



**PUC**  
**RIO**

**ELIZABETH MUYLAERT**

**CONSTRUÇÕES DE UM FUTURO:**

**O SUJEITO E A VIRTUALIDADE**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA**

**RIO DE JANEIRO, ABRIL DE 1998**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA**  
**DO RIO DE JANEIRO**

**Rua Marquês de São Vicente, 225 - Gávea**  
**CEP 22453-900 Rio de Janeiro RJ Brasil**  
**<http://www.puc-rio.br>**

N.Cham. 150 M993 TESE UC  
Título Construções de um futuro



Ex.1 PUCB

0136096

**ELIZABETH MUYLAERT**

**CONSTRUÇÕES DE UM FUTURO:  
O SUJEITO E A VIRTUALIDADE**

**Dissertação apresentada ao Departamento de Psicologia  
da PUC/RJ como parte dos requisitos para obtenção do  
título de Mestre em Psicologia Clínica.**

**Orientadora: Ana Maria Nicolaci-da-Costa**

**Co-orientadora: Ana Maria Rudge**

**DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO**

**RIO DE JANEIRO, ABRIL DE 1998**

92499



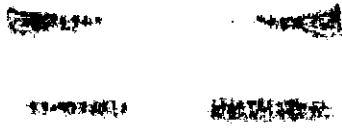
150  
M993  
TEVE VC  
EX. 1

**ELIZABETH MUYLAERT**

**CONSTRUÇÕES DE UM FUTURO:  
O SUJEITO E A VIRTUALIDADE**

**DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA**

**Rio de Janeiro, abril de 1998**



**A meus pais**

## AGRADECIMENTOS

Agradecimentos especiais a Eliana Gabbay que me incentivou a começar; ao querido Alberto, que por estar sempre por perto, tornou-se co-responsável e a Ana Maria Rudge, com sua delicadeza e rigor, viabilizou o trabalho.

Com saudades de Ricardo Andrade que, se aqui estivesse, haveria de continuar enriquecendo, em longos papos, as idéias que surgiam.

Ao CNPq e ao Departamento de Pós-Graduação em Psicologia da PUC-Rio.

E finalmente à Alterives Maciel, Roberto Agnes, Eliane Mendlowicz, Regina Faria, Daisy Xavier; Claudia Roucayrol, Ronaldo Reis, Flávia Solera, Edson Cavalcanti, Danny Martins, enfim, a todos os amigos que, de uma forma ou de outra, apoiaram o projeto.

## RESUMO

As tecnologias, e em particular as tecnologias inteligentes estão condicionando novas subjetividades.

Os efeitos comuns aos sujeitos podem ser melhor avaliados quando referidos a um *homo informaticus* que se caracteriza como inserido em novas dimensões de tempo e espaço. O sujeito digital, cujo território de atuação foi estendido ao espaço virtual, corresponde a uma nova cultura, a cibercultura, de caráter universal porém não totalizante; isto é, sem sentido único pré-estabelecido. Universal mas desigual e conflitiva.

A cibercultura contribui para pensarmos em identidades como multiplicidade - múltiplas faces do *self* podem ser experimentadas. Contribui também para pensarmos em uma cultura nômade, onde a desterritorialização predomina e impõe uma nova maneira de vinculação, agora não mais pelas referências conhecidas de vizinhança geográfica, mas sim em função dos interesses específicos.

A corrosão dos limites entre o virtual e o real, gera efeitos modificadores sobre as relações intersubjetivas, sobre a sexualidade, e sobre a identidade. Revira também as noções de público e privado.

As transformações em curso, como não poderia deixar de ser, despertam resistências e carregam movimentos reacionários e ressentimentos exagerados.

Mas, as tecnologias inteligentes se apresentam como aquelas que amplificam algumas potencialidades do sujeito (do saber ao brincar); permitindo e



incentivando uma revolução cultural que cataliza as aspirações humanas e enseja a criatividade.

Dai, a conjunção de dois aspectos - as tecnologias inteligentes e a entrada ao terceiro milênio -, faz dos tempos hodiernos um terreno propício para o surgimento de movimentos utópicos onde o futuro permanece amplamente aberto.

## RESUME

Les technologies – et en particulier les technologies intelligentes - conditionnent de nouvelles subjectivités.

Leurs effets communs à tous les sujets peuvent être mieux évalués quand ils se réfèrent à *l'homo-informaticus* caractérisé comme s'insérant dans les nouvelles dimensions de temps et d'espace. Le sujet digital – dont le terrain d'action s'étend à présent à l'espace virtuel - correspond à une nouvelle culture (la ciberculture) de caractère universaliste mais non totalisante; c'est-à-dire sans signification unique pré-établie. Universelle mais inégale et conflictive.

La ciberculture nous a conduit à réfléchir sur la façon dont des identités comme multiplicité – multiples faces du *self* peuvent être expérimentées. Elle nous a conduit aussi à réfléchir à une culture nomade où la perte de territoire prédomine et impose une nouvelle forme de lien non à cause des références connues de voisinage géographique mais plutôt en fonction des intérêts spécifiques.

La corrosion des limites entre le virtuel et le réel provoque des modifications entre les relations intersubjectives qui existent dans la sexualité et dans l'identité. Elle bouleverse aussi les notions de public et de privé.

Les transformations en cours, comme cela était inévitable, réveillent certaines résistances et provoquent des mouvements de réaction et des ressentiments exacerbés.

Les technologies intelligentes prétendent cependant amplifier certaines potentialités de l'individu (qui vont du savoir au jouer), permettant et suscitant une révolution culturelle qui catalyse les aspirations humaines et stimule la créativité.

Pourtant, la conjonction de deux aspects - les technologies intelligentes et l'entrée dans le troisième millénaire - fait des temps actuels un terrain propice à l'éclosion de mouvements utopistes où le futur reste largement ouvert.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>1</b>
<b>1 – O SÉCULO XX</b>	<b>8</b>
- O PORVIR: AS UTOPIAS E AS TECNOLOGIAS	18
<b>2 – O DADO NOVO E AS RESISTÊNCIAS DECORRENTES</b>	<b>25</b>
- UNABOMBER E O RESENTIMENTO	30
<b>3 – O ‘HOMO INFORMATICUS’</b>	<b>36</b>
- PRECEDENTES: A MÁQUINA	37
- HIPERTEXTO E A INTERNET	42
- O TEMPO E SUA <u>ACELERAÇÃO E A CONQUISTA DE OUTROS ESPAÇOS</u>	45
- O TERRITÓRIO E SUAS CARACTERÍSTICAS	53
<b>4 – A VIRTUALIDADE E A SUBJETIVIDADE</b>	<b>57</b>
- NOVAS SUBJETIVIDADES	57
- ESPAÇO VIRTUAL COMO ESPAÇO CULTURAL/ Invenção	75
<b>CONCLUSÃO</b>	<b>81</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>84</b>

## INTRODUÇÃO

Alguns canais de televisão colocam no canto da tela uma numeração que indica a contagem regressiva em direção ao ano 2000. Trata-se, portanto, de uma preparação, de grande expectativa, para um novo tempo.

Mas, independente de simbologias, às vezes carregadas de efeitos mercadológicos, muitos autores das áreas cultural, social, política, filosófica já estão propensos a refletir sobre este tempo atual inoculado por representações que inspiram o **novo**; e, na contemporaneidade, nada é mais representativo do **novo** do que o avanço tecnológico de uma maneira geral e, em particular, o computador pessoal e as redes digitais.

Conceitos tirados da realidade virtual freqüentam cada vez mais os livros e debates acadêmicos. Segundo o filósofo Pierre Levy, experimentamos uma espécie de mutação antropológica em que a informática dá vida a um novo tipo de homem: o *homo informaticus*.

Na psicanálise, a questão de novas subjetividades desperta a atenção dos psicanalistas, mas nada ainda que dê conta da ruptura que os demais campos do saber estão propondo. Como será o Édipo de um ser clonado? E a relação bebê-seio-de-silicone que, por sua própria natureza, é expulsiva, o que, entretanto, não significa desafeto? Será que o sentido discursivo com o qual a psicanálise operacionaliza pode acompanhar a celeridade das transformações vigentes?

Vivemos uma nova conjuntura sobre a qual o consenso com relação a como ela constitui ainda não se fechou, e é isto que torna o tempo atual aberto a questionamentos. A filosofia, a antropologia, a geografia e a psicanálise encontram campo para se perguntar: que tempos são estes e como o sujeito vem se equacionando nele? Para tentarmos refletir sobre estas questões, estamos considerando como tripé que condiciona o sujeito da contemporaneidade: as novas tecnologias, o final de milênio, e a visão de mundo que daí advem.

Talvez seja impossível enumerar todos os fatores que influenciam os tempos na pauta da sinfonia existencial; para o mero ouvinte a melodia sempre se apresenta íntegra e interminável. Já como analistas, tentamos reconhecer as mudanças paradigmáticas durante sua evolução, e isolar o que é preponderante. É um processo contínuo de re-visões do mundo, que o agente envolvido às vezes não pode perceber, mas cuja marcação no tempo maior da existência, da humanidade, normalmente só é percebido sob uma perspectiva histórica, pós-facto.

O microcomputador abriu um novo espaço - o espaço virtual ou ciberespaço. Um outro campo de ação, interação e reação, inapreensível (a não ser através do micro), não corpóreo, desterritorializado, mas que forma um tecido social, e nosso trabalho pretende explorar as novas subjetividades que aparecem na sociedade maquinica contemporânea.

No primeiro capítulo faremos um panorama do século XX, para situarmos o contexto histórico de que somos descendentes, e iremos considerar o marxismo como fenômeno ideológico e/ou utópico representativo que perpassou a

segunda metade deste século que vivemos (década de 50, 60, 70, até a queda do Muro de Berlim).

Neste panorama, uma ênfase é dada ao ano de 1989, ano da queda do Muro de Berlim e marco da derrocada do projeto utópico do marxismo e socialismo. A ideologia que representou os ideais utópicos do século XX se desmanchou no ar em 1989, e segundo Hobsbawm, aí se encerrou o século XX. O capitalismo se fortaleceu, e, junto a ele, o individualismo. Foi nos Estados Unidos que o termo individualismo significou a celebração do capitalismo e da liberal democracia e transformou-se numa espécie de símbolo da ideologia baseada na filosofia do direito natural e na crença da livre iniciativa. A década de 80 pode ser considerada como o ápice dessa tendência.

As novas tecnologias acenam com novos movimentos utópicos, aos quais alguns autores se referem. Pierre Levy e Michel Autier apresentam um projeto, vinculado à tecnologia inteligente - 'As Árvores de Conhecimentos', onde pretendem a valoração das competências individuais; as propostas de Dimenstein, mensalmente no jornal 'A Folha de São Paulo', ou em seu livro 'Aprendiz do Futuro', escrito para os jovens, também é um exemplo deste esboço de movimento.

No segundo capítulo investigaremos o que chamamos de **dado novo** e as resistências decorrentes. É a produção do novo que vai carrear a crise de representação, porque o novo é o que escapa à representação do mundo. Quando vivemos a falta de sentido é porque o sentido anterior se perdeu, já não dá mais conta da experiência do sujeito.

O impacto em relação ao novo coloca a questão do confronto entre um passado familiar e seguro e um presente incompreensível e ameaçador. Sabemos que é nos períodos de crise de idéias, valores, identidades que surgem os movimentos mais conservadores, mais reacionários.

Através do caso 'Unabomber' (um *serial-killer* que justifica seus atos criminosos como protesto contra o avanço tecnológico) analisaremos a noção de ressentimento estudada por Deleuze-Nietzsche.

O inconsciente reativo é definido pelos traços mnêmicos, pelas marcas duráveis. É um sistema digestivo, ruminante. Nessa digestão sem fim, as forças reativas executam uma tarefa que é destinada a fixar-se na marca indelével, no traço mnêmico. Esse inconsciente insiste em não se esquecer.

Iniciamos o terceiro capítulo questionando a existência de um *homo informaticus* na concepção de Pierre Levy, ou subjetividade maquínica, como define Guattari: um sujeito amalgamado, híbrido, completamente misturado com a máquina.

Admitir este questionamento implicaria necessariamente em ruptura ou apenas em novos agenciamentos? É fato que diversos autores apontam para uma crise de representação e sentido na atualidade, que constitui indicio de ruptura; ruptura esta que está representada, por um lado, pela queda do Muro de Berlim e seus efeitos na política humana, e, por outro lado, pelas cinco tecnologias ( computador pessoal, telecomunicações, biotecnologia, nanotecnologia e energia alternativa) que invadem nosso estar no mundo e transformam noções básicas para o sujeito, tais como a noção espaço-temporal, as fronteiras, o 'contato humano', a noção de comunidade, etc.



Ainda no terceiro capítulo faremos um breve relato da história relativa ao surgimento do computador pessoal: o ambiente vivo, o meio ativo de pessoas, idéias e paixões que circundavam seus inventores, ressaltando que o computador pessoal escapou da mão dos militares, que já o tinham há muito tempo, e se disseminou para o cotidiano de cada um.

A Internet e o hipertexto aparecem como produtores de cultura, ou mais. a cibercultura começa uma mutação da própria essência da cultura, representando um novo estágio que favorece a universalidade, uma vez que favorece o acesso amplo aos diversos recintos do planeta, embora tenda a dissolver a totalidade de sentido. já que o confronto com o diferente, com o desigual, é característica marcante dessa experiência. A Internet é interessante não apenas por ser uma vasta e onipresente rede global. Chama atenção seu caráter dinâmico, sua organização espontânea, onde inexistente um comando, e onde, até agora, todas as peças se ajustam de maneira sincrônica.

A cibercultura, portanto, exprime a construção de um liame social que não se funda em vínculos territoriais, nem em relações institucionais, mas na reunião ao redor de centros de interesses comuns, na comunhão do saber, na especificidade do desejo - busca-se e acha-se o que se quer.

O que torna o hipertexto específico é a velocidade. Aliás, no contexto da tecnologia, a característica mais importante está ligada à categoria de tempo e sua aceleração. A aceleração levou Paul Virilio a tornar-se um opositor brilhante de todas essas engenhocas e a velocidade que alcançam.

Espaço-tempo são categorias fundamentais do pensamento filosófico e são considerados elementos constitutivos do real e de nossa forma de experimentá-lo. Levy faz um estudo bastante interessante sobre a temporalidade social e as formas de conhecimento inéditas que emergem do uso de novas tecnologias. Estes tempos diversos vão gerar organizações da coletividade diferentes, com marcações e dimensões de tempo também distintas.

No quarto capítulo, a partir da visão de Guattari, que é um dos primeiros a constatar a inevitável e crescente dependência dos conteúdos da subjetividade em relação aos sistemas maquínicos, examinaremos a interface técnica-subjetividade. Nosso questionamento continua a ser se, realmente, a 'entrada em máquina' representa uma novidade absoluta, quer dizer, se implica uma ruptura.

Para o sujeito digital, o aparato maquínico pode funcionar potencializando a organização sensório-percepto-motora, ampliando suas possibilidades inteligentes, da mesma maneira que a palavra, a escrita, a impressão, o instrumento musical e o computador são artefatos que expandem as possibilidades humanas. Em outras palavras, assim como um instrumento musical pode ser extensão de construções mentais do som, os computadores podem ser extensão das construções mentais do pensamento.

As tecnologias inteligentes podem resgatar a faceta lúdica do saber, do conhecimento, do lazer, do trabalho e da aprendizagem. Os programas interativos, a cultura de simulação e a enorme diversidade de programas a que se tem acesso nos levam a concluir que no ciberespaço as pessoas interagem, fazem emergir suas

fantasias, sua criatividade, sua curiosidade. É um espaço meio dentro, meio fora, interno e externo, público e ao mesmo tempo privado, que favorece e viabiliza o saber. É um canal, uma interface, uma aposta.

## 1. O SÉCULO XX

‘No rarear dos deuses e dos mitos  
Deuses antigos, vós ressuscitais  
Sob a forma longínqua de ideais  
Aos enganados olhos sempre aflitos.’  
Fernando Pessoa

Segundo o historiador Eric Hobsbawm, o ‘Breve século XX’, ou seja, os anos que vão da eclosão da Primeira Guerra Mundial ao colapso da URSS, formam um período histórico coerente e já encerrado. O marxismo foi, no século XX, a representação coletiva, a alternativa utópica ao sistema capitalista que perpassou este período histórico. O marxismo sustentava a idéia de uma alternativa possível. Como teoria social e como representação coletiva, tornou-se fenômeno ideológico expressivo deste século que está terminando. Faremos um panorama do século XX a partir dos fenômenos ideológicos representativos deste período, trabalhando noções como ideologia e utopia e exemplos de ideologia e utopia da atualidade e de um passado histórico anterior.

O termo ideologia, que significa um sistema de idéias e de valores, passou a ter inúmeras conceituações, cujo denominador é a tentativa de elucidar seu sentido. Paul Ricoeur (1990), em sua análise sobre o fenômeno da ideologia, estuda as funções de dominação e de deformação próprias da ideologia, e a questão que se lhe revela essencial como característica do fenômeno ideológico não é o erro ou a mentira, mas o caráter ilusório que promove. No entanto, para ele nenhuma teoria social pode

desvincular-se por completo da condição ideológica, não há um lugar não-ideológico. neutro.

Raymond Boudon (1989) caracteriza bem a enorme confusão que se apresenta quando se pretende definir o que é ideologia, observando que a própria tradição marxista, por exemplo, não se mostra unificada em relação à teoria das ideologias:

- Para Marx, em 'Ideologia Alemã' (1845), as ideologias aparecem como idéias falsas que o 'comércio social' inspira aos atores sociais.

- Diferentemente, para Lenin, elas podem ser mais ou menos verdadeiras ou mais ou menos falsas, mas são sobretudo mais ou menos úteis. Sua utilidade não depende de sua veracidade, e mais, todas as classes podem ter sua ideologia.

- Para Louis Althusser, a ideologia se confunde com o conjunto de idéias, conceitos e representações que não se classificam pela etiqueta da ciência. Elas não são nem verdadeiras, nem falsas, e não respondem, ao menos em primeiro lugar, a uma necessidade de conhecimento. Mas são indispensáveis. Acompanham a vida social como uma espécie de respiração.

Em função de Ricoeur, Boudon e outros, poder-se-ia concluir que as várias interpretações de ideologia limitam-se a digressões pós-facto do próprio fenômeno ideológico como processo sócio-político. Na verdade, é possível que o próprio marxismo tenha adquirido a conotação de ideologia contra a vontade de Karl Marx, que se referiu ao conceito em seu livro 'Ideologia Alemã'(1845), apresentando uma perspectiva crítica, como contra-ponto às concepções idealistas de certos filósofos

hegelianos que restringiram suas análises ao plano das idéias, sem portanto atingir a base material da qual elas se originam.

Por outro lado, Dumond (1983), em seu estudo sobre o individualismo como característica da ideologia moderna, define a ideologia simplesmente como o sistema de idéias e valores que tem curso em um meio social dado. Considera o individualismo como um valor de fundamental importância nas sociedades modernas. É nesta acepção que usaremos a noção de ideologia.

Para melhor ilustrar o potencial dessas idéias transformadoras, que de tempos em tempos catalisam as aspirações humanas, favorecendo novos comportamentos individuais e coletivos, analisaremos abaixo a influência de Karl Marx no contexto de um 'sonho' que permeou o século XX e influenciou a contemporaneidade.

O historiador Eric Hobsbawm (1994), considera que o século XX é demarcado pelos anos que vão da eclosão da Primeira Guerra Mundial ao colapso da URSS, os quais, do ponto de vista retrospectivo, esses anos formam um período histórico coerente já encerrado, quer seja, exatamente o tempo de vida do marxismo - de Marx ao marxismo e do marxismo ao fim do marxismo, representado pela queda do Muro de Berlim. Segundo Hobsbawm, a estrutura do breve século XX parece uma espécie de sanduíche histórico. A uma era de catástrofe, que se estendeu de 1914 até depois da Segunda Grande Guerra, seguiram-se cerca de vinte e cinco ou trinta anos de extraordinário crescimento econômico e transformação social, anos que provavelmente mudaram a sociedade humana de maneira mais profunda a sociedade humana que

qualquer outro período de brevidade comparável. Retrospectivamente, podemos considerar esse período como uma espécie de era de ouro, e assim foi ele visto quase imediatamente depois que acabou, no início da década de 70.

Portanto, poderíamos concluir que o século XX coincide com o período de duração do marxismo, que foi uma ideologia de excepcional importância. Nossa intenção é a de 'cruzar' Marx, sem segui-lo nem tampouco combatê-lo, mas dando-lhe o lugar de um sistema de representação coletiva do século XX.

Para Eduardo Prado Coelho, a primeira metade da década de 90 é representada pela crise das utopias, ou o declínio das utopias. É grande a desproporção entre a força dos acontecimentos e os instrumentos de que dispomos para os lermos. Trata-se de um desmoronar generalizado do sentido; o sentido de história, sentido de comunidade, sentido de povo ou de nação, o sentido de existência.

Originalmente, Tomas Morus cunhou o termo utopia, em 1516, como expressão que significa 'nenhum lugar' - *u*=negação, *topos*=lugar - para caracterizar uma determinada visão de mundo - uma ilha onde existiria uma sociedade imaginária na qual todos os cidadãos seriam iguais e viveriam em harmonia. A alegoria de Morus serviu de contraponto através do qual ele criticou a sociedade de sua época, formulando um ideal político-social inspirado nos princípios do humanismo renascentista.

Historicamente, se quisermos definir as coisas em termos muito simples, e obviamente simplificadores, podemos dizer que havia um sistema, o capitalismo, que

nos anos 60 já comportava uma lógica totalizante. Frente ao capitalismo, o comunismo assumia o papel de uma alternativa possível, sustentando uma utopia .

O comunismo sustentava a idéia de uma alternativa possível, e é esse papel de sustentação que desapareceu com a queda do Muro de Berlin. A ruína de uma alternativa existente ou possível nos surge como um efetivo afundamento da idéia de Outro, e nos remete para o espaço do Mesmo.

Com a expressão - “Tudo que é sólido desmancha no ar”<sup>1</sup> , Marx e Engels pretendiam sintetizar o caráter revolucionário das transformações operadas pela modernidade e pelo capitalismo nos mais diferentes setores da vida social. O âmbito, o ritmo e a intensidade de tais transformações abalavam o modo de vida vigente, os processos de regulação econômica, social e política julgados, até então, insubstituíveis. As convicções e idéias do século XIX pareciam perder toda sua solidez. O Manifesto Comunista fora uma crítica àquilo que se julgava sólido.

Os efeitos do grande *crash* econômico de 1929 e a inserção da União Soviética, como aliada, na Segunda Grande Guerra aparentemente trouxeram ao cenário intelectual uma experiência de utopia até então desconhecida para o mundo ocidental. A ausência de uma mídia de longo alcance, como a da atualidade, aliada à censura política do regime comunista atraía o ocidente de uma maneira geral, ensejando uma atitude de admiração por aquela ‘ilha’ relativamente próspera e justa, da qual ninguém, aparentemente, queria sair. Se a realidade às vezes se mostrava aquém dos anseios, era apenas uma questão de tempo. Os ideais e os valores socialistas terminariam por se mostrar eficazes na construção de um novo mundo.



Como consequência, a partir dos anos 50 o pensamento marxista renasceu com vigor, iniciando uma fase que se prolongou, embora já apresentando sinais de enfraquecimento, até quase o final da década de 80: o marxismo tornou-se uma filosofia militante.

Ele respondia à visão de mundo da época, à necessidade de valorização do trabalho humano numa sociedade intensamente industrializada, e à aspiração por uma melhor distribuição de riquezas, de uma maneira geral, entre indivíduos e entre povos.

A obra de Marx era o ponto de partida para as análises de todos os autores do campo das ciências sociais. Suas investigações só eram inteligíveis contra um pano de fundo em que abundavam as idéias marxistas. Naquele tempo, travavam-se debates acalorados, brilhantes, que quase sempre abordavam divergências estratégicas sobre o socialismo. Aos poucos, os sinais de vigor que o marxismo vinha apresentando até então transmutaram-se em sinais de fraqueza. Uma das razões para isso foi a distância cada vez maior entre a sofisticação e a vitalidade dos debates intelectuais e a mediocridade real da prática socialista.

Freud (1933) reserva um bom espaço no artigo sobre a *Weltanschauung* para uma análise crítica do marxismo teórico. Afirma que este apresentava fortes sinais de um autoritarismo e dogmatismo semelhantes aos que vigoram na religião, no Alcorão. O marxismo teria as mesmas características de uma *Weltanschauung*, quer seja, a energia e um caráter auto-suficiente. Sua crítica ao marxismo diz respeito a 'uma sinistra semelhança com aquilo contra o que está lutando'<sup>2</sup>, porque embora tenha

---

<sup>1</sup> Expressão usada no 'Manifesto Comunista', por Marx e Engels e. 1848

<sup>2</sup> cf Freud. S., Conferência Introdutória XXXV.

sido construído sobre as bases da ciência, seu desenrolar passou a criar uma proibição para o pensamento livre, tornando-se tão intolerante quanto a religião analisada por ele. Qualquer exame crítico ao marxismo estava proibido.

Vejamos como Freud ‘antevê’<sup>3</sup> o que seria o futuro do marxismo, demonstrando um pessimismo que se viu confirmado pelos fatos. Vale a pena a transcrição do trecho da conferência aqui estudada - ‘A Questão de uma Weltanschauung’,

‘Infelizmente nem o nosso ceticismo, nem a fê fanática do outro lado fornecem uma indicação de como será o desfecho desse experimento. O futuro nô-lo dirá; talvez venha a mostrar-nos que o experimento foi empreendido prematuramente, que uma modificação radical da ordem social tem escassas perspectivas de êxito até o momento em que novas descobertas tiverem aumentado nosso controle sobre as forças da natureza e, dessa forma, tiverem tornado mais fácil a satisfação de nossas necessidades. Talvez somente então se tornaria possível que uma nova ordem social não só dê um fim às necessidades materiais das massas, como também se disponha a ouvir as exigências culturais do indivíduo. Mesmo então, na realidade, ainda teremos de lutar, durante um tempo incalculável, com as dificuldades que o caráter indomável da natureza humana apresenta a qualquer espécie de comunidade social.’<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> ‘Para o iugoslavo Mijahlo Mesarovic, devemos fazer uma distinção entre os três conceitos relativos ao futuro: previsão (forecast), antevisão (foresight) e insight. Previsão é predição de números. Antevisão é olhar por alternativas e ver o que é factível e não provável - não envolve o pensamento imaginativo. O insight é entender além disso; é, por exemplo, buscar saber com o que devemos nos preocupar. Mesarovic é membro do Clube de Roma e professor de engenharia de sistemas e matemática da Case Western Reserve University, em Cleveland. Seu pensamento pretende resgatar, com um digno senso de humildade, a abalada reputação dos estudos de previsão social com um novo paradigma, cibernético reflexivo, mais condizente com os recentes avanços nos estudos da complexidade. Para Mesarovic é possível desenvolver um processo de raciocínio sobre o futuro global conjugando vários modelos matemáticos e o fator humano.

<sup>4</sup> Freud, S. - Conferência Introdutória, vol. 22 p. 220

Assim como a ideologia marxista pretendeu fazer resistência ao sistema dominante, as comunidades hippies dos anos 60 e 70 também refletiram os anseios de liberação das estruturas estabelecidas e de retorno a um processo digno de subsistência. À parte do clima de festa, um movimento sério se inspirava no despertar dos arautos de um socialismo utópico, onde a pregada liberação sexual era apenas mais uma das facetas da defesa do individualismo contra todas e quaisquer limitações às experiências humanas.

A década de 80 é, sob diferentes formas, a década do pós-marxismo. Mais do que em qualquer período anterior, a solidez do capitalismo ganhou impeto para desfazer o marxismo no ar. No ano de 1989, a queda do Muro de Berlim simbolizou, para muitos, a queda do socialismo. O ocidente liberal não se conteve de tanta alegria: ganhou a Guerra Fria.

Para Eduardo Prado Coelho, a pós-modernidade é a própria queda do Muro de Berlim. Os últimos vinte anos constituíram um enorme processo de des-legitimação do poder socialista em todos os planos: filosófico, literário, artístico, ideológico, cultural. A isso se chamou, numa imensa confusão terminológica, a pós-modernidade. Segundo o autor, 'a pós-modernidade é o que foi escrevendo ou inscrevendo antecipadamente a queda do Muro de Berlim, a pós-modernidade é o que hoje suscita, com uma nitidez absoluta, transparente, óbvia, siderante, a leitura do Muro de Berlim'. Nós assistimos ao desmoronamento da utopia revolucionária, ou seja, o desmoronamento do marxismo. Marxismo que teve sua apoteose em maio de 68 na França, onde a ideologização generalizada prenunciava a desideologização

generalizada e sua derrocada em 86. 'Mas não foi apenas isso, foi também a crise do sujeito face ao objeto, a crise do futuro face à evidência do presente.'(Eduardo P. Coelho, JB 19/8/90)

Os hippies voltaram a se encaixar no sistema e os yuppies passaram a ser o modelo de pais e filhos: jovens que se enriqueciam com a informação precisa e rápida. O dinheiro, rápido, acessível a muitos, enaltecia os egos e criava modelos comportamentais baseados no individualismo egóico. Mesmo na história do computador, foi na década de 80 que se inventou a planilha dos sistemas computacionais, o que aponta para o lugar do dinheiro como valor máximo. A década de 80 apresentava um superinvestimento no dinheiro como valor, o que gerou *softwares* voltados para tarefas que agilizassem as questões de aspecto financeiro.

Um individualismo selvagem se desenvolvia, onde não havia espaço para o Outro. Tudo passou a ser objeto de uso temporário, desde carros até famílias.

Neste quadro devastado de sentidos, os ideais dominantes ligavam-se ao consumo. Cunhou-se o termo 'ideologia do consumo', para representar o estado de espírito da época e preencher o vácuo ideológico existente. Não mais havia outra ideologia a considerar: a visão de mundo parecia restringir-se ao 'I. me and myself' e ao 'aqui-agora' e isto envolvia uma exacerbação do narcisismo egóico centrado na satisfação pessoal, diferentemente daquele que é condição básica para o desenvolvimento do indivíduo.

O fortalecimento das organizações não era incompatível com esse estado de coisas: buscava-se tirar o máximo delas e elas o máximo dos seus indivíduos; uma mera troca de interesses imediatos.

No entanto, como nos lembra Hobsbawm, nos mais variados campos do interesse humano, ao longo dos anos 90 desenvolvem-se com extremo vigor nichos de atividades que incorporam conceitos antigos, fracassados, adaptando-os às condições da época. Os conceitos do socialismo-marxista se revigoram, modernizando-se, na busca da igualdade respeitando as diferenças; a interdependência existencial vem se estendendo a todo ecossistema e à bio-diversidade. Intensificam-se, como nos movimentos hippies, os trabalhos individuais, agora apoiados por recursos tecnológicos que viabilizam tais iniciativas, incluindo os indivíduos numa rede global, um novo individualismo mais nas bases do individualismo expressivo alemão.

Enfim, desenvolvem-se sinais de um novo tempo, com outras características que trazem efeitos sobre a subjetividade, que vem afetando a subjetividade.

O século XX é marcado pelo fenômeno da nova tecnologia que coincide com o fim da sociedade pós-industrial e pontua uma nova época. Não sabemos para onde caminhamos, mas sabemos que caminhamos velozmente. A bio-tecnologia, as redes de telecomunicação, a cultura da simulação ameaçam uma ordem conhecida que fabricou verdades que hoje se aplicam com dificuldade, ou já não se aplicam mais.

Resta saber se podemos dispensar as utopias? Para nós, não se trata de idealizar o advento da tecnologia, nem de cair em reducionismos. Ao contrário, o que

este tempo traz são complexidades, incertezas e dúvidas. Mas, certamente, o que não se pode mais fazer é repudiá-lo. Trata-se, antes de tudo, de nos incluirmos nas reflexões.

### - O Porvir: as Utopias e as Tecnologias

Este tempo de final de milênio é terreno fértil para que olhemos para um presente que já se faz futuro, um ponto no futuro. Muitos autores falam de um momento de transformação, pela ruptura paradigmática e pela aproximação do milênio.

A cronologia cristã e ocidental movimenta toda a nossa vida, e o marco, o corte da virada do milênio, passa a significar, a representar um novo tempo: o futuro. Aposta-se no futuro; a favor ou contra, aposta-se no futuro, e esta aposta perpassa, com certeza, a subjetividade. O que é que vai determinar a versão positiva ou negativa, otimista ou pessimista<sup>5</sup> da história que está por vir?

Eduardo Prado Coelho considera que a ruína da alternativa existente ou possível surge como um efetivo afundamento da idéia do Outro, e nos remete para o espaço do Mesmo. O espaço do Mesmo é espaço de pura repetição que leva ao

---

<sup>5</sup> Leibniz é, no campo da filosofia, o representante do otimismo por supor que o mundo atual é o melhor e o mais feliz dos mundos possíveis. Voltaire, em seu *Cândido*, ou *O Otimismo*, ironiza a visão de Leibniz, considerando-a ingênua. É muito difícil desvencilhar a idéia de otimismo da idéia de ingenuidade. Embora não designe uma escola filosófica, alguns filósofos como Schopenhauer tiveram sua doutrina considerada como pessimista. Segundo Lalande, Schopenhauer adotou esta palavra para dela fazer uma contrapartida da palavra otimismo, pela qual se designava a doutrina de Leibniz. Ou seja, Schopenhauer não pretendia que o mundo fosse o pior possível. O verdadeiro problema do pessimismo, para Lalande, é o de saber se a "vontade" não é, para a humanidade uma potência má, da qual importa antes de mais nada libertarmo-nos.

esvaziamento de sentido – é a catástrofe do sentido. Eduardo faz coincidir, então, a crise de sentido com uma crise da Utopia .

Recentemente, Jameson, Guatari e Pierre Levy, dentre outros, resgataram a idéia de Utopia. Guatari, por exemplo, tem como anseio que ‘todos aqueles que continuam ligados à idéia de progresso social - para quem o social não se tornou um engodo, uma aparência - se debrucem sobre essas questões de produção de subjetividade’.<sup>6</sup> Levy, como veremos adiante, traz concretamente uma proposta utópica; e Jameson considera a questão da utopia como o teste crucial do que restou da nossa capacidade de imaginar qualquer tipo de mudança.

Em matéria assinada por Clive Crook, do jornal ‘The Economist’<sup>7</sup>, o autor afirma que os governos confrontam-se com dois inimigos, agora mais fortes do que nunca: tecnologia e ideologia. Para ele, o Estado não está se mostrando à altura do desafio e seu poder para governar está se esvaindo.

No Brasil e em outros países, cada vez mais, coloca-se nas mãos das comunidades a capacidade, a possibilidade, a viabilidade de transformar, de positivar questões referentes aos problemas de cidadania. As ONGs, silenciosamente, começam a realizar programas eficazes direcionados às questões de cidadania. Da mesma forma, as redes informáticas, seu surgimento, sua organização espontânea e seu funcionamento representam uma descentralização de forças, que antes estavam nas mãos de instituições (militares e acadêmicas). A rede é um instrumento que realmente pode vir a promover uma real mudança no tecido social, pois trata da

<sup>6</sup> Guatari, F.- Da Produção de Subjetividade, Imagem Máquina. p. 190

<sup>7</sup> The economist, em 28 de outubro de 1997

apropriação coletiva do fenômeno técnico, uma característica de crescente importância na dinâmica do fenômeno da informática.

Se nos detivermos na conta de luz que mensalmente recebemos da mal-falada Light, verificaremos a seguinte convocação: 'Seu computador usado tem poder de dar vida nova. Participe!' – Comitê para a democratização da informática. Tel: 273-6647.

Guatari (1987), em sua análise do capitalismo, e da mídia enquanto instrumento fortalecedor do poder capitalista, afirma que só a passagem da era consensual midiática a uma era dissensual pós-midiática permitirá a cada um assumir suas potencialidades processuais. E essa passagem parece possível, já que 'as figuras inconscientes do poder e do saber não são universais. É certo que elas estão ligadas a mitos de referência profundamente ancorados na psiquê, mas que também podem ser inflectidos em direção a vias libertadoras.'<sup>8</sup>

Neste primeiro momento, não pretendemos analisar as possíveis conseqüências de tantos avanços naquilo que Pierre Levy chama, com muita procedência, de tecnologias da inteligência. Pretendemos, sim, investigar os efeitos que já se manifestam neste momento atual, quer seja, o final do segundo milênio, e a explosão da criatividade humana caracterizada pela bio-tecnologia, tendo a clonagem como exemplo mais espantoso, e as tecnologias de comunicação, com o computador pessoal e a Internet.

Alguns autores, como Felix Guatari e Pierre Levy consideram o momento atual terreno fértil para o surgimento de utopias. O cenário de vácuo ideológico



anterior pode ser 'preenchido' pela virada do milênio e sua dimensão imaginária. que, por ser imaginária, não deixa de ser pródiga em efeitos - nunca se falou tanto em futuro. Nesse contexto, o fator de grande importância é o fenômeno das 5 tecnologias da inteligência: o computador pessoal, as telecomunicações, a biotecnologia, a nanotecnologia (energia atômica) e a energia alternativa; explosão da criatividade humana que, em sustentação à credibilidade na espécie, articulam-se com a produção discursiva de nossa sociedade nesse momento.

As mutações, as rupturas que a tecnologia introduziu podem ser avaliadas em função de duas perspectivas opostas. Tomaremos como paradigmas dessas posições a ecologia cognitiva proposta por Pierre Levy, e a ecologia cinza de Paul Virilio - uma espécie de previsão apocalíptica, ou pessimista que aposta negativamente no superinvestimento na informação-clichê, a qual só traz a pasteurização.

Por que o termo 'ecologia cinza'? O cinza pode remeter às telas de computador e TV, mas remeterá também à idéia de que o giro rápido de um disco de cores transforma essas cores em um contínuo monocromático. cinza. Paul Virilio, portanto, valoriza, com essa imagem, os aspectos negativos do ciberespaço. Visto sobre um determinado enfoque, é fato que a virtualidade reproduz o espaço mediático, espetacular, consumista de informação, saturado, disputado economicamente e produtor de guerras...

Pierre Levy é o melhor defensor das tendências positivas da evolução em curso, com sua proposta de uma utopia centrada sobre os coletivos inteligentes. Sua paixão vem do fato de ver nas 'tecnologias da inteligência' uma saída para alguns dos

---

<sup>8</sup> Guattari, F. 'Da produção da Subjetividade', p. 100.

males que rondam a humanidade. Para ele, as tecnologias inteligentes ocupam, hoje, um lugar privilegiado na mutação antropológica contemporânea, da mesma forma que outrora ocupavam a propriedade da terra e dos meios de produção.

Em ‘Árvores de Conhecimento’ (1995), Pierre Levy e Michel Authier apresentam um projeto de utopia, fazendo das ‘tecnologias da inteligência’ dispositivos de construção de uma democracia cognitiva. O livro começa com algumas fábulas, pequenas histórias que permitem a compreensão da utilidade e do uso possível das árvores de conhecimentos nas mais variadas situações. Com isso, eles apresentam as novas tecnologias subordinadas a uma finalidade cívica, distante das burocracias. O propósito das árvores de conhecimento é disponibilizar as competências individuais e buscar uma forma de democracia que convenha à sociedade da informação e da comunicação, mas que escape das armadilhas das mídias.

‘Uma forma de democracia que nos faça reencontrar a vitalidade da invenção, do pensamento coletivo, uma nova cidadania... Abordamos um espaço virgem, inexplorado, cuja descoberta até a nós surpreende. As árvores de conhecimentos são os mapas móveis, interativos, legíveis por todos, deste novo espaço.’<sup>9</sup>

Logo na introdução, os autores revelam o desejo de procurar razões para viver e esperar coletivamente, para além da simples acumulação material. É clara sua intenção em direção a um projeto civilizatório, utópico. Mas ao apresentarem o projeto, fazem-no de maneira atenta ao objetivo de escapar a um idealismo inviável.

---

<sup>9</sup> Lévy, P. Authier, M. As Árvores de Conhecimentos’ p. 24.

Privilegiam os saberes e as habilidades como valores capazes de fazer as ligações entre singularidades e a árvore viva de conhecimentos.

Apesar de constatarem, nas sociedades atuais, um individualismo que vem de longa data, eles pretendem resgatar uma solidariedade humana e concreta, sem, para tanto, sujeitar o indivíduo a grupos sufocantes, a instituições, hierarquias e normas.

Esse otimismo já se manifesta na confecção do projeto, que se deu num clima de criatividade e humor. Os autores fazem questão de que dele não escape sua carga lúdica e inventiva, característica do ambiente informático. Na última parte do livro, justificam o projeto através de uma teoria argumentativa contra as possíveis acusações e descrenças. Privilegiando sempre os saberes, eles os consideram como constitutivos da nova infra-estrutura da vida econômica e social. Os saberes, nesse contexto, tem a função de dar mobilidade ao indivíduo, e não a de servir à dominação, através da imposição de saber.

Sabemos dos efeitos perniciosos que, na opinião de muitos, os videogames, com seus conteúdos belicosos e competitivos, exercem nos *screenagers* que lidam diariamente com esse tipo de jogo; do fato de que a realidade virtual, com a experiência de simulação, começa a treinar verdadeiros exércitos como ótimos pilotos de combate, de precisão psicomotora admirável, fruto da interatividade.

Mas o caráter afirmativo que a teoria de Levy destaca, não nega os aspectos paralisadores que a cibercultura produz. Para ele, essa técnica não é em si boa nem má, isso dependerá dos contextos, dos pontos de vista e da utilização que dela se faça.

O poético prefácio de Michel Serres aponta para a possibilidade aberta pelo projeto 'Árvores de Conhecimento'; baseado nas redes de informática, de flexibilizar as âncoras, as referências de pertinências fixas, os diplomas, os preconceitos, o racismo, a rivalidade. Utópico? Sem dúvida.

Fábulas à parte, o final do milênio que vivemos e o advento das novas tecnologias caracterizam a chegada do futuro, como percebido pelo imaginário popular. O sentido que o futuro terá envolve, necessariamente, uma visão de mundo, uma disposição do espírito perante o porvir. Caso não haja uma visão expansiva do futuro, as pessoas tenderão a permanecer com os seus olhos voltados para os seus pequenos prazeres. Essa foi a saída encontrada nas últimas décadas.

## 2. O DADO NOVO E AS RESISTÊNCIAS DECORRENTES

‘A falta de sentido, que se tornou acusação de contemporaneidade, é perda de sentido velho’.

MDMagno

Antes de examinarmos o que chamamos o **dado novo** na contemporaneidade, quer seja, os efeitos da entrada da tecnologia na vida cotidiana, refletiremos sobre as resistências que são mobilidades em consequência do surgimento do dado novo.

As transformações decorrem, como sempre aconteceu no passado, da novidade dos problemas e dos desafios com que se confrontam os homens de uma dada época. É a produção do **novo** que vai carrear a crise de representação. O **novo** é o que escapa à representação do mundo. Em última instância, é o presente que impõe condições ao pensamento e o impele a repensar-se. Quando vivemos a falta de sentido é porque o sentido anterior se perdeu, já não dá mais conta das experiências do sujeito. Trata-se de um movimento de abandono das referências anteriores, de abandono de um determinado território para a conquista de um novo. A produção de um novo sentido é inseparável da produção de um novo território. Quando um novo sentido é produzido, há concomitantemente uma nova formação territorial; quando se perde o sentido antigo, há um movimento de desterritorialização.

A modernidade tem como valor a idéia de estar a frente do tempo, na vanguarda, antecipando, farejando ( e nada mais moderno do que tocar o futuro). As

definições sobre o moderno são inúmeras, mas todas apontam, de uma forma ou de outra, para a celeridade da passagem do tempo. Quando as palavras moderno e modernidade aparecem, evocamos, por contraste, um passado arcaico e estável.

O anti-moderno, aquele que se ressentia com a celeridade das mudanças, deseja que o tempo estanque para que não precise se adaptar, se integrar, assimilar o **dado novo**. Deseja o repouso, deseja escapar da angústia, através do controle sobre a realidade.

O **dado novo** é potencialmente desorganizador de um 'modus vivendi', de um conjunto de verdades, de uma moralidade específica, de um conjunto de leis e, algumas vezes, da própria identidade.

A atualidade tem, como já mencionamos, a velocidade como característica pregnante. A corrida é cada vez mais veloz. E será possível acompanhar a celeridade do mundo? O anti-moderno reage.

Retornando ao binômio moderno-anti-moderno, este conflito só é assunto para nós, já antigos. E antigo, nesse caso, não faz referência apenas à cronologia. Antigo é aquele que já tem alguma memória: o **dado novo** é novo somente para aquele que já apreendeu um sistema ou código qualquer a partir do qual essa nova assimilação implica, necessariamente, em novo esforço, esforço para esquecer. A criancinha não se surpreende com o novo, porque não é novo, é apenas o que está ali para ser manipulado, apreendido, capturado. Para ela, não há o contraponto com o já conhecido e, portanto, familiar.

Douglas Rushkoff (1996) defende a idéia de que a criança, embora mais jovem (younger) que nós, é também mais nova (newer); é o último tipo de modelo do ser humano, estando equipada com as novas características.

‘Olhar o mundo das crianças não é olhar para trás, para nosso próprio passado – é olhar à frente. Eles são o nosso futuro evolucionista.’<sup>10</sup>

A escritora Raquel de Queiróz, de 86 anos, diz que apesar de ser analfabeta em computadores, não chega a ter medo deles. A escritora, que costumava se achar muito progressista por usar máquina de escrever desde os 16 anos de idade, lamenta não saber lidar com um micro, e mais especialmente com os programas de edição de texto. ‘Papagaio velho não aprende a falar’, opina. No início do século, a imagem da datilógrafa estava ligada a uma atmosfera de *glamour* e modernidade. Poucas décadas mais tarde, em 1997, a última escola de datilografia existente em São Paulo foi fechada.

O impacto em relação ao novo coloca a questão do confronto entre um passado familiar, seguro e um presente incompreensível, ameaçador. O impacto é apenas a primeira resposta a acontecimentos que vêm promovendo algumas mudanças no mundo contemporâneo. Mas pode levar alguns a estancar em posturas reacionárias; chegar a extremos como o Unabomber, angustiar-se como os tecnofóbicos, drogar-se pela novidade, ou rejeitar a agilidade que as máquinas imprimem em nossas vidas,

recusando-se a incorporá-las. O impacto pode ser traumático e trazer como efeitos condutas reativas.

Sabemos que as relações entre os antigos e os novos dispositivos tecnológicos não se dão em termos de substituição. O cinema não eliminou o teatro, deslocou-o. Depois da escrita, continua-se a falar, porém de forma diferente. Entretanto, todo o aparato tecnológico, que hoje culmina, por exemplo, com o fazer a vida humana não mais por via de sexuação, é causador de impacto. A novidade pode levar à experiência de frustração, de perda de sentido, de quebra de valores que vinham sendo pilares de suas próprias existências, como, no caso, o dom da vida na concepção cristã. Como vai ficar a manutenção da estrutura familiar quando já sabemos que é possível fazer a vida apenas a partir de um, e não pela via da reprodução do par macho-fêmea? Até então, para o milagre da vida era necessário o acasalamento, o outro, a família. Como e o que vai ser abalado a partir da célula pai, mãe e filho, esta estrutura ternária que é o fundamento da vida social conhecida pela cristandade, pela ciência, pela economia, pela psicanálise?

Ainda a propósito das características da contemporaneidade, Jameson (1991) afirma que no mundo pós-moderno o problema não é de alienação, como na modernidade, mas de fragmentação. Ele explica que a noção de alienação implica a centralização, já que a alienação aponta para um *self* unitário que se perde de si mesmo. Freud mostrou até que ponto é precária essa noção de totalidade do ego. A

---

<sup>10</sup> 'Looking at the world of children is not looking backwards at our own pasts – it's looking ahead. They are our evolutionary future.' - Rushkoff, D. 'Playing the Future – how kid's Culture can teach us to thrive in na age of Chaos, p. 42



subjetividade não é passível de totalização ou de centralização no indivíduo exclusivamente.

Ora, se para o *homo informaticus* o *self* é descentralizado e múltiplo, o conceito de alienação já não se aplica mais, perde seu sentido. Na tecnologia de simulação, nas redes de conversação da Internet, nos *videogames* interativos, a identidade pode ser fluida e múltipla, quer dizer, perde sua fixidez. A cultura do computador pessoal nos leva a pensar sobre uma crise de identidade (anteriormente mais estável e centralizada em ideais mais definidos). Sabemos que nos períodos de crise de identidade é quando surgem os movimentos mais conservadores, mais reacionários, como tentativa desesperada de fixar-se nas identidades que, com a continuação da História, vão se dissolvendo.

A noção de pós-modernidade de Jameson, abordada por ele com rigor é útil como ferramenta para pensarmos historicamente a contemporaneidade, embora seja uma categoria questionada por alguns autores, principalmente os europeus, como Foucault. O próprio Jameson sugere que possivelmente a consciência pós-moderna venha a ser não muito mais do que a teorização de suas próprias condições de possibilidades.

Jameson faz um paralelo entre a modernidade e a pós-modernidade dizendo que a modernidade, como período histórico, se preocupava, quase compulsivamente, com o novo e tentava captar sua emergência. O pós-moderno busca rupturas. No modernismo, ainda existem zonas residuais da 'natureza', do velho, do mais velho, do arcaico. A pós-modernidade é um mundo mais completamente humano do que a

modernidade; é um mundo no qual a cultura se tornou uma 'segunda natureza'. Fomos rodeados, nos últimos anos, por mais objetos e imagens estetizados do que jamais o fomos; e, além disso, o evento anterior é rapidamente deletado para surgir o próximo, porque é excessivo o número de criações, invenções, informações... São tempos de excesso.

### - Unabomber e o Ressentimento

Um exemplo extremado de resistência à modernidade tecnológica é o 'serial killer' Unabomber. Ele se fechou em posturas reacionárias de recusa àquilo que se apresenta diferentemente do que lhe é conhecido, o **dado novo**, pregando, radicalmente, um retorno ao passado. Um caso extremo de criminoso que, nos EUA, vem matando ou lesando pessoas ao longo de 17 anos, através de cartas-bombas, numa persistente guerrilha contra a tecnologia. Justifica suas atitudes dessa forma:

'Atribuo os problemas sociais e psicológicos da sociedade moderna ao fato de que a sociedade obrigue as pessoas a viverem em condições radicalmente diferentes daquelas em que a raça humana surgiu'.<sup>11</sup>

Recentemente, seu feito mais notável - e razão de nova exposição na mídia, foi o de ter conseguido com que dois dos principais jornais americanos, o The New York Times e o Washington Post, publicassem seu manifesto de 35 mil palavras intitulado 'Industrial Society and Its Future'. Chantageava os jornais prometendo a suspensão dos atos

---

<sup>11</sup> '(I) attribute the social and the psychological problems of modern society to the fact that society requires peoples to live under conditions radically different from those under which the human race evolved...' Revista TIME, agosto de 1995

terroristas, caso seu protesto fosse publicado. Com uma argumentação relativamente bem articulada, ele faz uma crítica à Internet ou outro veículo de comunicação qualquer, alegando que aquilo que se tem a dizer fica submerso diante do imenso volume de informação produzido pelos meios de massa, não podendo, por isso, ter qualquer efeito prático. E aí explode uma conclusão surpreendente, suposto fundamento racional dos atos terroristas. 'Para fazer chegar a nossa mensagem ao público, com alguma possibilidade de nele suscitarmos uma impressão duradoura, tivemos que matar pessoas'.<sup>12</sup>

Defendendo seus atos terroristas, Unabomber impõe uma impactante exposição na mídia, através da qual pretende adquirir poder. Aparentemente se sentiu destituído de sua capacidade de falar, discutir, convencer...

Seus argumentos expõem um terror radical de que as máquinas assumam as tarefas humanas, de que tomem decisões por nós, de que os chips se liguem diretamente ao nosso cérebro, controlando nossas emoções e, em resumo, destruindo algo que seria essencial da natureza humana.

Alguém que condena a informática não pensaria nunca em criticar a impressão, e menos ainda a escrita. Isto porque a impressão e a escrita, que são técnicas, constituem o indivíduo como integrante da cultura há tantos séculos, para que ele pense em apontá-las como estrangeiras. É a exigência imposta pela informática, de transformação de nossos referenciais que propicia essa hostilidade.

---

<sup>12</sup> Unabomber - O Futuro da Sociedade Industrial', publicado na Folha de São Paulo em 5 de outubro de 1997.

Tecnologia e nostalgia são os irmãos gêmeos da imaginação moderna, acredita o professor de ciência da computação da Universidade de Yale, David Gelernter, ...

‘a primeira nos atormenta com o possível milagre do que está por vir, a outra nos compele a chorar pelo que já passou. Parece que jamais nos reconciliamos nesse embate. Aprendemos e reaprendemos que a tecnologia sozinha é incapaz de nos fazer felizes. Ela nem sequer consegue preencher nossas expectativas mais esperançosas. E aprendemos e reaprendemos que o passado nunca foi tão simples nem idílico como nas nossas memórias. A cultura digital nos encontra nesse dilema, por prometer mundos novos, provocar controvérsias ferozes e inspirar um olhar para trás’.

O professor foi uma das vítimas do Unabomber, que quase o matou. Em junho de 1993, retornando de férias, Gelernter abriu um volume contendo uma bomba que detonou em suas mãos. Dois meses antes, havia recebido uma carta-aviso:

‘Pessoas com diplomas avançados não são tão inteligentes como pensam ser. Se você tivesse os miolos certos se daria conta de que há muita gente amargamente ressentida com a maneira como vocês tecnóides, estão mudando o mundo.’

Gilles Deleuze (1976) estuda a noção de ressentimento, como anteriormente trabalhada por Nietzsche. Para ele, o ressentimento é uma espécie de ‘doença’, onde predomina a impotência para a ação. Normalmente, as forças reativas têm sempre o papel de limitar a ação. Elas a dividem, retardam ou impedem, em função de uma outra ação cujo efeito sofremos. Inversamente, as forças ativas fazem explodir a reação.

O tipo ativo engloba as forças reativas, mas num estado tal, que elas se definem por serem acionadas no momento oportuno. É possível acionar as reações. Compreende-se então, que não basta uma reação para caracterizar um ressentimento.

Ressentimento designa um tipo no qual as forças reativas prevalecem sobre as forças ativas. A palavra ressentimento dá uma boa indicação de seu sentido: a reação deixa de ser acionada para tornar-se algo sentido.

Um tipo é uma realidade que é, ao mesmo tempo, biológica, psíquica, histórica, social e política. Os tipos psico-sociais são agentes de enunciação de um determinado campo social ou de uma determinada formação histórica, que é sempre um terceiro, distinto do eu. São as circunstâncias que fazem existir os tipos psico-sociais.

Encontramos em Nietzsche alguns elementos similares à hipótese tópica de Freud acerca do inconsciente e da consciência, onde 'nossas lembranças são, por natureza, inconscientes e inversamente, 'a consciência nasce onde o traço mnêmico pára'<sup>13</sup>. Não é o mesmo sistema que recebe uma excitação e que dela conserva um traço durável; um mesmo sistema não poderia, ao mesmo tempo, guardar fielmente os traços mnêmicos e oferecer uma receptividade sempre fresca aos novos estímulos, se sofresse modificações permanentes.

Segundo Deleuze, Nietzsche também distingue dois sistemas para o aparelho reativo - a consciência e o inconsciente. Vale notar que em Nietzsche existem

---

<sup>13</sup> Deleuze, G. - Nietzsche e a Filosofia, p. 93, em nota de rodapé, Deleuze comenta a proximidade do pensamento de Freud com Nietzsche. Freud sempre o negou. A coincidência da hipótese tópica de Freud com o esquema de pensamento nitzscheano explica-se suficientemente pelas preocupações 'energéticas' comuns aos dois autores.

vários tipos de inconsciente. O inconsciente reativo é definido pelos traços mnêmicos, pelas marcas duráveis. É um sistema digestivo, ruminante. Nessa digestão sem fim, as forças reativas executam uma tarefa que é destinada a fixar-se na marca indelével, no traço mnêmico. Esse inconsciente insiste em não se esquecer.

Nietzsche define a faculdade de esquecimento, com seu caráter ativo e positivo, como ‘uma faculdade de travamento, no verdadeiro sentido da palavra’, ‘um aparelho de amortecimento’... ‘O homem cujo aparelho de amortecimento está avariado e não pode funcionar é semelhante a um dispéptico, ele não consegue solucionar nada.’<sup>14</sup>

Portanto, o ressentimento é uma reação onde o sujeito sente, não age, reage pela afetação. Esta é a equação que define a ‘doença’, e a doença, como tal, é uma forma de ressentimento.

Concluindo, o que caracteriza o homem do ressentimento é a invasão da consciência pelos traços mnêmicos. O tipo ressentido se apresenta quando as forças reativas prevalecem sobre as forças ativas, e o sintoma principal desse tipo é uma prodigiosa memória. Diante disso, o ressentido arrasta, quase sempre, um espírito de vingança. O homem do ressentimento experimenta todo o ser e todo objeto como uma ofensa, na mesma proporção em que sofre seu efeito. Tudo fere, o que lhe dá direito a tudo. É um ser dolorido. ‘A memória dos traços é odienta nela mesma, por si mesma’.<sup>15</sup> É depreciativa porque ataca o objeto para compensar sua própria impotência. O próprio

---

<sup>14</sup> Deleuze, G. - ‘Nietzsche e a Filosofia’ p. 98

<sup>15</sup> Deleuze, G. - ‘Nietzsche e a Filosofia’, p. 96

ressentimento já é uma revolta, é o triunfo dessa revolta. O ressentimento é o triunfo do fraco enquanto fraco, ele faz da própria infelicidade uma coisa medíocre, recrimina e distribui culpas. A frustração e a vingança são como os *a priori* do ressentimento. Tudo isso toma o lugar da agressividade, é a própria manifestação da agressividade.

Segundo Deleuze, essa ligação essencial entre a vingança e a memória dos traços não deixa de ter semelhança com o complexo freudiano sádico-anal. Nessa etapa pré-genital da sexualidade infantil predominam as pulsões erótico-anal-sádica, onde a bipolaridade de domínio e passividade estão em jogo.

Estamos vivendo no instante (histórico) do impacto e da surpresa, suspensos por não o entendermos bem. Estes períodos da história são favoráveis ao surgimento de movimentos reacionários de retorno ao passado, e de patologias atuais como tecnofobia ou tecnoparanóia, que o 'Unabomber' ilustra, como um caso extremo.

Refletimos neste capítulo sobre a resistência ao dado novo, ao elemento surpresa, e passaremos agora a investigar as questões que surgem diante do binômio homem-máquina, *homo informáticus*, como sugere Pierre Levy, ou 'subjetividade maquínica', na conceituação de Guattari, dois autores que irão nortear nosso estudo.

### 3. 'OHOMO INFORMATICUS'

Perguntar se existe um *homo informaticus* é perguntar se a atualidade, com suas características próprias, deveria ser pensada como uma ruptura ou como uma continuidade da aventura humana. Não é à toa que a temática do 'fim' está tão presente nos questionamentos atuais.

É também se perguntar se o sujeito é constituído juntamente com seu artefato simbólico e como as modificações do entorno estão afetando seu modo de agir, pensar, falar, amar, agredir das pessoas; ou seja, como o homem está respondendo, adaptando-se, integrando-se ou reagindo à integração, havendo-se com as novidades da história que ele próprio produziu.

A tecnologia invadiu as nossas vidas numa progressão cujo resultado pode ser considerado facilitador. A tecnologia viabiliza, amplia as possibilidades do sujeito. É essa a única característica da entrada da tecnologia na vida cotidiana? Certamente não, mas queremos considerar aqui os aspectos afirmativos da questão. A técnica passa a conviver intimamente com as pessoas; pensadores, filósofos, artistas passam a tratá-la como tema que interfere na condição humana. A estética se digitaliza. O binômio homem-máquina torna-se cada vez mais amalgamado, híbrido. Mas o que tudo isso pode alterar, que mudanças aparecem no campo da subjetividade a partir dessa nova realidade?

Não devemos avaliar o fenômeno apenas por seus efeitos impactantes. Nossa questão é como e quanto o fenômeno da tecnologia em geral é capaz de



promover mudanças na subjetividade. O potencial físico sempre esteve embutido nesse macro-processador que é o ser humano. Mas, sem dúvida, os termos de referência de seu processamento vem necessariamente se adaptando a esse novo ambiente, como novas versões do mesmo programa original. As subjetividades possivelmente adquirem novas feições ao se adaptarem, não mais às florestas e pântanos dos primórdios da civilização, mas ao cipoal das informações e ao caldo cultural que esse processo globalizador forma.

O *homo informaticus* foi de certa forma auto-engendrado, é fruto de um 'habitat' que não é natural, que foi criado, não por Deus, mas por ele mesmo. Assim, cumpre inicialmente identificarmos os precedentes de sua criação.

#### **- Precedentes**

O fenômeno da tecnologia dos computadores e das redes nasceu de uma forma inversa àquela que é habitual. Escapou das mãos das autoridades estatais, militares e institucionais e se disseminou com o computador pessoal.

É certo que a descrição que apresentaremos mais adiante, baseada em Pierre Levy, sobre o surgimento do computador pessoal na Califórnia dos anos 70 é um tanto romântica, mas com certeza a forma como esse surgimento se deu aponta para um fenômeno com potencial democrático e subversivo do poder.

Em 'A Invenção do Computador' (1989), Levy faz um ensaio onde apresenta uma breve história do início da informática.

A primeira maneira de abordar o assunto é acompanhar as versões históricas do que seria o acontecimento fundador. Uma das versões considera a guerra como tendo dado origem à invenção do computador. Uma história dos inícios da informática poderia colocar a Segunda Guerra Mundial entre as ‘causas’ principais da invenção do computador. O computador teria nascido entre o arame farpado do centro americano de investigação em física nuclear – Los Alamos – situado no Novo México, onde foi fabricada a primeira bomba A, exatamente antes de os alemães o terem construído por sua vez, jazendo por entre os escombros de Berlim bombardeada os restos de uma máquina incompleta.

Uma segunda maneira de situar historicamente a informática remete ao gênio fundador, e nessa seara acotovelam-se vários candidatos, entre os quais Charles Babbage, Alan Turing e John von Neuman, que se apresentam como tais. Certamente, são eles que contam a história do computador.

Observamos que, embora Levy atribua um lugar prioritário e original à contribuição de von Neumann para a história da informática, ele contesta a própria noção de fundação, noção que se revela ser fruto de reinterpretação (ou amálgama de interpretações passados e atuais.) Em seu texto, diz assim:

‘A hesitação do historiador sobre a identidade dos inventores (engenheiros ou matemáticos?) traduz a ambigüidade do estatuto da informática hoje em dia (será uma ciência ou uma técnica?). Escolher Babbage como precursor, Turing ou von Neumann como fundadores, é optar pela ciência. Mas esta última escolha talvez não dê conta da eficácia dos computadores, uma vez que estruturas lógicas e arquiteturas internas teriam permanecido praticamente ineficazes se alguns materiais e dispositivos físicos não tivessem permitido atingir

uma velocidade da ordem do milissegundo para efetuar uma grande multiplicação.<sup>16</sup>

Entretanto, em que pese o impacto social e mecânico do fenômeno do computador pessoal, sua importância em relação ao *homo informaticus* não está na sua capacidade de calcular, mas nas potencialidades derivadas de acesso imediato, de interrelacionamento e de encurtamento e alargamento de espaço e tempo que propiciou. Enfim, os sistemas desenvolvidos - não importa com que objetivo original - hoje incluem possibilidades de 'navegação' que quase excedem a capacidade de imaginação.

Na verdade, para abordar o surgimento do computador, Levy (1993), descreve o contexto do seu surgimento num ambiente jovem, idealista, marcado diretamente pela influência do hippismo como movimento cultural, comprometido com o projeto utópico de revolucionar a sociedade. Trata-se de uma perspectiva romântica e democrática. Transcreveremos alguns trechos dessa narrativa:

Na metade da década de setenta, uma pitoresca comunidade de jovens californianos à margem do sistema inventou o computador pessoal. Os membros mais ativos deste grupo tinham o projeto mais ou menos definido de instituir novas bases para a informática e, ao mesmo tempo, revolucionar a sociedade. De uma certa forma este objetivo foi atingido.

Silicon Valey, mais do que um cenário, era um verdadeiro meio ativo, um caldo primitivo onde instituições científicas e universitárias, indústrias eletrônicas, todos os tipos de movimentos hippies e de contestação faziam confluír idéias, paixões e objetos que iriam fazer com que o conjunto entrasse em ebulição e reagisse.

---

<sup>16</sup> Levy, P. As Tecnologias da Inteligência. pag. 165

Foi deste ciclone, deste turbilhão de coisas, pessoas, idéias e paixões que saiu o computador pessoal. Não o objeto definido simplesmente por seu tamanho, não o pequeno computador de que os militares já dispunham há muito tempo, mas sim, o complexo de sistemas eletrônicos e de utopia social que era o computador pessoal nos fins dos anos setenta: a potência de cálculo arrancada do Estado, do exército, dos monstros burocráticos que são as grandes empresas, restituída, enfim, aos indivíduos'.<sup>17</sup>

O ambiente de 'navegação' é chamado de ciberespaço, em função do romance ficcional de Willian Gibson, cujo título é 'Neuromancer'. Assim, agora quando lemos o e-mail recém-recebido ou consultamos o nosso extrato bancário via terminal, estamos no ciberespaço.

O ciberespaço é tão novo e revolucionário quanto um dia o foi o papel impresso em forma de livro. O surgimento da escrita impressa revolucionou desde os costumes e a organização da comunidade até a vigência das leis.

Seu advento favoreceu uma situação prática de comunicação radicalmente nova. Pela primeira vez, os discursos podem ser separados das circunstâncias particulares em que foram produzidos. A memória separa-se do sujeito ou da comunidade; o saber está lá, disponível, estocado, consultável, comparável, viabilizando melhor o acesso à uma verdade independente dos sujeitos que a comunicam. O saber e a verdade tornam-se objetos mais suscetíveis de análise e investigação; a atribuição de sentido passa a ocupar um lugar central no processo de comunicação.

---

<sup>17</sup> Levy, P. - As Tecnologias da Inteligência - o futuro do pensamento na era da informática. p. 43, 44. 1993.

Além da atribuição de sentido que a escrita possibilita, poderíamos dizer também que o sentido histórico aparece após o surgimento da escrita; a reconstrução retrospectiva ordena a história.

Em relação ao livro impresso, o espaço do livro digital tem seus limites estendidos: um acontecimento é descrito com imagem, som e escrita, por vários autores, tudo no mesmo contexto. A expressão de uma idéia ou linha de pensamento pode incluir uma rede de indicadores que, formando um hipertexto, apontam para novas formulações que podem ser acessadas ou não.

A era digital não chega para ameaçar o fim da aventura humana, mas certamente sua entrada imprimirá modificações em nossa história. A comunicação online, a mídia que pega flagrante e denuncia qualquer segredo, o acesso, enfim, favorece um sentido que tem como uma das características a superficialidade. São muitos fatos acontecendo ao mesmo tempo. Esses fatos, inseridos numa dimensão de tempo gerúndio, faz com que a assimilação seja contínua e de superfície. A contemporaneidade é um mundo sem profundidade, um mundo de superfícies; e por que não explorar superfícies?

#### **- O Hipertexto e a Internet**

Para que o leitor se situe no ambiente da informática, apresentaremos algumas noções básicas sobre hipertexto e redes, que representam muito bem suas estruturas lógicas.

Um hipertexto é um conjunto de dados que se vincula a outro conjunto de dados. O termo hipertexto não exclui a dimensão audio-visual. Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões em estrelas, removendo as barreiras da página escrita. Funcionalmente, um hipertexto é um tipo de programa que pretende a organização de conhecimento ou dados, a aquisição de informação e a comunicação. Até agora, os hipertextos tem sido usados predominantemente para fins de pesquisa e educação.

O que torna o hipertexto específico é a velocidade: a reação ao clique sobre um ícone qualquer leva menos de um segundo. A quase instantaneidade da passagem de um nó a outro nos dá a dimensão de não-linearidade e esta dimensão vai determinar um novo sistema de escrita. São mensagens elásticas, que podem ser esticadas ou encolhidas de acordo com as ações do leitor.

O hipertexto é apenas uma das facetas do ciberespaço, o qual, através das redes, adquire a dimensão de uma área de experimentação coletiva, agora não mais pessoal e intransferível, mas 'meio-minha-meio-do-mundo', já que é tênue a fronteira entre o computador pessoal e a janela para o mundo que ele é.

A professora de inglês Katherine Hayles escreve sobre literatura e ciência no século XX, e sobre a ressonância cultural da teoria do caos. Seu último livro é 'Virtual Bodies: Envolving Materiality in Cybernetics, Literature, and Information' e

foi publicado pela Internet<sup>18</sup>. Hayles aborda o estudo da literatura em forma de hipertexto. Afirmar que é um trabalho com uma nova forma de interface, onde palavras se tornam eletrônicas e a literatura toma forma no computador. Trata-se da revolução mais significativa na escrita, na leitura e na interpretação de textos desde a invenção da impressão. Ela diz assim:

‘Ensinando esta ficção, eu rapidamente descobri que a questão aparentemente banal – ‘qual texto você leu hoje?’ não era trivial. Praticamente todos na sala de aula haviam lido um texto diferente, seja porque não descobriram todo o conteúdo, seja porque o leram em diferentes seqüências.’<sup>19</sup>

Hayles faz um interessante comentário, uma resenha crítica sobre o hipertexto eletrônico de Diane Greco - ‘Cyborg: Engineering the Body Electric’. Hayles trata o *cyborg* como ideológico. É uma criatura híbrida que não tem nenhuma razão particular para ser fiel ao mito original, o mito das estruturas parentais; é parte máquina, parte mulher (ou homem), parte ‘plugada’ no ciberespaço. O *cyborg* tem o poder de desestabilizar os limites estabelecidos e abrir espaço para ações de liberação. Hayles conclui que o corpo pós-moderno é uma amálgama do processo biológico, com próteses tecnológicas.

Do mesmo modo que o hipertexto remove as barreiras da página impressa, as redes irão remover as barreiras da geografia e da topologia: a noção de endereço adquire um novo significado. O endereço eletrônico se torna mais parecido com o

---

<sup>18</sup> Um texto publicado na rede é considerado de domínio público, embora os créditos ao autor devam sempre acompanhá-lo.

<sup>19</sup> ‘Teaching this fiction, I quickly discovered that the seemingly banal question, - What text did you read for today?’ was nontrivial. Virtually everyone in the class had read a different text, either because they did not

número da carteira de identidade do que com o endereço composto de nome de rua e número da casa: o endereço virtual é apenas uma senha que identifica a pessoa.

A Internet é interessante não apenas por ser uma vasta e onipresente rede global. Chama atenção seu caráter dinâmico, sua organização espontânea, onde inexistente um comando, e onde, até agora, todas as peças se ajustam de maneira sincrônica. Nas redes, o valor real tem tanto a ver com a informação e o saber quanto com a criação de um tecido social inteiramente novo e global, no qual o dado determinante é o fato de que a informação esteja nas pontas dos dedos (*information at your fingertips*, como diz o slogan da Microsoft). Isto nos leva aos conceitos de encurtamento e alargamento de tempo-espço antes referido.

Pierre Levy chama de 'netiqueta' o código de leis costumeiras que regem as relações no ciberespaço. A moral implícita da comunidade virtual é, via de regra, a da reciprocidade. À exceção de casos particulares que se caracterizam por ataques pessoais e declarações grosseiras, ou pelos fabricantes de vírus, a mais irrestrita liberdade de expressão é encorajada, sendo os internautas, de um modo geral, contrários a toda forma de censura.

As comunidades virtuais, longe de encorajar a irresponsabilidade ligada ao anonimato, exploram novas formas discursivas e constituem um novo veículo de formação e expressão da opinião pública. Poder dizer algo publicamente está ligado ao destino da democracia moderna.



O debate público que surgiu na Europa do século XVIII, o rádio que surgiu nos anos 20, 30, 40 deste século e a TV nos anos 60 são veículos que destacaram e amplificaram o exercício do dizer democrático.

Pode-se concluir, portanto, que as chamadas 'comunidades virtuais' conseguem uma verdadeira atualização de grupos humanos existiam apenas potencialmente antes do advento do ciberespaço.

Com a cibercultura constrói-se um liame social que não se funda nem em vínculos territoriais, nem em laços de poder, nem em relações institucionais, mas sim na reunião ao redor de centros de interesses comuns, na comunhão do saber, na especificidade do desejo - busca-se e acha-se o que se quer. 'O apetite pelas comunidades virtuais depara-se com um ideal de relação humana desterritorializada, transversal e livre'.<sup>20</sup>

Seria legítimo atribuir ainda à virtualidade - enquanto composta por ampla rede de informação - a faculdade de mobilizar a curiosidade, já que, ao apresentar-se como um campo de viabilidades, é especialmente propício às produções culturais e, portanto, à criatividade?

### **- O Tempo e sua Aceleração e a Conquista de outros Espaços**

Espaço-tempo são categorias que andam juntas, estão intimamente ligadas, portanto, trabalhar a noção de espaço significa operar também com o tempo.

O tempo é uma das categorias mais fundamentais do pensamento filosófico e, juntamente com o espaço, é considerado um dos elementos constitutivos do real e de nossa forma de experimentá-lo.

O espaço, para a tradição filosófica, é concebido como um sistema de referências graças ao qual podemos pensar a coexistência ou simultaneidade, no tempo, de dois objetos diferentes - dois objetos não podem ocupar, ao mesmo tempo, o mesmo lugar.

Os conceitos de tempo e espaço vêm sofrendo mudanças. Ainda se constituem em sistemas referenciais graças aos quais podemos pensar a coexistência e/ou simultaneidade de dois objetos diferentes. Entretanto, o avanço tecnológico vem tomando cotidiana a relativização desses conceitos.

Não queremos dizer, com isso, que já incorporamos em nosso dia-a-dia a relatividade einsteiniana. Definitivamente, não cogitamos visitas ao passado ou ao futuro. A velocidade de deslocamento - um dos aspectos da teoria de Einstein quando considerados os movimentos relativos do observador e do observado - que vivenciamos e que nos interessa ainda é linear. Porém, a velocidade de acesso a certos 'universos' ilude essa limitação.

Pierre Levy (1990) faz um estudo sobre a temporalidade social e os modos de conhecimento inéditos que emergem do uso de novas tecnologias. É importante ressaltar que, para ele, a impressão, os métodos mnemotécnicos das sociedades orais também são considerados tecnologias da inteligência.

---

<sup>20</sup> Levy, P. Jornal Folha de São Paulo, 9/9/97

Na história da humanidade, nas técnicas de comunicação entre os homens podemos isolar três momentos diversos que levam, como efeito, a diferentes estilos de pensamento. São eles a oralidade primária, a escrita e a informática. A maneira como se dá a comunicação entre os homens certamente determina parte de seu estar no mundo. A esses momentos diversos correspondem organizações da coletividade diferentes, com marcações e dimensões de tempo também distintas.

Nas sociedades sem escrita, a dimensão de espaço-tempo está quase toda ela baseada na memória humana e na linguagem. O tempo é circular e a comunicação se dá por via oral, quer dizer, boca a boca, característica da oralidade primária.

Nas sociedades históricas, o tempo é linear porque a escrita e a impressão vão determinar uma forma de comunicação linear, quer dizer, com começo, meio e fim.

Hoje, nas sociedades informatizadas talvez se apresente uma espécie de implosão cronológica que instaura um tempo pontual, presente contínuo, gerúndio. Cabe ressaltar que o estágio atual não faz desaparecer aqueles que o precedem; ele os relativiza, acrescentando dimensões suplementares. As 'antigas' tecnologias intelectuais, tiveram, e têm ainda, um papel fundamental no estabelecimento dos referenciais intelectuais e espaço-temporais das sociedades humanas.

O conceito de duração do tempo é chave na teoria de Henri Bergson (1938). O tempo, para ele, não é um dado interior à subjetividade, mas possui um estatuto ontológico. O universo dura, o universo se modifica. Somos um caso de duração, na duração do universo. Mas pensarmos em uma duração universal não elimina uma

pluralidade de graus de durações que diferem umas das outras por intermédio das suas velocidades e ritmos.

Na cibercultura, durações diversas coexistem no mesmo universo. A velocidade que a tecnologia viabiliza, aproximando distâncias, dilatando e duplicando o tempo, transformando em presença virtual a ausência física, agiliza e acelera o tempo, dando uma dimensão de não-fixidez, de mutação em curso, de desterritorialização. Como variante do tempo, a velocidade é fator determinante no redimensionamento dos limites, das fronteiras. Na era digital, o mundo pode ser acessado instantaneamente.

Em função disso, a artista performática Laurie Anderson chegou a propor uma redefinição das dimensões do tempo, caracterizando-o como largo ao invés de longo, já que na era digital ele se esparrama, permitindo que o sujeito tome conhecimento de muitas coisas ao mesmo tempo, alargando o presente.

Quando pensamos na temporalidade da atualidade como presente contínuo, estamos nos referindo a uma das condutas do tempo, ao processo de temporalização que diz respeito a acontecimentos que se tornam dominantes num determinado período histórico.

Para Paul Virílio, ‘nossa geração é a primeira a pôr em ação a velocidade absoluta, a velocidade da luz’.<sup>21</sup> Ao refletir em seu livro ‘Máquina da Visão’ sobre a aceleração da velocidade, e a questão do virtual através dos processos de temporalização da imagem, questiona se o corpo pode se adaptar, funcionar em tempo

---

<sup>21</sup> ‘Notre génération est la première à mettre en oeuvre la vitesse absolue, la vitesse de la lumière. Virilio, P. – ‘L’autre journal’ a 27 september 1972.

real à velocidade da luz, como os objetos informáticos. Imagina ele que as novas tecnologias da imagem podem provocar um processo de industrialização da percepção. Segundo ele, a multimídia e as máquinas da visão são uma grande máquina de guerra planetária. Quanto mais a sociedade avança tecnologicamente, mais ela se militariza.

Entretanto, Virílio negligencia fatores importantes. Em primeiro lugar, os livros históricos continuam a ser publicados e lidos, impondo um tempo que é absolutamente particular à leitura. Em segundo, outros ritmos de formação e difusão de conhecimento que não os da mídia e da informática continuam funcionando. Muitas habilidades e representações permanecem sendo transmitidas e transformadas de forma oral nas famílias, teatro, escolas, grupos sociais, grupos de trabalho, enfim, nas redes sociais. Não é uma coisa pela outra. A industrialização da percepção a qual Virílio se refere já foi resultado de uma televisão com poucos recursos, em que o telespectador recebia passivamente a informação imposta pelas poucas emissoras, quando inexistia o controle remoto, TV a cabo, Internet. Hoje os recursos ainda não são disseminados completamente, mas poderíamos comparar essa situação com os primeiros séculos da escrita na Mesopotâmia, quando esta era empregada apenas para o recenseamento dos rebanhos. Quem poderia prever, naquela época, que signos gravados em barro transmitiriam um dia a ciência, a literatura, a filosofia, a opinião pública?

Augusto Marzagão, que contribuiu com um artigo de jornal para o livro de Dimenstein(1997), aborda a mesma questão de Virílio, sem contudo, dar uma dimensão catastrófica ao fenômeno. Ele diz que a Internet levou o processo de 'fadiga de informação' ao apogeu, criando a nova espécie de internautas e esticando os limites

da capacidade humana de assimilar os conhecimentos e os acontecimentos desse mundo:

‘O oxigênio da informação, sem o qual no passado recente não conseguiríamos respirar, terá de ser bem inalado para não nos ameaçar com a asfixia, o estresse, as neuroses’.<sup>22</sup>

Os ídolos, ícones e verdades, por exemplo, são construídos a partir de um clicar do ‘mouse’. Esta característica da atualidade, qual seja, a velocidade, já acarreta uma produção discursiva que acompanha o fenômeno. É curioso observar que os jovens cariocas utilizam como gírias ‘rapidinho’, para significar ‘um momento’, quando procuramos alguém por telefone, e ‘demorou’, para significar ‘boa idéia’ ou ‘genial’; gírias que apontam para a valorização da rapidez. Aqui a aceleração aparece sem objetivo, apenas como marcação, como ritmo de tempo, como característica de uma determinada cultura.

A velocidade enseja também a percepção de novos valores onde, por exemplo, a estética tem valor privilegiado. A atualidade requer essa estetização dinâmica para a comunicação comercial, a aceitação intrapares e a própria difusão cultural; desde o coador de café até as folhas de um livro, e a capa de um caderno escolar, tudo passa a ser estetizado, e a informática viabiliza o estilo futurista na propaganda e na demanda do mercado.

O tempo da velocidade é distinto do tempo cronológico, que é o tempo convencionalmente regado a partir da astronomia, métrico. O tempo da velocidade é o tempo dos acontecimentos, e a velocidade atual evoca o gerúndio, onde o passado, o presente e o futuro estão se movimentando simultaneamente. É o tempo dos

acontecimentos, que não é um tempo fixado pela cronologia. A rapidez condensa o presente, passado e futuro no acontecimento.

Segundo Levy, os operadores mais desterritorializados, mais desatrelados de um enraizamento espaço-temporal demarcado no mundo contemporâneo são os da tecnociência, da economia e da comunicação, que são os mesmos que estruturam a realidade social com força e violência.

Ao mesmo tempo em que a velocidade aumentou, foi no século XX que conquistamos outros espaços, diferentes do espaço físico regido pela lei de Einstein: o mergulho e a natação são atividades cujo domínio se dá no início do século XX, e o espaço aquático ameniza a lei da gravidade. A conquista do espaço interplanetário aconteceu na metade do século, mas precisamente em 1969. Aí, no espaço interplanetário, a gravidade não existe. E, por fim, começamos a dominar o espaço virtual - qual é a gravidade? São outras dimensões de espaço.

Hoje, através das redes, deslocamo-nos quase instantaneamente pelo nosso mundo, tornando quase tudo efetivamente disponível. O usuário, ainda que estático, passa a dispor, se assim o desejar, de acesso a uma realidade exterior cada vez mais dinâmica. E mais, pequenos e grandes recursos técnicos quebram virtualmente os limites da realidade física. No mesmo espaço aparente - computador, redes e bancos de dados - já podemos vivenciar o passado e o presente... simultaneamente, em som, imagem e escrita. E, quando usamos a primeira pessoa do plural para esta assertiva não o fazemos apenas como licença lingüística: duas ou mais pessoas podem estar nesse

---

<sup>22</sup>Marzagão, A. in "Aprendiz do Futuro - Cidadania Hoje e Amanhã", p. 15.

espaço ('site') virtual, enquanto um administra seus bens, de sua casa em São Paulo, o outro está caçando ursos no Polo Norte, e assim por diante.

Ao confeccionar este trabalho, estamos experimentando a própria realização desse novo espaço. O texto é de fácil manuseio, não é fixo, quando se erra, não é preciso começar tudo de novo, está sempre limpo, a técnica agiliza o processo de feitura. Trabalhar com o editor de texto é poder burilar o próprio texto, precisar seu sentido, atualizá-lo com muita agilidade, com quase a mesma agilidade do pensamento.

Umberto Eco confessa que tem uma relação desequilibrada com o processador de texto; não consegue sair da máquina quando está usando o processador, porque há sempre uma palavra a modificar, uma nova idéia, um jeito diferente de dizer o que foi dito.<sup>23</sup>

O computador pessoal faz parte das referências íntimas do sujeito que o opera com frequência; ele está no ambiente familiar como uma representação do espaço simbólico, espaço de construção coletiva e pessoal, espaço de criação. Espaços inventados pelo homem, expressão de seu desejo de simbolização.

Não por acaso nossos filmes de ficção científica - os mais populares veículos de captação das antevistas da sociedade - concentram-se em projetar o futuro como a época da completa interatividade virtual, inclusive tátil e afetiva. Espaço-tempo se tornam relativos aos recursos disponíveis, ao interesse exercitado. O território do *homo informaticus* é o ciberespaço, ou seja, o espaço virtual.

---

<sup>23</sup> Eco, U. *Jornal O Globo*, 18/11/96.



## - O Território e suas Características

Território é um espaço vivido onde determinadas atividades de expressão se desdobram. O espaço vivido pode ser profissional, artístico, científico, doméstico. O que é marcante para um determinado território é o meio expressivo, a matéria de expressão. Pensando por essa via, o *homo informaticus* é sempre agente em um determinado território, o ciberespaço.

O *homo informaticus* não é uma pessoa que lida com o computador, mas o agente de enunciação de um espaço informatizado; não tem rosto nem carteira de identidade, tem uma senha. Ele é agenciado pelo computador mas, por outro lado, produz coisas, interfere, cria.

O sentido coloquial do termo virtual é o de algo que existe como faculdade, porém sem exercício ou efeito atual; suscetível de se realizar, potencial; significa o que está pré-determinado e que contém as condições essenciais à sua realização.

Na filosofia, virtual significa o que existe apenas em potência, que não se tornou ainda ato, que está em processo de desenvolvimento. Um exemplo é a borboleta, que existe em estado virtual na lagarta. É aquilo que é implícito, não manifesto.

Gilles Deleuze, em seu livro 'Diferença e Repetição' (1988), pretende fazer a distinção entre virtual e possível. Para tal, mostra que o possível difere do virtual na medida em que não é real. O possível é uma categoria lógica, pode ou não se realizar, ao passo que o virtual é real. O virtual e o atual são ambos reais. O virtual é um campo de forças em ação num determinado acontecimento (o atual), a apreensão móvel e jamais concluída do que se faz e refaz incessantemente - as multiplicidades. Neste

sentido, o virtual não se opõe ao real. Ele se inclui numa compreensão ampliada da realidade. Esse é também o sentido de virtual na acepção comum ao vocabulário informático.

Em recente publicação, o jornalista e acadêmico Gilberto Dimenstein (1997), que dedica parte de seu trabalho à infância e à educação, disseminando o ensino de cidadania nas escolas, define com atualidade e funcionalidade o que é o virtual:

‘A palavra tem significado genérico de algo que não existe propriamente, mas decorre do atual, como uma espécie de campo de força, algo que se imagina ou deduz a partir do concreto. Com a entrada dos computadores pessoais na vida cotidiana, virtual passou a ser tudo aquilo que se vê na tela e que pode ser utilizado - como programa e banco de dados - , mas não existe fisicamente. Conforme a Internet se desenvolve, o conceito, que na teoria parece complexo, na prática é representado por cada vez mais gente que se ‘encontra’, joga, compra, aprende em um espaço que não pode ser vendido em metros, mas que sem dúvida é muito mais que o aspecto físico das linhas telefônicas e computadores.’<sup>24</sup>

Continuando este passeio sobre as concepções acerca do virtual, Levy (1996) aborda a virtualidade sob o aspecto filosófico, antropológico e sócio-político. Diferentemente e inversamente à tradição filosófica, e concordando com Dimenstein, até porque ambos experimentam o mundo virtual em suas práticas profissionais, Levy pretende uma reflexão sobre o processo de transformação, de passagem do atual para o virtual. Ao contrário da tradição filosófica, ele propõe estudar a contracorrente da virtualização, remontando do real ou do atual para o virtual.

<sup>24</sup> Dimenstein, G. - ‘Aprendiz do Futuro - Cidadania Hoje e Amanhã . 1997 p. 16.

Para Levy, a virtualização como dinâmica pode ser definida como movimento inverso da atualização. Em seu estudo sobre o virtual, ele expande esse campo, nele incluindo tanto o corpo (a biotecnologia com seus exames que reviram o avesso, as próteses, as nanotecnologias que se metem nos territórios mais profundos...) quanto o texto (e a possibilidade não linear de um hipertexto) e o trabalho (as comunidades virtuais de trabalho).

A informática contemporânea já desconstruiu o computador para dar lugar a um espaço de comunicação navegável, centrado nos fluxos de informação. Quer dizer, podemos considerar que há uma virtualização do próprio computador. Como pensa Levy,

‘O computador não é um centro, mas um pedaço, um fragmento da trama, um componente incompleto da rede calculadora universal... No limite, só há hoje um único computador, um único suporte para textos, 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, disperso, vivo, pululante, inacabado, virtual, um computador de Babel: o próprio ciberespaço.’<sup>25</sup>

As referências e definições expostas acima revelam a não corporeidade como característica básica da virtualidade. Embora não completamente independente de algum suporte físico de referência, a virtualização leva a um desengate do espaço físico, recortando o espaço físico apenas aqui e ali.

É um espaço em construção, móvel e jamais concluído; um campo de força, disperso, vivo, pululante, inacabado.

---

Muitas trocas se dão nesse espaço: troca de textos, de idéias, de afetos, de mercadorias, de informação. E tudo isso acontece muito rápido, em grande velocidade. A questão a que é preciso estar atento é a de como o sujeito traduzirá tudo isso para sua interioridade, como vai lidar com essa quantidade de informação.

Além das características citadas acima, um outro aspecto da virtualidade é a passagem, sem descontinuidade, do interior ao exterior e do exterior ao interior, como um efeito de 'Moebius'<sup>26</sup>. Isso se traduz na relação de interface entre público e o privado que o espaço virtual torna possível - 'eu, no meu campo de referências mais íntimas - minha casa - faço conexão com qualquer outro lugar, on line. Com que Austrália eu me conecto?'

Certas cenas do cotidiano refletem esta faceta: no dia 31 de maio de 1996 morreu Timothy Leary, o profeta do LSD e da contracultura americana. Seu declínio foi acompanhado por milhões de visitantes de sua *home page* na Internet, onde Leary, diariamente, divulgava informações sobre seu estado de saúde. Sua *home page* na rede mostrava que ele tinha morrido logo depois da meia-noite, cercado de amigos. A página continha suas últimas palavras: *Why not e yeah*. O ritual da morte torna-se um grande espetáculo que esvazia seu conteúdo mórbido. Poderíamos dizer que a dicotomia entre o público e o privado é alterada por este objeto, o computador, graças ao acesso à virtualidade que ele propicia, condensando o mundo-lá-fora-aqui-dentro.

---

<sup>25</sup> Levy, P. - 'O que é o Virtual', pag. 47.

<sup>26</sup> Moebius - figura topológica que abole com a dicotomia interior-exterior

#### 4. VIRTUALIDADE E SUBJETIVIDADE

##### - Novas Subjetividades

No inverno de 1987-88, Felix Guatari publica o artigo 'Da Produção de Subjetividade', em que pensa, sem paixão, mas com algum entusiasmo, sobre as novas subjetividades e sua dependência cada vez maior nos sistemas maquínicos. Sua perspectiva para a tentativa de elucidação dos fatos da subjetividade tem como ponto de partida a constatação de que é inevitável a dependência, cada vez maior, que os conteúdos da subjetividade têm em relação aos sistemas maquínicos.

'Nenhum campo de opinião, de pensamento, de imagem, de afetos, de narratividade pode, daqui para a frente, ter a pretensão de escapar à influência invasiva da 'assistência por computador', dos bancos de dados, da telemática etc...'<sup>27</sup>

Seu texto coloca a questão de novas subjetividades de uma maneira precisa e otimista, tomando para si uma posição até mesmo utópica.

Seu primeiro questionamento é se, realmente, a 'entrada' em máquina (na expressão do autor) é uma novidade absoluta. Ele considera que as subjetividades são engendradas por equipamentos coletivos; diversas máquinas iniciáticas, sociais,

---

<sup>27</sup> Guatari, F. 'Da produção de subjetividade' in Parente, A. (org) - 'Imagem/ máquina', p.177

retóricas, que estão embutidas nas instituições (clânicas, religiosas, militares, etc) , às quais o autor vai denominar ‘equipamentos coletivos de subjetivação’.

Este termo é bastante preciso, pois trata o artefato como constitutivo do homem: não só as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas para uso dos homens, como é a própria utilização intensiva das ferramentas que constitui a humanidade como tal. A técnica, digamos assim, é a parte material e artificial dos fenômenos humanos.

A questão central consiste em saber por que as imensas potencialidades processuais trazidas por toda a revolução informática, telemática, robótica, biotecnológica... só fizeram levar, até agora, a um reforço dos sistemas anteriores de alienação, a uma massmediatização opressiva e a políticas consensuais ingênuas.

‘O que irá permitir que estas potencialidades desemboquem enfim numa era pós-mídia, que as livre dos valores capitalísticos segregativos e crie condições para o pleno desabrochar dos esboços atuais de revolução da inteligência, da sensibilidade e da criação?’<sup>28</sup>

Guatari distingue três zonas de fratura históricas a partir das quais, no decorrer do último milênio, surgiram três componentes capitalistas fundamentais:

- a idade da cristandade européia
- a idade da desterritorialização capitalista dos saberes e das técnicas
- a idade da informatização planetária, que abre a possibilidade para uma

processualidade criativa e singularizante tornar-se a nova base de referência.

---

<sup>28</sup> Idem. ‘Da Produção de Subjetividade’, p 187

proposta de estudo, embora seja importante destacar a dimensão histórica que Guattari propõe.

A idade da desterritorialização capitalista dos saberes e das técnicas vai se afirmar a partir do século XVIII, e será marcada por um desequilíbrio crescente homem-máquina. O homem virá a perder as territorialidades sociais até então inabaláveis. Os principais fatores de consistência deste período são:

- uma penetração do texto impresso que, se por um lado enfraquece a comunicação oral direta, por outro lado permitirá maior acumulação e tratamento aos saberes.

- o primado do aço e das máquinas a vapor, que vai multiplicar a potência de penetração dos vetores maquínicos e dos espaços tecnológicos econômicos e urbanísticos.

- uma manipulação do tempo, que ficará esvaziado de seus ritmos naturais.

- as revoluções biológicas a partir das descobertas de Pasteur, que vão ligar cada vez mais o futuro das espécies vivas ao desenvolvimento das indústrias bioquímicas.

Na idade da informática planetária, será a máquina que ficará sob o controle da subjetividade, de uma subjetividade maquínica de um novo gênero. Apresentaremos algumas características da tomada de consistência desse novo tempo que o autor destaca:

- a mídia e as telecomunicações tendem a duplicar as relações orais e de escrita. A polifonia que resulta disso associa vozes humanas e maquinicas com os bancos de dados, com a inteligência artificial, com as imagens de síntese, etc.

- as matérias-primas naturais são substituídas aos poucos, diante de uma imensidão de novos materiais produzidos pela química. Os recursos energéticos vão se ampliando consideravelmente. Guatari alerta que serão os novos agenciamentos sociais que preservarão ou não a natureza de danos e desastres ecológicos.

- com a temporalidade introduzida pelos microprocessadores, agiliza-se a solução de problemas, de forma que as subjetividades maquinicas não param de adiantar-se aos desafios e aos problemas com os quais se confrontam.

- e, finalmente, a engenharia biológica abre caminho para uma remodelação das formas vivas, que pode levar a modificações radicais das condições de vida no planeta.

O texto de Félix Guatari é datado de 1987 e tem uma dimensão prospectiva e de antevisão admirável. Vale a transcrição de um trecho de seu texto, em que revela sua perspectiva utópica:

‘...Então, vejam, em matéria de sonho e de utopia, o futuro permanece amplamente aberto. Meu anseio é que todos aqueles que continuam ligados à idéia de progresso social - para quem o social não se tornou um engôdo, uma ‘aparência’ - se debruçam seriamente sobre essas questões de produção de subjetividade. A subjetividade de poder não cai do céu; não está inscrito nos cromossomas que as divisões do saber e do trabalho devem necessariamente levar às terríveis segregações que a humanidade conhece hoje.’<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Guatari, F. Da Produção de subjetividade, pag. 190.



Em *Caosmose*(1992), Guattari propõe uma pragmática ontológica das multiplicidades, implantada no tempo gerúndio, no dando – e não mais no já dado, velado, recalçado, proposto pelos modelos psicanalíticos vigentes. Amplia a definição, a função da subjetividade, de modo a ultrapassar a oposição clássica entre sujeito individual e sociedade, de modo a rever os modelos de Inconsciente que existem atualmente.

Para ele, três tipos de problemas surgem nos tempos atuais: a irrupção de fatores subjetivos no primeiro plano da atualidade histórica (o individualismo) , o desenvolvimento maciço de produções maquinicas de subjetividade e, em último lugar, o recente destaque de aspectos etológicos e ecológicos relativos à subjetividade humana.

Guattari diz que as ciências sociais, políticas, econômicas, jurídicas, a psicanálise, não estão suficientemente armadas para dar conta da mistura de ‘apego arcaizante às tradições culturais ao mesmo tempo que se impõe uma aspiração à modernidade tecnológica e científica, mistura que caracteriza o coquetel subjetivo contemporâneo’... ‘Nessas condições, parece indicado forjar uma concepção mais transversalista de subjetividade...’<sup>30</sup>

As máquinas tecnológicas de informação e de comunicação operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas também da sua sensibilidade, de seus afetos, dos seus fantasmas

---

<sup>30</sup> Guattari, F. *Caosmose*, pag. 13,14

inconscientes. Guattari considera que o 'trabalho com o computador' conduz à produção de imagens abrindo para universos plásticos insuspeitados.

Assim como Levy, Guattari mostra cautela no sentido de que o entusiasmo com a invenção não nos leve à ilusão progressista, mas ressalta que podemos ver a coisa sem o tom pessimista que muitos autores imprimem. A produção maquínica da subjetividade pode trabalhar tanto para o melhor, quanto para o pior. Queremos dizer com isso que pode produzir ou indivíduos ou singularidades, segundo a distinção feita por Guattari. O melhor disso tudo é a criação, a invenção de novos universos de referência, sendo o melhor deles o ciberespaço ou espaço virtual e, o pior, a mass-mídia que embrutece.

O inconsciente para Guattari superpõe múltiplos extratos de subjetivação, extratos heterogêneos. Diferentemente das tópicas freudianas, o inconsciente para ele, está mais voltado para a práxis atual do que para fixações e regressões em relação ao passado. Ele não considera suas 'cartografias esquizo-analíticas' como doutrina científica. É que, segundo ele, o importante é que algum método coexista com o processo de subjetivação da contemporaneidade e, portanto, possibilite uma reapropriação, uma autopoiese dos meios de produção de subjetividade.

Acreditamos, pelo desenvolvimento que vem sendo feito neste trabalho, que a questão da utopia volta a estar presente como questionamento da atualidade. O primeiro capítulo pretendeu trazer um panorama do que foi o século XX, através do percurso do marxismo, como exemplo de fenômeno ideológico de um passado anterior,

ou melhor, exemplo de utopia revolucionária que foi sepultada na queda do Muro de Berlim. Mas é a imperfeição do mundo que justifica a utopia.

Guattari prefere falar em subjetivação, ao invés de ideologia. Considera a produção de subjetividade como matéria-prima para o movimento que anima a crise mundial atual. A questão da subjetividade, segundo o autor, seria o que os marxistas não compreenderam ao se entupirem de dogmatismo teórico, que é uma das características de todo fenômeno ideológico.

A noção de ideologia não nos permite compreender a função literalmente produtiva da subjetividade. A ideologia permanece na esfera da representação, enquanto a produção de subjetividade não está apenas na esfera das representações, mas também no que concerne aos comportamentos, à sensibilidade, à percepção, à memória, às visões de mundo, às relações sociais, às relações sexuais, aos fantasmas imaginários, etc.

‘As mutações da subjetividade não funcionam apenas no registro das ideologias, mas no próprio coração dos indivíduos, em sua maneira de perceber o mundo, de se articular como tecido urbano, com os processos maquínicos do trabalho, com a ordem social suporte dessas forças produtivas. E se isso é verdade, não é utópico considerar que uma revolução, uma mudança social a nível macropolítico, macrosocial, diz respeito também à questão da produção de subjetividade.’<sup>31</sup>

Para Guattari, o sujeito é algo como um *être-là*, algo do domínio de uma suposta natureza humana, que já pode ser considerada como uma natureza maquínica, mistura de homem e de máquina, essencialmente fabricada, modelada, recebida e

---

<sup>31</sup> Guattari, F. – *Caosmose – um novo paradigma estético*, p. 26

consumida . A produção de subjetividade se refere, portanto, aos modos de expressão que passam não só pela linguagem, mas também por níveis semióticos heterogêneos.

Todos os fenômenos importantes da atualidade envolvem dimensões do desejo e da subjetividade; incidem nos pontos de singularidade, nos processos de singularização, que são as próprias raízes produtoras de subjetividade em sua pluralidade. Aqui aparece uma encruzilhada política a ser considerada por aqueles que atuam, de alguma maneira, nas produções de subjetividade. Ou vão fazer o jogo da reprodução de modelos que não nos permitem criar saídas em direção aos processos de singularização, ou vão investir na invenção de outros modos de referência, de outros modos de praxis; invenção que permita, ao mesmo tempo, elucidar um campo de subjetivação e intervir efetivamente nesse campo, tanto em seu interior, como em suas relações com o exterior.

Enfatizando seu ponto de vista, Guattari dissocia os conceitos de indivíduo e subjetividade. Para ele, o indivíduo é o resultado de uma produção de massa, serializado, registrado, modelado; tem a ver com a *mesmice*.

Usando a linguagem da informática, poderíamos dizer que um indivíduo sempre existe, mas apenas enquanto terminal; 'esse terminal individual se encontra na posição de consumidor de subjetividade. Ele consome sistemas de representação, de sensibilidade, etc. - sistemas que não tem nada a ver com categorias universais naturais.'<sup>32</sup> Um bom exemplo são os jovens que utilizam um Walkman para ouvir música. O que a indústria maquinica faz é inventar um universo musical , uma outra relação com os objetos musicais; a música que vem de dentro e não de um ponto

exterior. Em outras palavras, o que a indústria maquinica faz é inventar uma nova percepção. Estes jovens terão a sua subjetividade modelada pelo tipo de percepção decorrente deste aparelho.

Freud foi o primeiro a mostrar até que ponto é precária a noção de totalidade do ego. A subjetividade não é passível de totalização, nem de centralização no indivíduo. Uma coisa é a individuação do corpo, e outra coisa é a multiplicidade dos agenciamentos da subjetivação: a subjetividade é essencialmente fabricada e modulada no registro do social, é plural.

Saussure foi o primeiro lingüista que considerou o caráter fundamentalmente social da linguagem. Existe a linguagem como fato social e existe o indivíduo falante. A mesma coisa acontece com os fatos da subjetividade. A subjetividade está em circulação nos conjuntos sociais de diferentes tamanhos: ela é essencialmente social, vivida e assumida por indivíduos em suas existências particulares. A maneira pela qual os indivíduos vivem essa subjetividade oscila entre dois extremos: uma relação de alienação e opressão, na qual o indivíduo se submete à subjetividades tal como as recebe, ou uma relação de expressão e de criação, na qual o indivíduo se reapropria dos componentes da subjetividade, produzindo o que Guattari chama de singularização.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Guattari, F. – 'Caosmose – um novo paradigma estético' p.32

<sup>33</sup> O termo 'singularização' é usado por Guattari para designar os processos disruptores no campo da produção do desejo: trata-se dos movimentos de protesto do inconsciente contra a subjetividade capitalística, através da afirmação de outra maneira de ser, outras sensibilidades, outra percepção, etc. Guattari chama a atenção para a importância política de tais processos, entre os quais se situariam os movimentos sociais, as minorias - enfim, os desvios de toda espécie. Outros termos designam os mesmos processos: autonomização, minorização, revolução molecular, etc. ( 45 - Cartografia)

O processo de singularização da subjetividade se faz emprestando, associando, aglomerando dimensões de diferentes espécies. Entretanto, há um permanente entrecruzamento da alternativa singularidade ou individualidade, e a questão que nos concerne é a de como articular o processo de singularidade, que se dá a nível fantasmático, com os processos de individuação que nos pegam por todos os lados.

Para Guattari, as sociedades 'capitalísticas' tendem a bloquear processos de singularização, instaurando processos de individuação. Nesse caso, a experiência deixa de funcionar como referência para a criação de modos de organização do cotidiano, interrompendo os processos de singularização.

Numa recente pesquisa publicada no jornal A Folha de São Paulo, feita com 5000 jovens brasileiros, os dados preliminares revelam elementos significativos e quase preocupantes. Esses dados mostram que o cartão de crédito, para os jovens, é tão importante quanto a carteira de identidade. Ora, quem engendra este tipo específico de modelização é a mídia capitalística, levando ao indivíduo terminal uma subjetividade que, com uma placa identificada com seu próprio nome, 'vende' a idéia de viabilizar, realizar todos os 'sonhos' que o próprio capitalismo lhe impõe.

O que vai caracterizar um processo de singularização é que ele seja automodelador, isto é, que capte os elementos da situação, que construa seus próprios tipos de referências práticas e teóricas, sem ficar nesta posição constante de dependência em relação ao poder global, no nível econômico, no nível do saber, no nível técnico, no nível de segregações, no nível da criação. A partir do momento em

que os grupos adquirem essa liberdade de viver seus próprios processos, eles passam a ter uma capacidade de ler sua própria situação e aquilo que se passa em torno deles. Essa capacidade é que lhes vai dar um mínimo de possibilidade de criação e permitir preservar exatamente esse caráter de autonomia que é tão importante.

O que Guattari chama de processo de singularização é algo que frustra os mecanismos de interiorização dos valores capitalísticos, algo que pode conduzir à afirmação de valores num registro particular, independentemente das escalas de valor que nos cercam e espreitam de todos os lados.

O processo de singularização, o caráter de autonomia dos grupos que deve ser preservado, traz de volta a questão do individualismo que caracteriza a cultura contemporânea.

A 'idéia' de individualismo surgiu na França a partir da Revolução Francesa e do pensamento iluminista que lhe deu origem, em oposição ao movimento conservador francês, que era unânime em condenar o apelo à razão, aos interesses e aos direitos do indivíduo, como contrário e nocivo à preservação do bem comum.

Na Alemanha, entretanto, o termo individualismo deu origem a um outro tipo de individualismo que foi tematizado principalmente por G. Simmel e denominou-se, posteriormente, individualismo expressivo. Esta concepção é bastante interessante e tem relações com aquilo que Guattari vem chamando de processos de singularização, que são as próprias raízes produtoras de subjetividade em sua pluralidade.

O individualismo expressivo alemão correspondia à concepção romântica de individualidade, na qual estavam incluídos não apenas os sentidos de unicidade,

liberdade e autonomia, mas sobretudo a ênfase na noção de singularidade, originalidade e auto-realização. Simmel falou em ‘novo individualismo’, ou individualismo da diferença, do aprofundamento da singularidade até o ponto da incomparabilidade entre os indivíduos, em contraponto ao individualismo do século XVIII, com sua noção de sujeitos atomizados, iguais e basicamente indiferenciados.

Pensarmos no *homo informaticus* ou subjetividade maquínica, é recortarmos um pedaço daquilo que Guattari chamou de equipamentos coletivos de subjetivação, é pensarmos naquele indivíduo que nasce imerso no espaço virtualizado, onde o lidar com a máquina computacional é absolutamente natural, tanto quanto para nós o são o telefone e, principalmente, a escrita. Para o sujeito digital, o aparato maquínico pode funcionar potencializando a organização sensório-percepto-motora, ampliando suas possibilidades inteligentes, da mesma maneira que a palavra, a escrita, a impressão, o instrumento musical e o computador são artefatos que expandem as possibilidades humanas. Em outras palavras, assim como um instrumento musical pode ser extensão de construções mentais do som, computadores podem ser extensão das construções mentais do pensamento.

Sherry Turkle (1995) também aborda a influência da informática na produção de uma nova subjetividade. Ela faz um estudo que é produto da escuta clínica, da participação e da observação no cenário tecnológico, já que, além de psicanalista, é professora de Sociologia do Massachusetts Institute of Technology. Considerando o computador pessoal como ‘my thinking space’, ela caracteriza em três tempos nossa relação com o computador:



- no primeiro tempo ele funciona como um mero instrumento que facilita a vida.

- no segundo, ele tem a função de espelho onde se projetam nossas idéias e fantasias.

- Mais recentemente, o computador vem se tornando mais do que um instrumento e espelho. Estamos atravessando o espelho e aprendendo a viver no mundo virtual, onde aparecem novos modelos de mente, corpo, identidades, máquinas...

O contexto do ciberespaço favorece a corrosão dos limites entre o real e o virtual, entre o animado e o inanimado, entre o *self* unitário e o múltiplo.

Na última década, Turkle entrevistou mais de mil pessoas, dentre as quais cerca de 300 crianças, sobre suas experiências com computadores ou objetos computacionais; experiências de programar, navegar, escrever, construir, experimentar ou se comunicar. Seu último livro apresenta uma série de depoimentos que surpreendem pela concepção do que é o virtual. Para ela, a tela do computador é a nova locação para nossas fantasias eróticas e para a curiosidade relativa ao saber. Utilizamos as telas do computador para redimensionar novos caminhos de pensar sobre a evolução, as relações, a sexualidade, a política e a identidade.

É importante notar que Turkle dedica uma boa parte de seu trabalho à pesquisa de Netsex (*sites* de sexo na Internet) e do MUD<sup>34</sup>. MUD é um jogo que coloca o jogador no espaço virtual, onde ele é capaz de navegar, conversar e construir.

---

<sup>34</sup> MUD - 'Multi user domains' são softwares em formato de jogos como 'Star-treck' e 'Lambda MOO'. A maioria dos jogadores é de classe média, do sexo masculino e com idade em torno de 20 anos.

O jogador é também ator, e ali - como diz um usuário, 'você é o que pretende ser'. O MUDself é constituído em interação com a máquina.

Na prática diária de muitos micreiros, o Windows se tornou uma metáfora poderosa para pensarmos sobre o self como múltiplo. Construir no MUD é alguma coisa híbrida entre jogo de computador e ficção escrita. Como numa atuação, a tarefa explícita é construir uma máscara ou *persona* viável. O MUD tem características semelhantes ao psicodrama. Implica em multiplicidade, heterogeneidade e fragmentação. Trata-se de um ambiente propício aos *selves* modernos.

Turkle descreve assim o ciberespaço:

'No ciberespaço nós podemos conversar, trocar idéias e assumir uma personalidade criada por nós mesmos. Temos a oportunidade de construir novos tipos de comunidades, comunidades virtuais, nas quais participamos juntamente com pessoas de todo o mundo, pessoas com as quais nós conversamos diariamente, com as quais podemos ter relações bem íntimas, mas que talvez nunca encontremos fisicamente.'<sup>35</sup>

O próprio espaço gerado pela Internet é um elemento da cultura que contribui para pensarmos sobre subjetividade como **multiplicidade**. É um espaço permissivo, onde não estão em jogo os parâmetros que costumam circunscrever a identidade: filiação, nacionalidade, nível escolar, nível econômico, cara, cor. Na rede (nos *chats* e nos MUDgames, como já vimos), constrói-se uma subjetividade múltipla,

---

<sup>35</sup> 'In cyberspace, we can talk, exchange ideas, and assume personae of our own creation. We have the opportunity to build new kinds of communities, virtual communities, in which we participate with people from all

plural, através do faz-de-conta e da interação com o outro. A Internet, como laboratório social, viabiliza a construção, a desconstrução e a reconstrução de identidades/*self*, que é a característica destes tempos.

Um micreiro fez a seguinte observação: ‘por que dar status superior para o ‘self’ que tem corpo, quando o self que não tem corpo é capaz de ter experiências as mais variadas?’. Surge um novo dispositivo que abre um campo de possibilidades de experiência, experiências de simulação, onde o sujeito vivencia a si mesmo nos mais diferentes papéis como ator, com respostas e reconhecimento vindo de um outro; que também vive os mais variados papéis. Essa multiplicidade é favorecida pelo fato de que as relações na rede se dão sem a presença física do outro. A ausência do olhar do outro, muitas vezes repressor, é um agente facilitador do desdobramento de papéis. Nessa questão, temos mais perguntas que respostas, já que a cultura da simulação é recente; mas uma fluidez, um abandono das identidades com contornos definidos começa a ser vislumbrada. O sujeito desconectado será um sujeito virtual? Qual o código ético adequado a ele?

Nesta mesma linha de consideração devemos lembrar que, para Michel Serres, a imaginação, a memória, o conhecimento, a religião já são vetores da virtualização que nos fizeram abandonar a presença, muito antes das redes informáticas.

Ao considerarmos, neste trabalho, como uma característica importante do ciberespaço, a **não-corporeidade**, apontamos para o fato de que no mundo virtual,

---

over the world, people with whom we converse daily, people with whom we may have fairly intimate relationship but whom we may never physically meet.’Turkle, S. ‘Life on the screen’, pag. 10

para o contato com o outro, prescinde-se da presença física. Nesse sentido, poderíamos pressupor, como muitos enfatizam, que o sujeito virtual se desenvolve em grande isolamento. As comunidades virtuais são assim; embora com amplo alcance às produções da humanidade, não se tem acesso ao contato humano. Embora isolado, o sujeito virtual conectado, paradoxalmente, passa a fazer parte de uma rede onde a dimensão do coletivo está presente. Até que ponto a interatividade transforma o contexto geral das relações humanas e das relações de poder?

A relação do sujeito com o computador pessoal é, por um lado, muito singular, já que implica em intimidade: no ambiente familiar, com todas suas referências íntimas, a tela do computador 'logada' na rede é, também, um espaço inteiramente do sujeito que o opera, é ele quem decide para onde ir. Por outro lado, é um espaço comum, sem fronteiras, de todos e de ninguém, em que o outro pode, a qualquer momento, entrar na tela do computador pessoal. Assim, a não-presença que caracteriza a interação nas redes digitais é um dos fatores que favorecem o desengate do espaço físico e da temporalidade do relógio; a pertinência geográfica deixa de ser ponto de partida e chegada, elemento de coesão. A virtualização reinventa uma cultura nômade, fazendo surgir um meio de interações sociais em que as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia.

A importância das fronteiras físicas se vê subvertida pelo ciberespaço. A partir da Internet, o peso do espaço físico como referência é menor. Não há fronteiras, por exemplo, para aquele menino ou menina que mora numa pequena cidade do interior do Brasil, e que ganha um computador. Ele se conecta na rede e ganha o

mundo. Aprende um inglês 'interneteiro' e se relaciona com meninos ou meninas de muitos lugares do mundo. Cria-se, por certo, uma nova comunidade, cujo fator determinante não é a vizinhança geográfica, mas sim virtual. A questão das fronteiras assume uma outra dimensão, a própria noção de fronteira precisa ser definida.

Diante dessa revolução geográfica, serão, evidentemente, os geógrafos, como Milton Santos (1994) ou David Harvey (1989), que irão investigar as questões relativas à territorialidade, fronteiras, domínios.

Harvey (1989), por exemplo, fala da 'compressão do tempo-espço', que, segundo ele, traz conseqüências na maneira pós-moderna de pensar, agir e sentir. Considera que a volatilidade e a efemeridade da moda, dos produtos da técnica de produção, dos processos de trabalho, das idéias e ideologias, dos valores e práticas estabelecidas se impôs de tal maneira, que modificou os modos de comportamento, atirando fora valores, estilos de vida, relacionamento estáveis, apego à coisas, lugares, pessoas...Para ele, a volatilidade e a efemeridade tornam difícil manter qualquer sentido firme de continuidade.

Não podemos deixar de reconhecer que a informatização de nossa sociedade vem gerando efeitos relevantes sobre a subjetividade; não somente em função de atos e fatos novos, mas pela velocidade com que esses atos e fatos são levados aos indivíduos. Dimenstein (1997) chega a afirmar que o americano consome a informação, como o faz com seus produtos, sem, no entanto, digeri-las e acaba produzindo-se uma 'ignorância informatizada'. Para ele, as estatísticas demonstram que o nível de ignorância generalizada é espantoso, e cabe ressaltar que o mesmo

ocorre no Brasil. Esses fatos apenas mostram que não se pode cair na armadilha do deslumbramento tecnológico; pouco interessa gerar informação sem conhecimento crítico do mundo em que se vive.

Essas digressões sobre a virtualidade e a subjetividade sugerem que subjetividades podem emergir dessa avalanche cultural que a tecnologia proporciona. Sem dúvida, um novo habitat condicionará um sujeito diferente, cujos contornos ainda não são muito claros.

A pós-modernidade, como clima cultural do nosso tempo, com seus fenômenos tecnológicos inéditos, está atravessada por lógicas cruzadas que confundem a nossa forma de reconhecer ou de representar o mundo e agir nele.

Pensando sobre os efeitos que o fenômeno computador pessoal tem sobre o sujeito, sabemos que esses efeitos podem ser catastróficos, como descrevem Baudrillard, com ironia e irreverência, e Virílio, com mestria.

No entanto, acreditamos também em efeitos positivos da informática, ligados a um movimento pulsional em direção à curiosidade, à busca e à criação.

A curiosidade é basicamente infantil no sentido de que é tarefa primordial do bebê-criança conhecer o mundo que o cerca. A curiosidade e o desejo de explorar são características de qualquer criança na busca desse conhecimento. Jogar, brincar, aprender as regras dos jogos e lidar com elas - estes são aspectos importantes também de nossos esforços individuais para tentarmos compreender os novos tempos e seu caráter imediato.

## - O Espaço Virtual como Espaço Cultural / Invenção

‘Em todo verdadeiro homem se  
esconde uma criança que quer  
brincar’ – Nietzsche

As tecnologias da informação modernas podem resgatar a faceta lúdica do saber, do conhecimento. Primeiramente, pela ilação entre os objetos de uso: a tela do computador é equivalente à televisão, símbolo de toda uma geração de ‘baby boomers’. Logo, sentar-se à frente do computador para a realização de um trabalho é completamente diferente de sentar-se em frente à máquina de escrever, apesar de encontrarmos nelas as mesmas teclas alfa-numéricas.

Ao primeiro contato com a tela, seguem-se sons e ícones, que podem ser manuseados servindo de propósito às curiosidades, à pesquisa e ao lazer. A disponibilidade de hipertextos relacionados aos mais exóticos campos de conhecimento tornam a Enciclopédia Britânica o equivalente a um parque de diversões, onde até o colega com quem trocar impressões está logo ali ao lado...mediante um clicar de ‘mouse’.

O efeito dessas possibilidades lúdicas vem sendo reconhecido como elemento básico da criatividade e do progresso; parece que foi preciso a extrapolação dos efeitos disciplinadores, quase escravagistas, da Revolução Industrial para que se

voltasse a valorizar o que Bertrand Russel definiu em seu 'Elogio do Prazer'(1977) como conhecimento inútil. Nesse trabalho, escrito em 1932, Russel já apontava para a necessidade que tanto os adultos quanto as crianças têm de brincar, isto é, de períodos de atividades que não tenham outro propósito a não ser o prazer imediato. Ele acrescenta que o elemento cultural na aquisição do conhecimento, quando assimilado com êxito, forma o estilo de pensamento e os desejos das pessoas, tornando-as interessadas, pelo menos em parte, em amplos assuntos impessoais e não apenas em questões de importância imediata para si mesmos. Tem-se admitido que quando uma pessoa adquire certa capacitação pelo conhecimento, irá valer-se dela de modo socialmente benéfico.

Russel, ao não prever a possibilidade de coexistência entre o trabalho objetivo e o lazer, concentrou-se em defender na sua exegese social a redução das jornadas de trabalho, porque a sociedade industrial ensejava tal expectativa e de todas os cantos provinham gritos de indignação. Mesmo Albert Einstein<sup>36</sup>, já clamava:

'Aos líderes em potencial faz falta o tempo livre de que precisam para poder crescer. O desenvolvimento das máquinas deveria ter produzido efeito oposto. Deveria ter diminuído a exigência de que o indivíduo trabalhe mais para atender à demanda da comunidade. Mas o mundo não se adapta a essas mudanças.'

A adaptação à qual se refere Einstein ainda está em processo, mas as mudanças já aparecem e a atividade historicamente feita fora de casa - trabalhar - já

---

<sup>36</sup>O físico alemão Albert Einstein escreveu este artigo em 1933 para a Liberty Magazine/BPSinger Features. O jornal O Estado de São Paulo o publicou no dia 29 de junho de 1977.



ganha espaço na residência das pessoas. A transformação é mais radical do que pode parecer à primeira vista. O que está acontecendo em todo o mundo - e dá os primeiros passos no Brasil - é uma enorme e crescente migração dos negócios e do trabalho para dentro do ambiente doméstico. É o chamado 'SOHO' (small office, home office), que vem, com toda a força, mudar o conceito de escritório e a forma de relacionamento dentro das empresas. A atual revolução dos escritórios pode ser comparada, de forma inversa, à que aconteceu no início da Revolução Industrial, quando as pessoas trabalhavam em casa, tinham controle sobre os meios de produção, sobre o saber, sobre o tamanho do próprio negócio e sobre sua gestão. Ao migrarem para as fábricas, elas passaram a vender seu saber sobre o trabalho. Perderam, além do domínio sobre seu trabalho, o convívio familiar. O que está acontecendo agora é um retorno. É a vantagem da conexão tecnológica que coloca todos esses trabalhadores numa grande rede.

Os membros de uma comunidade virtual de trabalho estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesse. E essa comunidade se relaciona em toda sua intensidade, apenas sem lugar de referência estável. A ausência desta referência diária, pontual, burocrática, é uma variante importante.

Ora, uma jornada de trabalho que possibilite ao indivíduo poupar tempo no trajeto para o trabalho, estabelecer disciplinas que vão de encontro à suas necessidades pessoais e, à sua maneira, produzir com eficiência, é uma maneira de concretizar os anseios de Russel e Einstein.

Temos, então, dois aspectos importantes - o aspecto lúdico e a agilidade que o computador promove em tarefas diárias, simplificando algumas circunstâncias exaustivas, modificando a velocidade dos fatos etc, que fazem do ciberespaço, do qual o computador é o instrumento de realização, um objeto a ser investigado.

Os programas interativos, a cultura de simulação e a variedade de recursos e fontes de informação disponíveis nos levam a concluir que o ciberespaço é um terreno propício a uma ampla gama de experiências: as pessoas interagem, fazem emergir suas fantasias, sua criatividade, sua curiosidade. Um espaço meio dentro, meio fora, que se abre a expressão da subjetividade e da fantasia, mas impõe uma objetividade, e que é público e ao mesmo tempo privado. Trata-se de uma área cujo limite é tênue, uma área intermediária destes pólos que sempre compareceram no campo da psicanálise. Essa área intermediária que, parodiando Winnicott, chamaremos de espaço transicional, está em direta continuidade com a área do brincar da criança pequena, que se 'perde no brincar'.

O trabalho de Winnicott<sup>37</sup> nos interessa mais de perto por admitirmos uma analogia entre os objetos e fenômenos transicionais, tais como por ele reconhecidos, e o computador como objeto e o ciberespaço como lugar de ocorrência, enquanto estes propiciam os eventos virtuais, e possibilitam conjugar a criatividade primária e a percepção objetiva baseada no teste de realidade; moldando assim o *homo informaticus* através da exploração do campo de possibilidades que, acreditamos, é propício às produções culturais e, portanto, à criatividade.

A hipótese original deste autor a respeito do objeto transicional, publicada no livro 'O Brincar e a Realidade' (1975), pretende localizar o ponto da primeira possessão de um objeto para o bebê humano em um determinado lugar que não é nem fora, nem dentro, é no limite entre o fora e o dentro, entre o mundo interno e o mundo externo.

'É uma área intermediária de experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade interna quanto a vida externa. Trata-se de uma área que não é disputada, porque nenhuma reivindicação é feita em seu nome, exceto que ela exista como lugar de repouso para o indivíduo empenhado na eterna tarefa humana de manter as realidades internas e externas separadas, ainda que inter-relacionadas.'<sup>38</sup>

Para ele, os fenômenos transicionais se tornam difusos, se espalham por todo o território intermediário entre a realidade psíquica interna e o mundo externo. Um bom exemplo de um objeto transicional é o cobertorzinho do Linus na história em quadrinhos do Snoopy; aquele objeto externo, mas completamente de posse do bebê. Para Winnicott, o objeto transicional e os fenômenos transicionais iniciam todos os humanos em algo que será sempre importante para eles, isto é, uma área neutra de experiência que não é contestada.

'Creio que há uso para um termo que designe a raiz do simbolismo no tempo, um termo que descreva a jornada do bebê desde o puramente subjetivo até a objetividade, e parece

---

<sup>37</sup> Donald Winnicott, psicanalista, tornou-se parte da chamada escola das relações de objeto. A ênfase de seu trabalho é clínica. Winnicott fez uma psicanálise do pós-guerra, otimista, que se contrapõe àquela atravessada pela guerra, representada por Melaine Klein.

<sup>38</sup> Winnicott, D. - "O brincar e a Realidade", p. 30.

que o objeto transicional é o que percebemos dessa jornada de progresso no sentido da experimentação.<sup>39</sup>

Esta área intermediária de experimentação que alivia a tensão constante entre a realidade interna e externa articula-se à área de experimentação da atividade cultural e da religião. Para Winnicott, o brincar conduz naturalmente à experiência cultural e, na verdade, constitui seu fundamento. O lugar em que a experiência cultural se localiza está no espaço potencial existente entre o indivíduo e o meio ambiente (originalmente o objeto). O mesmo se pode dizer do brincar. A experiência criativa começa com o viver criativo, manifestado primeiramente na brincadeira.

Chama-nos a atenção a especificidade desta zona terceira, área intermediária, que pode ser pensada como uma tela para a experiência de simbolização.

Esta zona descrita tantas vezes por Winnicott nos remete a um artefato que talvez simule esta experiência primeira, embrião do ato criativo: o espaço virtual que o computador instaura, que permite criar, imaginar, inventar, produzir objetos.

Os estudos de Winnicott, portanto, vêm reforçar a nossa tese de que o espaço virtual instaurado pelo computador, e que nos torna capazes de criar, imaginar, inventar, e produzir, pode trazer efeitos subjetivos muito além daqueles objetivamente percebidos pela mera inserção, em nosso dia-a-dia, de um artefato eletrônico.

---

<sup>39</sup> Idem p.19

## CONCLUSÃO

‘ Do que vós concebeis mais circunscritos  
Desdenhais a alma exterior dos ritos  
E o sentimento que os gerou guardais.’

Fernando Pessoa

As novas tecnologias, em especial os fenômenos das redes informáticas e do computador pessoal, por sua novidade e pelas grandes modificações que estão imprimindo em nosso cotidiano, têm merecido a atenção de muitos pensadores de diversos campos do saber. Nessa dissertação, considerando que essa questão é de grande relevância, busquei delimitar o novo campo, levantando muitas perguntas e encaminhando algumas respostas, como fruto de minha experiência pessoal com a engenhoca, dos relatos sobre sua influência na vida de outras pessoas, obtidos em minha experiência clínica, e da reflexão sobre várias correntes de pensamento sobre o tema, representadas pelos autores aqui abordados.

A cibercultura sem dúvida introduz importantes mudanças na cultura. Ao mesmo tempo que permite o amplo acesso aos mais diversos recantos do planeta, envolvendo um movimento de universalização, a partir do confronto com o diferente, característico dessa experiência, impõe limites às totalizações de sentido. Nossa espécie tende a formar uma única comunidade mundial, embora desigual e conflituosa.

Concordando com Guattari em que não existe algo como o domínio de uma natureza humana, em oposição ao que é cultural, mas que a subjetividade é algo de fabricado, modelado, recebido e consumido, busquei circunscrever algumas características dos novos tempos, tais como as novas experiências relativas a tempo e espaço que a revolução informática tende a forjar, e sugerir quais as consequências dessas mudanças na gestação de um novo sujeito.

Na imagem do autor, “assim como se fabrica leite em forma de leite condensado, com todas as moléculas que lhe são acrescentadas, injeta-se representações nas mães e nas crianças...”<sup>40</sup>. Não se trata apenas de uma transmissão de idéias e significações, mas de conexões diretas entre as máquinas produtivas e de controle social e as instâncias psíquicas que definem a maneira de perceber o mundo, a memória, as relações sociais, etc.

Diante da revolução informática e de suas imensas potencialidades, temos ainda uma indefinição de quais de suas consequências irão prevalecer. Não se trata de enumerar os benefícios e malefícios que a máquina poderá trazer, mas de destacar, na medida do possível, as características dessa nova realidade, e promover uma reflexão de como esse fatores podem intervir a favor da civilização. É o que autores como Dimenstein, Santos, Levy e Guatteri vêm fazendo.

Destaquei, na dissertação, uma vertente de pensamento otimista em relação à revolução informática, representada por Levy, e uma pessimista, citando Virilio como seu principal porta-voz. Sabemos dos efeitos negativos, da ignorância informatizada que a cultura do computador promove. Os riscos que corremos, fazem lembrar a

indagação de T.S. Elliot: “Onde está a sabedoria que perdemos no conhecimento? Onde está o conhecimento que perdemos na informação?”<sup>41</sup>.

Nessa pesquisa, no entanto, optei pelo porvir e pela utopia. Ao destacar a auto-organização da Internet, por exemplo, e valorizar seu potencial de independência em relação aos poderes dominantes, busquei apontar para caminhos em que o progresso social possa ser favorecido por esses novos artefatos.

Os que trabalham ou ensinam na área das ciências humanas ou sociais, vêm-se confrontados com uma opção ética: ou contribuem para os processos de singularização, ou para a reprodução de modelos que não os favorecem. O que caracteriza o processo de singularização, segundo Guattari, é o sujeito poder captar os elementos da situação que o envolve e construir seus próprios tipos de referências práticas e teóricas, sem ficar submetido e dependente do que o poder global impõe. Esta condição é o que dará ao sujeito a possibilidade de preservar alguma autonomia e alguma possibilidade de criação.

Como o mundo é imperfeito, a utopia traz embutida a impossibilidade. Entretanto presentifica um projeto, a aposta do desejo. Em relação ao novo que as tecnologias inteligentes representam, a atitude nesta dissertação é a de afirmação, afirmação que tem a ver com a criação e com a alegria diante do novo e incerto campo que se apresenta. A aposta na afirmação e no otimismo é também uma opção ética.

---

<sup>40</sup> Guattari, F. Rolnik, *S Cartografias do desejo* p 25

<sup>41</sup> Elliot, T. S. ‘Where is the wisdom we have lost in knowledge? Where is the knowledge we have lost in information?’

Cumpra a cada um, se o quiser, intervir na formação de um projeto utópico para a política humana. Nesse sentido, essa dissertação aspira à condição de uma modesta intervenção para reconhecimento do fenômeno.



**BIBLIOGRAFIA**

ARENDT, H. - 'A Condição Humana'. Rio de Janeiro, Ed. Forense Universitária, 1993.

BAUDRILLARD, J. - 'Tela Total - mito-ironias da era do virtual e da imagem'. Porto Alegre, Sulina, 1977.

BERGSON, H. - 'La Pensée et le Mouvant'. Paris, PUF, 1996.

BIRMAN, J. - 'Psicanálise, Ciência e Cultura'. Rio de Janeiro, Zahar ed. 1994.

BOUDON, R. - 'A Ideologia'. São Paulo, Ática, 1889.

CHEMAMA, R. - 'Dicionário de Psicanálise'. Porto Alegre, Artes Médicas Sul, 1995.

DELEUZE, G. - 'Diferença e Repetição'. São Paulo, Graal, 1988.

DELEUZE, G. - 'Nietzsche e a Filosofia'. Rio de Janeiro, Ed. Rio, 1976.

DIMENSTEIN, G. - 'Aprendiz do Futuro - cidadania hoje e amanhã'. São Paulo, Ática, 1997.

DUBY, G. - 'An 1000 An 2000 sur les traces de nos peurs'. Itália, Textuel, 1995.

DUMONT, L. - 'O Individualismo - uma perspectiva antropológica da ideologia moderna'. Rio de Janeiro, Rocco, 1993.

ELIAS, N. - 'A Sociedade dos Indivíduos'. Rio de Janeiro, Zahar ed. 1994.

FLOOD, R./LOCKWOOD, M. (org.) - 'The Nature of Time'. New York, Basil Blackwell, 1987.

FREIRE COSTA, J. (org.) - 'Redescrições da Psicanálise'. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 1994.

FREUD, S. - Conferência XXXV, vol. 22, ESB. Rio de Janeiro, Imago Editora, 1974.

FREUD, S. - 'O Mal-Estar na Civilização', vol. 21, ESB. Rio de Janeiro, Imago Editora, 1974.

GATES, B. - 'A Estrada do Futuro'. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

GAY, P. - 'Freud. Uma vida para o nosso tempo'. São Paulo, Companhia das Letras, 1989.

GUATTARI, F. - 'As Três Ecologias'. Campinas, Papirus, 1990.

GUATTARI, F. - ROSNIK S. - 'Cartografia do desejo'. Petrópolis, Vozes, 1996.

GUATTARI, F. - 'Caosmose'. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1992.

HARVEY, D. - 'Condição Pós-moderna'. São Paulo, Loyola, 1996.

HOBSBAWM, E. - 'Era dos Extremos - o breve século XX 1914-1991'. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

JAMESON, F. - 'Espaço e Imagem - Teorias do pós-moderno e outros ensaios'. Rio de Janeiro, UFRJ, 1995.

JAMESON, F. - 'Pós- Modernismo - A lógica cultural do capitalismo tardio'. São Paulo, Ática, 1997.

JAPIASSU, H./MARCONDES, D. - 'Dicionário Básico de Filosofia'. Rio de Janeiro, Zahar ed. 1990.

KENNEDY, P. - 'Preparando para o Século XXI'. Rio de Janeiro, Campus, 1993.

KUNDERA, M. - 'A Lentidão'. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1995.

LALANDE, A - 'Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia'. São Paulo, Martins Fontes, 1993.

LAPLANCHE, J./PONTALIS, J-B. - 'Vocabulário da Psicanálise'. São Paulo, Martins Fontes, 1970.

LATOUR, B. - 'Jamais fomos Modernos'. Rio de Janeiro, ed.34, 1994.

LÉVY, P./AUTHIER, M. - 'As Árvores de Conhecimentos'. São Paulo, Escuta, 1995.

LÉVY, P. - 'As tecnologias da Inteligência - O futuro do pensamento na era da informática'. Rio de Janeiro, Ed.34, 1993.

LÉVY, P. - 'O que é o Virtual?'. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1996.

- MACHADO DA SILVA, J. (org.) - 'O Pensamento do Fim do Século'. Porto Alegre, L&PM, 1993.
- MAGNO, MD - 'de Mystério - a Nova Psicanálise'. Rio de Janeiro, Aoutra, 1990.
- MARCONDES, D. - 'Iniciação à História da Filosofia - dos pré-socráticos a Wittgenstein'. Rio de Janeiro, Zahar ed. 1997.
- MORAES, D. (org.) - 'Globalização, Mídia e Cultura Contemporânea'. Campo Grande, Letra Livre, 1997.
- NASIO, J. D. - 'Os olhos de Laura' - o conceito de objeto *a* na teoria de J.Lacan'. Porto Alegre, Artes Médicas, 1991.
- NEGROPONTE, N. - 'A Vida Digital'. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.
- NICOLACI-DA-COSTA, A - 'Na Malha da Rede - Os Impactos Íntimos da Internet'. Rio de Janeiro, Campus, 1997.
- PARENTE, A (org.) - 'Imagem Máquina - A era das tecnologias Virtuais'. Rio de Janeiro, ed.34, 1996.

PIAGET, J. - 'A Construção do Real na Criança'. Rio de Janeiro, Zahar ed., 1996.

RHEINGOLD, H. - 'The Virtual Community'. New York, Harper Collins Publishers, 1994.

RICOEUR, P. - 'Interpretação e Ideologia'. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1990.

RUSHKOFF, D. - 'Playing the Future - How Kids' Culture Can Teach us to Thrive in na Age of Chaos'. - New York, Harper Collins publishers, 1996.

RUSSEL, B. - 'Elogio do Lazer'. Rio de Janeiro, Zahar, 1977.

SANTOS, M. - 'Técnica Espaço e Tempo - Globalização e meio técnico-científico informacional'. São Paulo, Editora Hucitec, 1997.

SAGAN, C. - 'O mundo Assombrado pelos Demônios - A Ciência vista como uma Vela no Escuro'. - São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

SERRES, M. (org.) - 'História das Ciências'. Lisboa, Terramar, 1996.

STOLL, C. - 'Silicon Snake Oil'. New York, Doubleday, 1995.

SOUZA SANTOS, B. - 'Pela Mão de Alice'. São Paulo, Cortez, 1995.

TALBOTT, S. - 'The Future does not Compute - Transcending the machines in our midst'. California, O'Reilly & Associates, 1995.

TOFFLER, A.H. - 'Criando uma nova Civilização' - A política da terceira Onda'. Rio de Janeiro, Record, 1995.

TURKLE, S. - 'Life on the Screen - Identity in the age of the Internet'. New York, Simon & Schuster, 1995.

VIRILIO, P. - 'O Espaço Crítico'. Rio de Janeiro, ed. 34, 1995.

VIRILIO, P. - 'A Máquina de Visão'. Rio de Janeiro, José Olympio ed. 1994.

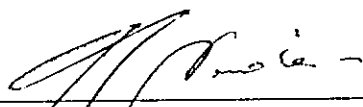
VIRILIO, P. - 'Velocidade e Política'. São Paulo, Estação Liberdade, 1996.

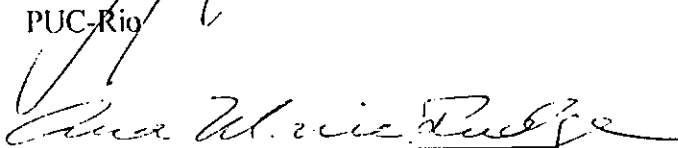
WINNICOTT, D.W. - 'O Brincar e a Realidade'. Rio de Janeiro, Imago, 1975.

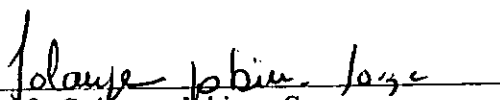
WINNICOTT, D. W. - 'Natureza Humana'. Rio de Janeiro, Imago, 1990.

WINNICOTT, D.W. - 'Explorações Psicanalíticas'. Porto Alegre, Artes Médicas, 1994.


Dissertação apresentada ao Departamento de Psicologia da PUC-Rio pela aluna Elizabeth Muijart, intitulada intitulada "Construções de futuro: O sujeito na virtualidade", e aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Ana Maria Nicolaci da Costa (Orientadora)  
PUC-Rio

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Ana Maria Rudge (Co-Orientadora)  
PUC-Rio

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Solange Jobim e Souza

Visto e permitida a impressão  
Rio de Janeiro, 02...10/1998.

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Jurgen Heye  
Coordenador dos Programas de Pós-Graduação do Centro de  
Teologia e Ciências Humanas