

1

As Tecnologias Interativas e a Nova Organização da Subjetividade

A descentralização da identidade dos personagens em algumas narrativas contemporâneas está estreitamente ligada ao fenômeno da nova organização da subjetividade causada pela Revolução Digital. Tal fenômeno atinge diretamente os autores e sua forma de contar histórias. Vários pesquisadores de diversas áreas já perceberam a mudança na forma como o indivíduo pós-moderno pensa e percebe o mundo a sua volta, assim como, a si mesmo. Ana Maria Nicolaci-da-Costa trata desse fenômeno em seu artigo "Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas":

Não parece haver dúvidas de que nossos comportamentos e hábitos podem sofrer alterações em função do desenvolvimento de novas tecnologias. O difícil é perceber que algumas tecnologias têm impactos bem mais profundos sobre os seres humanos que a ela são expostos, chegando mesmo, embora em raros casos, a gerar transformações internas radicais. Em outras palavras, embora seja fácil detectar que novas tecnologias têm o poder de alterar nossos hábitos e nossas formas de agir, é bem mais difícil registrar que algumas tecnologias também podem alterar radicalmente nossos modos de ser (como pensamos, como percebemos e organizamos o mundo externo e interno, como nos relacionamos com os outros e com nós mesmos, como sentimos, etc.).⁴

Da mesma forma, autores como Pierre Lévy, Derrick de Kerckhove e Edmond Couchot identificaram as tecnologias interativas, principalmente a internet, como sendo as que causam a impressão mais forte de se estar "fora-de-si". Kerckhove faz uso de uma frase de Jaron Lanier para explicitar este ponto: "Do ponto de vista da realidade virtual, a definição do corpo é a parte que se pode mover tão rapidamente como o pensamento. Num mundo virtual (...) torna-se

⁴ NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. "Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas" IN "Psicologia: Teoria e Pesquisa" vol.18 n° 2. Brasília: Instituto de Psicologia Universidade de Brasília, Maio/Agosto 2002.

difícil definir com rigor qual é a fronteira do corpo".⁵ Isto é, uma vez que a subjetividade é entendida, segundo Nicolaci-da-Costa, como sendo aquilo que a pessoa entende por si mesma e sua forma de ver o mundo – portanto, separando o sujeito interno do mundo exterior –, torna-se mais evidente o que esse efeito de esmaecimento da fronteira entre o mundo interno e o externo do indivíduo pode causar à sua subjetividade. Mais a frente, o próprio Kerckhove afirma que "o 'eu on-line' não se apóia em nenhum tipo de tempo, espaço ou corpo, e é, sem dúvida, um presente."⁶ É uma afirmação um tanto forte, mas espelha bem o sentimento de confusão e desprendimento que se tem quando a percepção do mundo interior, além de ser permeada pelo mundo exterior, passa a ser permeada também por um mundo virtual que funciona com regras próprias, diferentes daquelas da Física ou da própria natureza. É um deslocamento que não apenas afeta o conceito de subjetividade, mas também gera uma mudança nas próprias relações sociais, o que será captado, sentido e absorvido, pelos artistas em geral e, dentro da proposta deste estudo, pelos autores da literatura e do cinema.

Edmond Couchot reforça esse ponto de vista fazendo referência ao artista Roy Ascott que teria introduzido "a idéia de uma 'presença virtualizada' de um 'eu individual distribuído' através da malha de redes e de seus nós, não mais localizados pontualmente, como havia sido o olho nos sistemas de figuração fundados na representação ótica"⁷. Aqui, mais do que a idéia de um deslizamento do "eu" fora do corpo ou de uma mera expansão dos limites deste, Couchot explicita a idéia de um "eu individual distribuído", isto é, de uma descentralização do sujeito, que se dispersa nas malhas da rede virtual eletrônica.

Todavia, apenas estar "fora-de-si" não é o mesmo que assumir outras identidades, nem dividir-se em muitos, é só um condicionante. Caberia, então, indagar como os novos ambientes virtuais permitem mais do que essa experiência de se estar "fora-de-si", mas a de estar em outra "pele", em outro corpo ou mente. Afinal, sabemos que, através da ficção, o homem sempre pôde transformar-se

⁵ Jaron Lanier e Frank Biocca, "Insiders View of the Future of Virtual Reality". *Journal of Communication* 42:4 (outono 1992): 160 APUD: KERCKHOVE, Derrick de. *A Pele da Cultura*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997. p. 266

⁶ Idem.

⁷ COUCHOT, Edmond. "A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual". Tradução de Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. p. 272.

imaginariamente no outro, vivendo diversos papéis e distanciando-se de si mesmo, isto é, desdobrando-se.

Tanto Kerckhove quanto Couchot trabalham com o conceito herdado de David Rokeby da "subjetividade representada" para apresentar a idéia de "uma subjetividade 'tomada emprestada' que permitiria ao sujeito revestir-se de outras identidades, de se hibridar a outros sujeitos".⁸ Na prática como isso poderia ocorrer?

No ciberespaço, pessoas reais podem ser representadas por uma personagem virtual, também chamado de "avatar". Esses avatares podem ser utilizados para várias funções dependendo do ambiente em que estiverem. Mais que isso, cada usuário pode ser representado por um sem número de avatares em cada ambiente, cada um deles com características próprias e adaptadas para o tipo de função que irão cumprir. Como o avatar é controlado pelo usuário, as características deste também transparecem naquele, tornando-se um personagem híbrido com características próprias do usuário e com outras que lhe são atribuídas para que ele possa cumprir sua função o melhor possível. Essa simulação do sujeito, como diria Couchot, faz com que tanto os sujeitos quanto as imagens e os objetos passem a partilhar propriedades idênticas próprias à simulação:

Objeto, sujeito e imagem se desalinham, perdem sua hierarquia. Entre cada um deles são introduzidas a linguagem de programação e as interfaces que juntam o mundo real e o mundo virtual, apagando todas as fronteiras, forçando os dois mundos a entrar em comutação. Objeto, sujeito e imagem derivam então uns em relação aos outros, se interpenetram, se hibridam.⁹

Uma vez dentro desse caldeirão em que tudo se mistura, sujeitos podem não apenas adquirir novas identidades, mas também podem se fundir de forma que se tornem um só sujeito coletivo. Na produção artística eletrônica isso se torna cada vez mais comum. Vários artistas e escritores vêm criando obras em que o autor não é mais a referência a uma pessoa real (mesmo no uso de pseudônimos, eles continuam a se referir a um indivíduo pensante, na maioria das vezes), mas a uma

⁸ Idem.

⁹ Ibidem. p. 275.

coletividade de co-autores e sub-autores.¹⁰ Nessa coletividade ainda podem ser incluídos os espectadores-leitores e uma gama de programas numéricos que participam ativamente da construção da obra (os programas interferem diretamente na produção, muitas vezes de forma arbitrária e independente da vontade do artista – quando este se trata de uma coletividade, o programa ganha ainda mais espaço para interferir na obra).¹¹

O exemplo mais comum desse tipo de interação atualmente na internet são os Multi Users Domains (MUDs). Eles permitem que várias pessoas de várias localidades construam conjuntamente ambientes virtuais persistentes, isto é, que mantém as alterações realizadas pelos usuários mesmo quando estes já não estão conectados. Até este momento, sua utilização principal tem sido nos jogos eletrônicos multi-players, mas também são usados para o desenvolvimento de sistemas operacionais Linux, shopping centers virtuais (não confundir com sites virtuais de shopping centers), empresas virtuais e a criação de narrativas multi-autorais, entre outras possibilidades (já existem até algumas cidades totalmente virtuais prontas, com praças, comércio, áreas de lazer etc., remetendo às obras "A invenção do cotidiano", de Michel de Certeau, e "Cenas da vida pós-moderna", de Beatriz Sarlo, principalmente no que a autora se refere ao shopping center como realidade construída).

Como será visto no próximo capítulo, os jogos persistentes construídos nos MUDs se tornaram um objeto de análise especialmente atraente para os pesquisadores que querem lidar com os efeitos da interatividade tecnológica. Neles, o jogador tem que lidar com toda uma construção virtual que mistura

¹⁰ O escritor e cartunista Ziraldo, por exemplo, está pleiteando uma vaga no *Guinness Book*, o livro dos recordes, por ser co-autor de mais de 200 mil publicações, graças ao projeto "Oficina do Texto", desenvolvido pelo portal Educacional (www.educacional.com.br). Revista ÉPOCA no. 338 de 8 de novembro de 2004, p. 65.

¹¹ Um caso interessante é o da Wikipedia, uma gigantesca enciclopédia eletrônica com mais de um milhão de entradas em cem idiomas (para efeito de comparação, a *Encyclopedia Britannica* tem 75 mil entradas). O diferencial não é nem a quantidade de palavras (mais de 250 milhões contra 44 milhões da *Britannica*) nem de idiomas, mas o fato de que são os próprios internautas que inserem as palavras e conceitos no sistema, sem edição formal. Isso faz com que a Wikipedia seja, na verdade, um imenso catalisador de conhecimentos dos mais variados, com milhares de co-autores. Embora, com seus 4 anos de existência, a Wikipedia ainda não tenha alcançado o aval dos editores mais tradicionais, na internet ela já tem grande aceitação e respeitabilidade. Para se aprofundar neste tópico ver JORNAL DO BRASIL, caderno Internet de 8 de novembro de 2004 (<http://jbonline.terra.com.br/jb/papel/cadernos/internet/2004/11/07/jorinf20041107001.html>).

diversos conceitos artístico-narrativos, servindo de palco para uma verdadeira experimentação das possibilidades técnicas da interação humano-numérica. Todos os efeitos e percepções que foram citados anteriormente neste trabalho estão presentes nesses jogos. Eles promovem a dissolução da hierarquia entre sujeito, objeto e imagem; são construídos sobre uma plataforma persistente e coletiva; exigem a participação do usuário para poder se completar como obra; são modificados pelas interações entre sujeitos reais (representados por seus avatares) com os objetos e sujeitos virtuais (ambientes e personagens do jogo); permitem a comutação entre o mundo real e o virtual; forçam o deslizamento, a divisão e a replicação de identidades; têm o efeito da imersão¹² em um outro ambiente distanciados do corpo etc.

Assim, os jogos persistentes apresentam a maioria das características dos efeitos da tecnologia numérica interativa sobre a organização do sujeito pós-moderno em sua estrutura fundamental. São essas questões, intrínsecas à constituição desses jogos, que irão se refletir diretamente nos eternos questionamentos dos autores contemporâneos sobre seu papel e o papel de sua arte na sociedade. Couchot apresenta a nova crise mostrando a violência do impacto que a união do artista e de sua obra com as tecnologias interativas causa na própria "autopercepção" (citando Kerckhove), isto é, no seu *point d'être*:

De todas as hibridações em direção das quais o numérico se inclina, a mais violenta e decisiva é a hibridação do sujeito e da máquina, através da interface. Violenta porque ela projeta o sujeito – tanto o autor da obra quanto o espectador, o artista quanto o amador de arte – em uma situação nova, em que ele é **intimado insistentemente a se redefinir**; decisiva, porque a emergência do que poderíamos chamar de uma arte da hibridação depende dela.¹³ (Grifo nosso).

Essa transformação subjetiva por força de uma inovação tecnológica de grande porte, como foi a Revolução Industrial e como está sendo a Revolução Digital, causa impactos em todas os níveis, desde o mais interno como o mais geral, desde o íntimo da subjetividade individual à organização macro-social. Em seu contexto cultural, a Revolução Digital acontece dentro do período pós-

¹² Sobre este ponto ver KERCKHOVE op. cit. e NICOLACI-DA-COSTA op. cit.

¹³ COUCHOT op. cit. p. 271.

moderno e conta, em sua estrutura, com as características deste que, em parte, surgiram a partir da própria Revolução Digital.

Para os autores dos meios tradicionais como a literatura e o cinema, essa mudança não pode ser refletida de forma tão objetiva como ocorre dentro do ambiente virtual. Assim, eles estão tendo que buscar outras formas para expressar as características dos novos tempos, que estão causando impacto na percepção de "self" e na visão de mundo desses artistas e, conseqüentemente, em suas formas de narrar. Não abandonando suas interfaces modernas, isto é, o livro e a tela, eles buscam transmitir no espaço menos transmutável e menos maleável a fluidez característica da contemporaneidade.

Em contraste com a relativa impermeabilidade das membranas do período moderno, Meyrowitz afirma que:

“Uma característica central da nossa era global é uma crescente permeabilidade da maior parte das fronteiras físicas, sociais, políticas, culturais e econômicas. Isto é, a maior parte das membranas naturais ou produzidas pelos homens estão se tornando porosas, às vezes tão porosas a ponto de desaparecer funcionalmente” (p. 45).

Essa metáfora das membranas impermeáveis que se tornam porosas procura registrar a dinâmica por meio da qual as diferentes características da modernidade se liquefazem, se fundem e se interpenetram dando origem à pós-modernidade (...) Pressupõe, portanto, a convivência de ambos os mundos, pelo menos no atual estágio da mudança.¹⁴

Portanto, não é mais possível negar as interferências das novas tecnologias interativas no cotidiano das pessoas. Mesmo aqueles que se recusam a perceber esse fenômeno de mudança acabam por “decretar” o fim de idéias e conceitos típicos da Modernidade e, dessa forma, uma vez que o mundo não acabou e os seres humanos continuam por aí, comprovam que uma mudança significativa ocorreu e continua a acontecer. O sujeito moderno, definido por limites taxonômicos indicadores de uma individualidade e reconhecido por uma identidade que se pretendia fixa, isto é, que uma ideologia de base positivista considerava como uma unidade, coerentemente construída pela lógica e pela razão, cada vez mais passa a dar lugar a um novo sujeito que tem seus limites enevoados e transpassados, com sua individualidade colocada em dúvida a toda

¹⁴ NICOLACI-DA-COSTA op. cit. p. 84.

hora e com uma identidade mutante e deslizando, capaz de se desdobrar em várias outras e espalhar-se por um novo espaço (o ciberespaço), que não segue as mesmas regras do espaço físico da Modernidade. Nele, dois corpos ocupam o mesmo lugar a qualquer hora, a gravidade e a inércia não têm efeito e uma ação pode gerar uma reação totalmente desproporcional. Mas, ainda assim, existe um sujeito que, embora não possa ser definido com os termos da Modernidade, é um sujeito ativo e pensante, seguidor de novos parâmetros que ainda se está por identificar.

Durante a Revolução Industrial, principalmente com o agigantamento de Londres, um fenômeno parecido ocorreu: o surgimento do sujeito metropolitano. Pensadores como Friedrich Engels, Émile Durkheim, Georg Simmel e Sigmund Freud, em vez de decretar a morte do sujeito e o fim das relações sociais, buscaram entender quem era o novo sujeito que surgia e qual era a nova forma de coesão que constituía a sociedade urbano-industrial.

O que aparece no estilo metropolitano de vida diretamente como dissociação na realidade é apenas uma das formas elementares de socialização. Essa reserva, com seu tom exagerado de aversão oculta, aparece, por seu turno, sob a forma ou a capa de um fenômeno mais geral da metrópole: confere ao indivíduo uma qualidade e quantidade de liberdade pessoal que não tem qualquer analogia sob outras condições.¹⁵

Essa reserva, que Simmel chamaria de "atitude *blasé*", poderia ter sido facilmente interpretado como loucura ou como fim das relações sociais. Todavia, foi analisada como uma mudança e não como um mal ou uma doença a ser evitada a todo o custo.

Na época, também se teve a criação de um novo espaço, a metrópole, com novas regras (normas de conduta e comportamento, leis específicas como a que impedia uma pessoa de ficar parada em um mesmo local por muito tempo e como as regras de trânsito na cidade etc.) e um magnífico crescimento no fluxo de informação com que os indivíduos tinham que lidar.

¹⁵ SIMMEL, Georg. "A Metrópole e a Vida Mental". Tradução de Sérgio Marques dos Reis IN VELHO, Otávio Guilherme. "O Fenômeno Urbano". Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1967. p. 13-28. Ref. p. 20.

Pensar o camponês da época que se via entrar na metrópole fornece uma boa comparação para se pensar o leigo que vislumbra o ciberespaço pela primeira vez: é uma experiência avassaladora. Por isso, todo iniciante começa por um pequeno pedaço (uma vizinhança ou um bairro da metrópole, e um portal ou *site* de provedor de e-mail na internet). E só depois de acostumado com aquele ambiente é que se aventura a ir mais longe. Isso marca uma transição, uma adaptação que o cérebro do indivíduo precisa para controlar, mesmo que em parte, o novo fluxo de informação, como disse Simmel¹⁶. Essa adaptação promove, em primeiro lugar, uma mudança de hábitos. Não pode o camponês se comportar como quando estava no campo (em determinados casos isso poderia levá-lo até à prisão, isto é, caracterizaria uma ofensa aos valores daquela nova sociedade, sob pena de exclusão da mesma), o que significa aprender novas leis, um novo sistema simbólico, aprender a se locomover e a se orientar dentro da metrópole.

Tais são as condições psicológicas que a metrópole cria. Com cada atravessar de rua, com o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, a cidade faz um contraste profundo com a vida de cidade pequena e a vida rural no que se refere aos fundamentos sensoriais da vida psíquica. A metrópole extrai do homem, enquanto criatura que procede a discriminações, uma quantidade de consciência diferente da que a vida rural extrai.¹⁷

Da mesma forma, o internauta iniciante também tem que aprender um novo sistema simbólico e, mesmo, uma nova forma de se locomover. No mundo virtual, é a consciência do internauta que "anda" e seu instrumento de locomoção, pelo menos por enquanto, é o *mouse*. Como diz Kerckhove, o *mouse* é o tato do usuário dentro do ciberespaço. É com ele que se tocam os objetos virtuais.

O tacto não é só a base da realidade, mas também uma das bases do entendimento e da compreensão. Subliminarmente, as operações intelectuais são experiências tácteis. Até os investigadores de Inteligência Artificial reconhecem que o processamento real da informação não deve restringir-se às operações lógicas, tendo de incluir também os sentidos. O que a RV traz a esta tendência é um meio de projectar electronicamente o sistema nervoso, especialmente as extensões electrónicas do tacto.¹⁸

¹⁶ Idem.

¹⁷ Ibidem. p. 14.

¹⁸ KERCKHOVE, Op. cit. p. 78.

E para se usar o *mouse* ou qualquer dispositivo semelhante (*trackballs*, *power gloves*, *joysticks* etc.) é necessário uma coordenação motora específica. Assim como a forma de percepção dos objetos também se altera, pois o internauta tem que lidar com objetos tridimensionais expostos em uma tela bidimensional, isto é, tem que se acostumar ao já citado efeito de imersão. Enfim, é todo um aprendizado e toda uma mudança mental a que se deve submeter para fazer parte deste novo ambiente, como o homem rural precisou realizar para se tornar o homem urbano.

Todos esses fatores reunidos (nova organização subjetiva, novas tecnologias e nova organização social) geraram, no século XIX, uma nova maneira de se perceber, conceber e produzir arte. A fotografia, o cinema e as instalações surgem como expressões técnicas dessa nova forma de se ver e fazer arte, assim como, os movimentos artísticos tais como o impressionismo, o dadaísmo, o futurismo, o cubismo, o surrealismo e os demais frutos das vanguardas do fim-de-século e da primeira metade do século XX foram a expressão cultural dessas mudanças. Todos são consequência de uma complexificação do ser humano e do mundo visto por seus "novos olhos".

Hoje, o processo de complexificação se repete. Um novo crescimento exponencial do fluxo de informação obriga o ser humano a se adaptar. E, mais uma vez, os artistas absorvem a mudança e a expressam em suas obras. Este trecho do artigo de Fátima Régis de Oliveira oferece um bom exemplo de como a força das mudanças causadas pela inserção de novas tecnologias nas mais variadas áreas pode afetar violentamente a tematização e, até mesmo, as estruturas técnicas e artísticas da arte narrativa contemporânea:

Na virada do século XX para o XXI assistimos a um fato curioso: os monstros e os mundos possíveis da ficção científica parecem escapar das páginas de livros e telas de cinema e se materializar em nossos laboratórios. O rato com orelha humana nas costas, o computador enxadrista *Deep Blue*, o canadense Steve Mann – o *cyberman*, o ciberespaço e a realidade virtual são alguns exemplos. Esses seres e mundos híbridos, frutos das tecnologias de informação e da comunicação mediada por computador, indicam a perda de nitidez nas fronteiras modernas entre orgânico/maquínico, natural/artificial, físico/não-físico, corpo/mente, factual/ficcional produzindo dois eixos de problematizações que interessam a este artigo. O primeiro eixo

refere-se às mudanças dos conceitos e relações entre humanos e técnica que nos faz repensar as fronteiras ontológicas e epistemológicas modernas. O segundo remete ao fato de os seres e mundos híbridos parecerem personagens e paisagens da ficção científica, o que desperta a curiosidade por entender como o termo *híbrido* ficção científica tornou-se tão adequado para descrever o contexto cultural e científico da Atualidade.

No primeiro eixo, mais especificamente no campo das fronteiras ontológicas, percebemos deslocamentos nos conceitos de humano, de técnica e de espacialidade. Alguns exemplos esclarecem estas mudanças. A biologia, ao descobrir o funcionamento do código genético e o modo como a informação se processa a nível molecular, mudou o estatuto do ser vivo, inaugurando uma série de estudos em diversas áreas que têm produzido uma maquinação bioquímica do humano. Por sua vez, hoje, os dispositivos tecnológicos não são apenas ferramentas, próteses ou extensões para os sentidos. Eles modulam nossas capacidades físicas, sensoriais e cognitivas, reconfigurando as fronteiras e os modos de interação entre homens e máquinas. Já o ciberespaço e a realidade virtual oferecem a possibilidade de experimentar fisicamente mundos materiais e abstratos, espaços naturais e construídos, ampliando o campo da experiência de espacialidade.

As tecnologias de informação proporcionam também novas formas de intervenção e conhecimento do mundo, problematizando assim as fronteiras epistemológicas modernas. Ao produzir clones e seres híbridos, as biotecnologias e a engenharia genética permitem que o homem atue sobre os mecanismos da vida: até então fora do alcance da ciência. Questões como a criação de seres clonados e híbridos, que antes preocupavam apenas os autores de ficção científica, tornam-se algumas das indagações éticas, científicas e filosóficas mais relevantes na Atualidade, o que nos conduz ao segundo eixo de problematizações.

Filósofos e cientistas contemporâneos, ao discutir as articulações entre tecnologia, subjetividade e experiências possíveis, têm convergido para temas e elementos estéticos da ficção científica, evidenciando o curto-circuito entre factual e ficcional na Atualidade.¹⁹

Movimentos como a cibercultura e o hip-hop são alguns dos exemplos mais conhecidos da expressão cultural da virada do século XX para o XXI. Novos processos artísticos e novos lugares para a arte foram criados, tais como: os estúdios virtuais, as fanfictions, os blogs, o sampling, a ciberarte, o design digital, a arte transgênica, os ambientes virtuais etc. No que toca às narrativas, várias

¹⁹ OLIVEIRA, Fátima Regis de. *Ficção Científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina*. Trabalho apresentado na INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Belo Horizonte/MG – 2 a 6 Set 2003.

novidades têm surgido nos últimos vinte anos: os já citados blogs e fanfictions são acompanhados das narrativas multi-autorais em rede, dos jogos persistentes, das net-novelas e de uma gama de outros formatos que são criados a todo momento.

No próximo capítulo, far-se-á uma análise mais detalhada dessas novas formas de narrar e, como disse Paul Ricoeur, de dar sentido ao mundo cada vez mais complexo na qual essa arte é desenvolvida. Também serão estudadas as ligações e influências mútuas entre as formas narrativas mais tradicionais do cinema e da literatura com essas que têm sua plataforma no mundo virtual.