instrumento, mas para narrar sua inutilidade, o caminho para a ciberimortalidade<sup>218</sup>. Gibson coloca a fluidez do sujeito no mundo virtual, quando discorre sobre a dúvida do sujeito de habitar o virtual ou uma inteligência artificial. Quando o eu é digital ele passa a ser o ciberespaço. Seguindo Baudrillard, entendemos que o robô foi talvez o último sonho tecnológico do corpo. Hoje nem a ficção científica sonha tanto com as possibilidades do corpo, o único corpo possível é o cibernético conectado. Portanto, podemos estar vendo o fim das peripécias do corpo, ou na ausência de sua operacionalidade, a oportunidade de seu surgimento como anti-objeto.

Após investigar um pouco sobre a digitalização da realidade e do indivíduo num paradigma informático<sup>219</sup>, fizemos um balanço sobre o que resta do mundo e do pensamento. Em última instância, percebemos que o movimento das tecnologias digitais assume o objetivo de tornar tudo operacionalizado, transparente, positivado. O paradigma informático organiza a realidade da maneira mais eficiente possível e consequentemente, o mundo real começa a decair de sentido frente a eficácia virtual. Tal processo implica num extermínio das possibilidades de mistério, encantamento e ilusão no mundo real. Quanto mais ficamos carentes de sentido, mais trabalhamos na dissuasão do mundo pelas simulações<sup>220</sup>. Ou seja, o mundo caminha para sua solução final nas tecnologias do digital, pois se não temos mais possibilidades de mistério e ilusão nas coisas, tudo está solucionado. Sem a alteridade e sem o inesperado o mundo está resolvido. Entretanto, se o mundo está encerrado, essa pode ser a última ilusão que resta, portanto, talvez tenhamos ainda alguma possibilidade de cultivar o mistério do secreto. O encantamento não está totalmente perdido. Talvez essa seja a outra face da alucinação do ciberespaço.

---

<sup>218</sup> WERTHEIM, M. *Uma história do espaço de Dante à internet*, p. 189.

<sup>219</sup> *O home pós-orgânico*, op. cit., p. 85.

<sup>220</sup> *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 72.

A operacionalização do mundo no virtual apresenta não somente uma opacidade dos referenciais de sentido da vida e do mundo, mas também do pensamento. Levamos em conta o contexto em que estamos inseridos para colocar essas questões em jogo, porque sabemos que a dimensão técnica pode se expressar numa compreensão do mundo. Assim sendo, devemos problematizar o que resta dos caminhos do pensamento na restrição das maneiras de lidar com o mundo. Quando a noção de pensamento é equivalente aos signos da técnica, temos o surgimento da concepção de inteligência artificial. Nesse momento, existe a aproximação dos signos do pensar ou do pensar inteligente ao processamento de dados, a fertilidade do pensamento é submetida a lógica do paradigma informático. Nesse contexto, percebemos que as aberturas do pensamento são minadas pela homogeneidade da tecnociência.

Depois disso, levantamos o questionamento da manutenção da diferença no pensamento. Baudrillard ensaia algumas alternativas de cultivo do solo para um outro pensar. Para isso, podemos admitir a possibilidade de incerteza do mundo, um fundamento irreconciliável e irresoluto da realidade, levantando sempre as questões no solo do secreto. Devemos procurar manter a opacidade no pensamento diante do movimento de transparência e acessibilidade das coisas no mundo. Assumirmos que o mundo habita na neblina do mistério não significa deixar de pensá-lo, mas resguardar a sua singularidade. Num mundo que caminha para a reprodução das coisas, ainda podemos cultivar o universo da sedução<sup>221</sup>.

---

<sup>221</sup> *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 234.



## 7. <Bibliografia>

ARENDT, Hannah. *A Condição Humana*. 10ª ed. Trad. Roberto Raposo. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Trad. Vinícius Nicastro. Santa Catarina: Argos, 2009.

BARAK, Azy(org.). *Psychological Aspects of Cyberspace*. Nova Iorque: Cambridge Press, 2008.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Trad. Maria João da Costa. Santa Maria da Feira: Relógio d'Água, 1991.

\_\_\_\_\_. *A ilusão vital*. Trad: Luciano Trigo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

\_\_\_\_\_. *A troca simbólica e a morte*. Trad: Maria Estela Golçalves e Adail Ubirajara. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

\_\_\_\_\_. *As estratégias fatais*. Trad: Ana Maria Sherer. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

\_\_\_\_\_. *Esquecer Foucault*. Trad: Cláudio Mesquita e Herbert Daniel. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

\_\_\_\_\_. *A sociedade de consumo*. São Paulo : Martins Fontes, 1981.

\_\_\_\_\_. *A transparência do mal: ensaios sobre fenômenos extremos*. Trad: Estela dos Santos Abreu. Campinas: Papirus, 1990.

\_\_\_\_\_. *L'exchange Symbolique et la Mort*. Paris: Édition Gallimard, 1976.

\_\_\_\_\_. *Simulacres et Simulation*. Paris: Éditions Galilée, 1981.

\_\_\_\_\_. *Senhas*. Trad: Maria Helena Khuner. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.

\_\_\_\_\_. *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Trad: Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2002.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede, Volume I*. 8ª edição. Trad. Roneide Venâncio. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

CHEVITARESE, L.; PEDRO, R.M.L.R. *Da sociedade disciplinar à sociedade de controle: a questão da liberdade por uma alegoria de Franz Kafka, em O Processo, e de Phillip Dick, em Minority Report*. In: Est. Sociol. (UFPE), v.8, n.1, p.129-62, 2005.

CUPANI, Alberto. *Filosofia da Tecnologia: um convite*. 3ª ed. Florianópolis: Ed. UFSC, 2017.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. 2ª ed. Trad. Luiz Orlandi; Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2009.

\_\_\_\_\_. *Post-scriptum: sobre as sociedades de controle*. In: Conversações. Rio de Janeiro: Ed. 24, 1992.

DERRIDA, JACQUES. *Il faut bien manger*. In: *Points de suspension*. Paris: Galilée, 1992.

DUARTE, André. *Vidas em Risco: crítica do presente em Heidegger, Arendt e Foucault*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

DUSEK, Val. *Filosofia da Tecnologia*. Trad. Luis Carlos Borges. São Paulo: Editora Loyola, 2009.

EINSTEIN, Albert. *Como Vejo o Mundo*. Trad. H. P. de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

ELIAS, Herlander. *Um discurso sobre o ciberespaço*. Covilhã: Labcom, 2008.

FEENBERG, Andrew. *O que é Filosofia da Tecnologia?* Conferência pronunciada para estudantes universitários de Komaba, Japão, junho de 2003.

FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber*. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2006.

FOUCAULT, Michel. *O Corpo Utópico, as Heterotopias*. Trad. Salma Tannus Muchail. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

FOUCAULT, Michel. *Outros Espaços*. In: *Ditos & Escritos III Estética: Literatura e Pintura, Cinema e Música*. 2 ed. Trad. Inês Autram. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FRANÇOIS Cusset. *Filosofia Francesa: a influência de Foucault, Derrida, Deleuze & CIA*. Trad: Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2008.

GIBSON, William. *Burning Chrome*. Nova Iorque: Harper Voyager, 2014.

\_\_\_\_\_. *Count Zero*. 2ª ed. Trad. Carlos Angelo. São Paulo: Aleph, 2017.

\_\_\_\_\_. *Count Zero*. Nova Iorque: Ace books, 1987.

\_\_\_\_\_. *Monalisa Overdrive*. 2ª ed. Trad. Carlos Angelo. São Paulo: Aleph, 2017.

\_\_\_\_\_. *Monalisa Overdrive*. Nova Iorque: Spectra, 2012.

\_\_\_\_\_. *Neuromancer*. Trad. Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2014.

\_\_\_\_\_. *Neuromancer*. Nova York: Ace books, 1986.

\_\_\_\_\_. *Johnny Mnemônico, Queimando Cromo, Hotel New Rose. In Neuromancer*. Trad.: Ludimila Hashimoto. São Paulo: Aleph, 2014.

GOMES, Márcia. *McLuhan e neuromancer: aldeia global e outros conceitos do imaginário cyberpunk*. Porto Alegre: Revista FAMECOS n° 38, 2009.

HEIDEGGER, Martin. *A Questão da Técnica*. In: Ensaaios e Conferências. 8ª ed. Trad. Emmanuel Carneiro Leão. Petrópolis: Vozes, 2012.

\_\_\_\_\_. *As Questões Fundamentais da Filosofia*. Trad: Marco Antonio Casanova. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

IRWIN, William(org.). *Matrix: bem-vindo ao deserto do real*. Trad. Marcos Malvezzi. São Paulo: Madras Editora, 2003.

JAPIASSÚ, H.; MARCONDES, D. *Dicionário Básico de Filosofia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

KELLNER, David(org.). *Baudrillard: a critical reader*. Massachussets: Basil Blackwell, 1995.

LATOUCHE, Serge. *Pequeno Tratado do Decrescimento Sereno*. Trad: Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

LEÃO, Lucia(org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva*. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Editora Loyola, 1998.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

\_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* 2ª ed. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2011.

LYRA, Edgar. *A atualidade da Gestell heideggeriana ou a alegoria do armazém. In: Heidegger: A Questão da Verdade do Ser e sua Incidência no Conjunto do seu Pensamento*. Rio de Janeiro: FAJE/Via, Verita, 2014.

\_\_\_\_\_. *Hannah Arednt e a Ficção Científica. In: O que nos faz pensar, n. 29*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2011.

MARZI, Andrea(org.). *Psychoanalysis, Identity, and the Internet – Explorations into Cyberspace*. Londres: Karnac Books, 2016.

MCLUHAN, Marshall. *A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*. Trad. Leônidas Gontijo e Anísio Teixeira. São Paulo: Editora USP, 1972.

MISKOLCI, Richard. *Desejos Digitais: uma análise sociológica da busca por parceiros on-line*. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

MOSCO, Vincent. *The Digital Sublime – Myth, Power, and Cyberspace*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.

MOSCO, Vincent. *To The Cloud – Big Data in a Turbulent World*. Boulder: Paradigm Publishers, 2014.

NANCY, K. Baym. *Personal Connections on Digital Age*. Cambridge: Polity Press, 2010.

NEGROPONTE, Nicholas. *Being Digital*. London: Hodder and Stoughton, 1995.

NIETZSCHE, Friedrich. *Obras Incompletas*. Trad: Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Nova Cultura, 1996.

OLSEN, J. K. B., PEDERSEN, S. A., HENDRICKS, V. F. (org.) *A Companion to the Philosophy of Technology*. Blackwell Publishing Ltd, 2009.

OLSEN, J. K. B., SELINGER, E., RIIS, S. (org.) *New Waves in Philosophy of Technology*. Palgrave Macmillan, 2009.

ORWELL, George. *1984*. 23ª ed. São Paulo: Nacional, 1999.

PARENTE, André(org.). *Imagem-máquina: a Era das Tecnologias do Virtual*. São Paulo: Editora 34, 1993.

PINTO, V. Álvaro. *O Conceito de Tecnologia*. 2 volumes. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

SCHARFF, R. C., DUSEK, V. (org.). *Philosophy of Technology - The Technological Condition: An Anthology*. Wiley-Blackwell, 2014

SIBILA, Paula. *O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

TURKLE, Sherry. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Massachusetts: The MIT Press, 2005.

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço de Dante à Internet*. Trad. Maria Luiza de X. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

ZIZEK, Slavoj. *Bem-vindo ao deserto do real!* Trad. Paulo Cesar Castanheira. São Paulo: Boitempo, 2003.