

IMAGINÁRIO DO REFÚGIO E IDENTIDADE CIBERNÉTICA

Sébastien Joachim

A identidade que qualificamos de cibernética não é uma realidade subjetiva asseverada. Ela pode ser uma provisoriedade tecnológica, uma identificação passageira, puramente fabular até de mera atribuição ficcional. É o caso de criações de seres de síntese como os heróis do filme *Star Trek*, *Tron*, os personagens de certos jogos eletrônicos e de *virtual environments* ou – fora do mundo informático – os heróis de ficção científica, os Frankenstein e Cia. Nesses casos é que temos a verdadeira identidade cibernética; aí, a palavra identidade é totalmente metafórica. Numa acepção vizinha desta, o filósofo francês Paul Ricoeur fala de “identidade narrativa” (*Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1991), aquela que se consegue via identificação sucessiva com o narrador e as personagens de ficção dentro de uma apropriação do questionamento a respeito do ser e do mundo suscitado pelo conteúdo ficcional. Aqui a identidade continua de ser uma identificação.

A identidade cibernética literalmente falando se daria numa mudança radical do ser que confina à esquizofrenia ou a distúrbios da personalidade resultantes de uma

desidentificação, de uma perda do sentimento do real em um ser alienado pelas tecnologias de comunicação e de informação.

A alienação de um tal ser teria sido, portanto, a decorrência de sua falta de distanciamento entre a realidade e o imaginário. Dizem certos observadores, que não aprovo necessariamente. De um outro lado, Gilles Deleuze e Felix Guattari, principalmente o Felix Guattari do livro redigido em parceria com Suely Rolnik, *Cartografias do Desejo* (Vozes, 1986) acreditam que essa alienação pode ser revertida se o cidadão se conscientiza da manipulação das forças capitalistas e exacerba a sua alienação até fazer implodir o sistema no seu cerne. No âmbito dessa pesquisa nossa, não seguimos esse caminho. A identidade cibernética tem a sua melhor expressão nos fãs da televisão, da realidade virtual, especialmente nos fanáticos da informática do Massachusetts Institute of Technology (M.I.T. de Boston), de Stanford University (CA) ou da Universidade Carnegie Mellon de Pittsburg, denominados de *Hackers*.

O fato da vida vicarial, em que se envolveram nos anos 60 os Hackers, já existiu e continua a existir. Lembramos o poeta francês Baudelaire e seus paraísos artificiais conseguidos através da droga, o grande poeta do segundo pós-guerra, Henri Michaux, igualmente experimentador de uma identidade artificial, através da química da droga de que ninguém nega a amplidão de sensação e de visão que confere momentaneamente a seus usuários.

Viajaremos em realidade artificial; semelhantemente não perderemos de vista a amplitude “da imaginação simbólica” que Gilbert Durand explorou e que oferece uma relevante analogia com os efeitos oníricos da tecnologia enquanto droga da idade eletrônica.

As duas grandes possibilidades da carreira do imaginário – o regime solar ou diurno, o regime lunar ou noturno, estão presentes na mente e no comportamento dos “fans” da TV e do computador. E se

nosso título se atrela à dinâmica do refúgio, ou seja, uma constelação de imagens do regime noturno, é apenas para iniciar uma viagem de busca de identidade ou de identificação sucessiva, cujo ponto de chegada pode bem oscilar para o regime diurno. Explicaremos o como dessa dinâmica à medida que avance nossa caminhada em meio às tecnologias audiovisuais.

Vamos começar logo com o comportamento dos consumidores de programas de televisão, antes de trilhar as estradas da RV (realidade virtual) e do computador pessoal.

1. Imaginário televisivo e Identidade.

“Um facho mágico de luz invade a sala e as atenções se voltam para o painel

luminoso. Crianças e adultos se acomodam como podem ou permite o espaço.

Alguém apaga a luz principal e acende o abajur do canto. Está ligada a tevê e

todos, silenciosa e instantaneamente, se ligam nela – um estranho campo de força

luminosa nos aproxima, a partir de então, um regulamento tácito é obedecido.

Manifestações verbais são desencorajadas e os movimentos não devem competir com a tevê”.

É nesses termos que, no seu instigante livro *A tevê e a criança que te vê*¹, Ana Lúcia M. de Rezende e Nauro Borges de Rezende descrevem a relação imaginária entre a televisão e seus consumidores. A problemática não podia ter sido melhor apresentada. Temos aqui, – depois de um surto de regime diurno na primeira frase testemunhando o esquema / schème de dominação do homem pela tecnologia eletro-

¹Ana Lúcia M. de Rezende e Nauro Borges de Rezende. *A tevê e a criança que te vê*, 2. ed. São Paulo: Cortez, 1993, p.3

óptica (E. Couchot) - a predominância noturna e eufemística (apagar luz, deixar só o abajur de canto como uma lua) associada ao ritual (apagar, acender, se acomodar, silenciar-se, obediência tácita, focalizar os 14 ou 20 cm² do aparelho). Ao mesmo tempo, dá-se aqui a constelação da intimidade do grupo familiar, no esquema dessa acomodação espacial marcada pela redução do corpo e dos movimentos, pelo silêncio, pela penumbra; dá-se também um imaginário do refúgio, que sustenta essa constelação. Pois, ao “aninhar-se diante da tevê”², projetando a atenção pelo mini-canal luminoso do aparelho, o espectador se adentra simbolicamente nos incontáveis possíveis que aí vão levá-lo em torno do planeta, até em viagens interplanetárias.

Imaginário do refúgio, porque ao desertar a vida diurna tão cheia de agressões, de barulho, de imposições de toda espécie, “a personalidade do telespectador” de 18 ou 19 horas “refugia-se numa instância nebulosa; é como que guardada entre parênteses”: “Magicamente imerso na comunhão estética, o telespectador é um reflexo da imagem ... ou a imagem de seu reflexo?”, se perguntam Ana Lúcia e Nauro Rezende. Essa interrogação sobre a personalidade coloca o problema da identidade em regime cibernético, para os dois autores, na ameaça de uma perda, de uma alienação, suscetível de despontar para além da evasão, da catarse, das identificações múltiplas, – quando se estabelece a indistinção entre “real e imaginário”³. Mas esse risco pode ser sobrepujado pela formação de um telespectador crítico; como testemunham “as considerações finais” da pesquisa citada⁴.

Vem fortalecer essa posição de nossos dois “integrados”⁵, especialmente no que tange às crianças da era cibernética, um belo artigo de Maria Rita Kehl⁶. Ela notou perfeitamente o risco de uma perda de identidade

²De alta relevância essa expressão é da autoria do casal Rezende, na mesma página 3, 4º parágrafo.

³Ana Lúcia M. de Rezende, Nauro Borges de Rezende, *op. cit.*, p.3-4.

⁴*Ibidem*, p. 3-4.

⁵A expressão é de Umberto Eco (*Apocalípticos e Integrados*, São Paulo: Perspectiva, 1979), para designar os otimistas perante a técnica.

⁶Maria Rita Kehl, “Imaginar e pensar”, in NOVAES, Adauto. (org.) *Rede Imaginária: televisão e democracia*, São Paulo: Companhia das Letras, 1991, pp. 60-72

i) pela falta de distanciamento resultante das características próprias da linguagem televisiva: “rapidez, constância, indiferenciação qualitativa entre as imagens mais diversas, inserção sem descontinuidade no cotidiano das pessoas”⁷;

ii) pela mobilização do olhar (...), que fica aí, “inteiramente investido (...)”⁸. Sendo o olhar uma metonímia do corpo, estando no princípio da “construção de uma identidade pessoal, pela via das identificações” a captura da máquina de visão que é a televisão *pode* perturbar a criança. Mas não necessariamente, pois embora a TV venda uma linguagem de sonho, onde são ausentes para o desejo “contradição, negação, impossibilidade”⁹, a criança dispõe, (aliás qualquer um de nós), a potencialidade de transgredir códigos e pensamentos. Melhor ainda, ela vive à margem da esfera de pensamento *stricto sensu*, no império do imaginário. Se por um lado, a ficção totalitária televisiva, com seu excesso de mediatice e sua invasão domiciliar, lhe impede “simbolizar” e pensar, por outro lado “*nada tem consequências*”, acrescenta Maria Kehl¹⁰. Só “o beijo da experiência pode desencantar” a criança, cidadã do imaginário.

Além disso, a imaginação freudiana, de que se vale Maria Kehl, pode beneficiar-se em cada um de nós, crianças ou adultos, de uma imaginação não reprodutora de códigos, de um imaginário lúdico que burla imagens impostas ironizando-as.

Neste sentido, é preciso reconduzir as considerações finais de Ana Lúcia e Nauro Borges Rezende: o imaginário televisivo é monopolizador; entretanto, é “possível recriar suas mensagens, impedindo a aderência linear e a absorção inquestionável”; a criação que ela apresenta, em vez de ser um alienador invencível, pode encontrar de nossa parte um contra-imaginário. Pois ali como alhures,

⁷Maria Rita Kehl, *op. cit.*, p.61

⁸*Ibidem*, p.61

⁹*Ibidem*, p.65

¹⁰*Ibidem*, p. 70

encontrar de nossa parte um contra-imaginário. Pois ali como alhures, o conflito dos imaginários existe.

Esse conflito não existe apenas entre (eu) e o (outro); ele freqüentemente elege como terreno o próprio sujeito que imagina. Tal é o caso do imaginário talvez sincrético dos fanáticos da informática do M.I.T, denominados *Hackers*, e de todos os adeptos incondicionais da realidade virtual. É nesta altura de nossa exposição que caberá mais falar de identidade cibernética. Uma tal identidade não passa, como veremos, de uma metáfora. A metáfora, como se sabe, põe na conta de um (aqui o homem), o que pertence ao outro (ali, as criações e ambientes decorrentes do lógico-matemático).

Vamos primeiro ao ambiente global dos mundos virtuais e das entidades artificiais, para depois narrar algumas “perversões” pelo menos potenciais de identidade, assim como o universo imaginário ambíguo, sincrético, que as acompanham.

2. Imaginário e Realidade Virtual

Howard Rheingold em *Virtual reality*, (1991)¹¹ assenta sua experiência desde o começo do seu livro, por um imaginário de gulliverização, isto é, aquilo que Gilbert Durand chamava de abertura a imensidades quantitativamente infinitas,¹² a partir de um volume ou espaço mínimo (concha, gota d’água, etc).

Com efeito, ele cita um texto de Ivan Sutherland, que se lê assim:

“uma tela ligada a um computador, é para nós (...) um espelho por trás do qual se encontra um país de maravilhas matemáticas (...). A vocação do monitor (a tela) é de servir de janela aberta sobre um tal país de

¹¹Howard Rheingold, *La réalité virtuelle: quand l’illusion a toutes, les apparences de la réalité*. Paris, Dunod, 1993, trad. do americano por Leonel Lumbroso e Arnick Morel.

¹²Gilbert Durand, *As estruturas antropológicas do imaginário*, Lisboa, Editorial Presença, 1985, 2ª parte.

maravilhas edificado na memória do computador”¹³.

O mesmo autor se refere, no contexto dessa realidade virtual, a uma “identidade artificial”, fruto de um modelo lógico e matemático, e que se colocaria em oposição àquela administrada pela fotografia tradicional. Esta seria uma espécie de poção mágica, de maconha, de introdutora ou de trampolim para paraísos artificiais – como já dissemos. Ao se exprimir desta maneira, Rheingold alinha a RV sobre o imaginário da TV: ambos os artefactos constituem um ponto de partida irrisório para uma aventura colossal, tal como um germe minúsculo desabrochando-se em paisagens e árvores mágicas e imensas, que fazem perder totalmente de vista o início da experiência.

Estamos novamente no esquema de Gilbert Durand (a “gulliverização”). Durand pensa que o imaginário do refúgio se associa a jogos de encaixes espaciais, que se sucedem em uma progressão sem fim em direção do imprevisível, ora do mínimo ao máximo, ora o inverso. O que ele não salientou foi aquilo que a tecnologia do virtual virá posteriormente confirmar, a saber, o “potencial” dessas mudanças aceleradas à velocidade da luz perturba o ser até modificar sua essência subjetiva: não se pode dizer se este ser “é um homem ou uma mulher”¹⁴, diz Rheingold.

Em outras palavras, experiência de mundos virtuais, tal como a experiência da microgravidade dos astronautas atuais, acabaria por expor o ser humano a uma mutação radical de identidade. Se isso vier a acontecer nas viagens imóveis do consumidor de telepresença ou em possíveis viagens via superaeronaves fora do cosmos, tudo indica que nossos bisnetos e bisnetas desconheceriam o que é realidade, tanto por trás da tela quanto dentro do cotidiano. Contudo, pensa Rheingold, o refletir sobre isso, desde já, nos faculta um poder de controle e de prevenção contra derivações indesejáveis¹⁵.

O espaço dos cosmonautas e das pesquisas de telepresença é o “Cyberspace”(Cybernético + Space).

¹³Howard Rheingold, *op. cit.*, Paris, Dunod, p.3 (retradução nossa).

¹⁴*Ibidem*, p.9

¹⁵*Ibidem*, p. 10

O Cyberspace, segundo um John Walter, antes de ser um *meio*, é uma técnica¹⁶, uma “técnica universal de interação em três dimensões com o computador”. Por ele como alavanca, adquirimos asas de pássaros, comportamo-nos como Superman, Flash, Homens de 10 milhões de dólares. Através dele, realizaríamos os sonhos que guiaram as empresas de Leonardo da Vinci, de Santos Dumont e de tantos outros paladinos de um imaginário do corpo alado, do corpo glorioso tal como o corpo do Cristo após a sua ressurreição. Escutem a narrativa do jornalista John Barlow num Cyberspace experimental¹⁷:

De repente não tenho mais corpo. Tudo que sobrou de meu ego-corpo é uma mão

luminosa e dourada fluando diante de mim. Aponto o dedo para frente e logo

vejo-me transportado para a biblioteca que decora a parede do escritório ... Aponto o dedo para cima, e logo vejo-me subindo, subindo ...”

Que insustentável leveza do ser! Todavia, esse imaginário do Ícaro e de Homem-voador necessita vacinas contra a vertigem. Cabe observar que, sem pré-aviso, estamos tomando o rumo de uma outra vertente do imaginário, de que falaremos mais adiante. Por enquanto, entramos no Cyberspace ou nas *Cyberias* instaladas em diversos lugares do primeiro mundo, como em um refúgio análogo aos tubos catódicos do televisor. A implicação física, a de um corpo virtual que passa a ser sócio de nossas atividades habituais, acarretaria possível modificação de percepção, de autopercepção, ou mesmo de identidade. A razão dessa modificação nos é fornecida por Randal Walser, expert e conceptor de realidades virtuais na firma piloto Autodesk¹⁸. Para R. Walser, o

¹⁶John Walter é citado por Rheingold, na p. 187.

¹⁷in Howard Rheingold, *op. cit.*, p. 204

¹⁸Ibidem. As explicações de Randal Walser estão nas páginas 205 e 206

Cyberspace como meio não precisa de corpo. Logo, lembramos que, segundo o filósofo francês Maurice Merleau-Ponty e a Antropologia¹⁹, o corpo é a condição indispensável de nossa identidade, e que a declaração do expert americano de saída inquietava. Mas prossigamos.

Walser, parece-me, sonha com uma solução menos extremista do que a abolição do corpo próprio, fundamento da identidade. A prova é que ele diz:

“O condicionamento ou a dependência de um corpo único e imutável deve cair para ceder o seu lugar à noção de variedade de corpos “intercambiáveis”. Certos corpos caberiam melhor em certas situações. Essa capacidade de mudar radicalmente de aparência terá, deveras, um efeito psicológico profundo e nos conduzirá a questionar o suporte tradicional de nossa identidade (a noção de corpo, portanto).

A segunda parte da declaração de Walser trata de nossa inquietação a todos. A primeira parte da explicação diz respeito a um imaginário do corpo estudado pela sócio-antropologia de David Le Breton, de Michel Maffesoli e de Georges Balandier, e que reforça Gilles Lipovetsky em *O império do Efêmero* e Thierry Gaudin no seu livro de prospectiva sobre o século XXI. Vale a pena abrir um parêntese sobre a posição respectiva de alguns desses autores.

O imaginário do corpo detectado por Le Breton²⁰ se dá nas formas de “body-building”, de cosméticos, de dietética, etc. São modos diversificados de mostrar/esconder, ligados a um imaginário de duplo registro. Le Breton nota também que o Homem de hoje é um Homem

¹⁹David Le Breton. *Anthropologie du corps et modernité*. Paris, PUF, 1990, p. 262 corrige assim Randal Walser.

²⁰David Le Breton, *op.cit.* p. 262

de corpo múltiplo interveniente cada um em subculturas múltiplas – com a finalidade de “mudar a vida quando se trata das Artes do corpo”²¹.

Seja como for, o corpo finissecular reconduz o mito de Proteu; ele é supernumerário, i. e., está na sobra, portanto uma entidade que se escamoteia, se dispersa, se desreferencializa²².

Para Michel Maffesoli²³, existe uma alternância de epifanias e de evanescências corporais. Ele sublinha o coeficiente mítico desses deslizes de corpo em corpo, a deslocalização e o microlocalismo dos indivíduos de nossa época. Mesma observação da parte de Georges Balandier²⁴ alguns anos antes.

Gilles Lipovetsky²⁵ tenta situar o localismo afetivo das “tribos” entrevista por Balandier e aprofundadas por Maffesoli na liberdade de escolha, na personalização da moda, no impulso dado a certas formas de subjetividade pela mídia.

Mas, voltemos ao aspecto da multipertença, tal como o aproxima Maffesoli em *Au Creux des Apparences*²⁶, e tal como o expressa admiravelmente Thierry Gaudin em sua prospectiva²⁷. Diz Thierry Gaudin²⁸ a respeito dos “seres neuromiméticos” que vão povoar nosso planeta por volta do ano 2100: “L’homme pratiquera la multi-appartenance”. “Chacun cherchera sa dignité d’homme sapiens en s’impliquant dans plusieurs tribus, sans dépendre d’aucune”. Maffesoli e Balandier não remetem essa prática social para amanhã. Para eles, já *estamos* nessa “lógica tribal”.

Maffesoli opina, *grosso modo*, da seguinte maneira: nós, homens

²¹Ibidem, pp. 190, 165.

²²Ibidem, pp. 164, 170, 172, 15.

²³Michel Maffesoli. *Au creux des apparences*, Paris, Plon (Biblio-Essais), 1990, p. 130, 142; cap. iv

²⁴Georges Balandier. *Le Détour*, Paris, Fayard, 1985

²⁵Gilles Lipovetsky. *O Império do Efêmero*, São Paulo, Companhia das Letras, 1991.

²⁶Michel Maffesoli. *op. cit.*, cap. IV

²⁷Thierry Gaudin. *2100, récit du prochain siècle*, Paris, Payot, 1990, pp 381-382; 95

²⁸Ibidem, p. 95

e mulheres desse final de século XX, nos identificamos através de uma diversidade de corpos: corpos de atletas dos estádios e dos jogos olímpicos; corpos de volúpia dos jogos eróticos projetados nas telas de vídeo, da TV ou do Cinema, corpos em exibição nas “performances”, no teatro, no balé ou no strip-tease; corpos de manequim rebolando nos desfiles da moda, corpos dos banhistas de nossas praias, etc. Todos esses corpos visibilizam nossos desejos e ostentam a adesão a uma imediaticidade constantemente renovada, independentemente da raça, da religião. Através dessas extrapolações e eleições sucessivas, acabamos por viver vicarialmente, por viver o virtual dos arquitetos de *Autodesk*, por realizar sem metáfora o múltiplo no um. As novas tecnologias apenas providenciam a microgravidade, fonte de um imaginário do futuro, que nos transformaria em humanóides ou trans-humanos de um trans-cosmos²⁹. Se tal utopia viesse a se concretizar, precisaríamos de uma identidade totalmente nova. Mas será que, nesse caso, caberia falar em identidade?

Melhor fechar o parêntese e voltar ao texto supracitado de Randal Walser. É um texto que evidencia um regime noturno, ativado por uma constelação de imagens de metamorfose, de fuga pela frente, consistência instável de multiplicidade, de fragmentação, de evanescência. Uma analogia perfeita da lógica social depicta pelos cientistas sociais, filósofo e comunicador referidos acima. Randal Walser fica ainda mais contundente ao utilizar-se da comparação do “bal masqué”³⁰:

“Pensem em um baile de mascarados (...) onde cada participante escolheria, além
do inabitual vestuário, um corpo de empréstimo, uma voz estrangeira – que lhe
fazem passar por um ser inteiramente “outro” de modo fundamental e literal.
Imagine, em seguida, que esse tipo de metamorfose não seja reservado a ocasiões

²⁹Remetemos, por esse último aspecto, a Jean Labesse (org.), *Le Corps, II*, Paris, Editions Marketing 1992, no estudo por ele redigido: “Le cosmos, avenir du corps humain?”, pp. 153-158.

³⁰in Howard Rheingold, *op. cit.*, p. 206.

A esse estágio, quem sou
eu? ..."

Randal Walser não responde a esta pergunta. Nós tampouco. Rheingold³¹, por sua parte, busca uma melhor compreensão do fenômeno virtual, ao redefinir o Cyberspace como medium. Enquanto medium de comunicação, Cyberspace e experiência do virtual não deveriam nos amedrontar mais do que o teatro e o cinema. Com estas duas artes, o transportar-se num mundo de pura imaginação já está integrado em nossa cultura. Assim concebido, o Cyberspace seria um amplificador dos sonhos embutidos em toda arte, com algo mais: a possibilidade de o público intervir diretamente na cena, de influir nos acontecimentos, com uma boa dose de imprevisibilidade, tal como já se processa na ficção interativa – e, talvez, amanhã, na televisão alta definição ...

O Cyberspace, agente tecnológico a serviço de nossos sonhos, não esmagará, porém, nossa identidade humana. Por ele, dotados de um corpo virtual, olhamos e ouvimos como no cinerama. Entramos, todavia, num esquema digestivo característico do regime noturno; e a expansão maior de nosso ser, conseqüente desse engolimento inicial, nos remete ao regime diurno, que toma conta dos "Hackers".

3. O imaginário dos Hackers

A constelação de imagens de expansão faz parte do esquema de dominação da matéria, de uma postura de revolta contra o tempo, de uma ascensão desafiadora das entidades celestes. O mergulho nos mundos virtuais e a descida em direção aos segredos do microcomputador, traços distintos do regime noturno em que são envolvidos os "Famas" da informática, são apenas um ponto de partida, ou um aspecto superficial de suas aventuras tecnológicas. O fascínio da máquina atrai em seus usuários a vontade (amiúde inconsciente) de dominar o tempo e o espaço. A dominação

³¹Ibidem. pp. 206-207

(amiúde inconsciente) de dominar o tempo e o espaço. A dominação do espaço se dá na quase ambigüidade do virtual (por este, não estamos no mundo inteiro, a partir de nossa poltrona?). A atemporalidade onírica é uma conquista cada vez mais associada à performance das máquinas informáticas, como testemunha, entre outros, um relato de Paul Virilio³².

Essa inversão de regime do imaginário, assim como a sua incidência sobre a identidade, foram detidamente analisadas pela psico-socióloga Sherry Turkle³³ e no belo estudo de Christian Miquel³⁴.

Ficaremos, no âmbito deste trabalho, com as descrições e reflexões de Sherry Turkle sobre os Hackers. A autora nos coloca na pista de uma estranha identidade, quando evoca, a respeito desses fanáticos do computador, uma “psiquê informática”³⁵. Aliás, igualmente significativo é o título inglês de seu livro: *The Second Self*.

O computador entra no palco da mesma maneira que a televisão: sob o sinal da luz e da velocidade. Contrariamente aos usuários da TV, que não constituem por si uma tribo, um subgrupo cultural, os Hackers dos anos 60-70 organizaram sua vida em torno do micro (na Fac, mais do que em casa). Eles formaram uma espécie de sociedade secreta com seus ritos de iniciação, sua mitologia grupal, seu espírito, seu modo de vida. Eles investiram a máquina e foram investidos por ela, a ponto de lhe atribuir uma personalidade antropomorfa. Assim é que eles conseguiram se dar uma personalidade que conversa, brinca, namora com a máquina³⁶.

Os Hackers se apartaram dos outros estudantes ou trabalhadores em ciência e tecnologia. Logo, o narcisismo deles virou indício de

³²Paul Virilio. “L’instant réel”, *Culture Technique*, n° 22, Ed. CRTIC, 1991, pp. 163-171

³³Sherry Turkle, *op. cit.*

³⁴Christian Miquel. *Mythologies modernes et micro-informatique: la puce et son dompteur*, Paris, L’Harmattan, 1991.

³⁵Sherry Turkle, *op. cit.*, p.311.

³⁶*Ibidem*, pp. 280-281; 191, 197,199.

superioridade, de eleição para um destino singular e irreduzível à vida profana e estúpida, exterior ao grupo privilegiado. Penetrar, circular na máquina, lado a lado, descobrir os seus arcanos, desconhecidos dos demais no campus universitário ou na firma, vasculhar as entranhas do bicho metálico na calada da noite, com a convicção de ser superiores à multidão: tal é o perfil, ao mesmo tempo noturno e diurno, de nossos heróis. Aparentemente um regime misto do imaginário, mas provavelmente regulado pela altivez e esquizofrenia do regime solar.

Pelo intermédio de Sherry Turkle³⁷, escutemos um deles narrar o seu modo de vida e de pensar:

“Superficialmente dou a impressão de passar tempo sozinho. Mas só superficialmente. Porque, primeiro existem outros Hackers. Tomamos nossas refeições juntos, falamos do mesmo sistema de computador. Em seguida, passo muito tempo, muito tempo mesmo, nos correios eletrônicos (...). Converso com pessoas dos quatro cantos do país (...). Grande parte desses correios diz respeito ao sistema. Quando digito na máquina, a tecla me parece muito sensível. A tela, por sua vez, faz função de interface perfeita com a máquina. Sinto-me em telepatia com o computador, em telepatia também com os destinatários de minhas mensagens”.

Em resumo, Alex (é o nome dele) vive dentro de uma comunidade virtual, em uma espécie de cyberia. Monge de um convento (regime noturno), ele sobrevoa o espaço e, em um tempo record, está presente quase em todos os cantos (regime diurno). Um outro Hacker, David, de Stanford University, completa esse quadro de afetividade e de intimidade por um traço tipicamente diurno: a

³⁷Ibidem, p. 181.

autonomia. O Hacker pode ser tão ciumento de sua autonomia que muda de lugar de trabalho cada vez que os “outros” (os da multidão) ameaçam esse privilégio. A autonomia coincide aqui com uma solidão, uma separação esquizofrênica, uma negação de laços com o vulgar, à beira do elitismo arrogante.

A outra face dessa solidão consentida pode ser, contraditoriamente, a insegurança. A vontade de isolar-se numa torre de marfim pode ser o indício de medo: o medo de não ser apreciado ao nível de sua genialidade ou engenhosidade. Na sua ambigüidade, a autonomia pode valer-se de uma constelação de imagens de intimidade, de fuga e de refúgio posta a serviço de uma consciência prometéica.

Neste respeito, escutemos David³⁸ :

“Sinto-me realmente bem somente à noite, na sala de informática(...). E, em geral,
 a noite que trabalham os Hackers; é o momento para
 você trabalhar com seus
 amigos, com pessoas que se parecem contigo. À noite, a
 sala de informática é um
 lugar *seguro*, onde *ninguém virá lhe dizer o que você tem
 que fazer*”.

Como se constata aqui, o discurso de David ressalta a cumplicidade dos dois regimes do imaginário, mas a última palavra pertence ao regime diurno hegemônico de um subgrupo cultural cômico de sua singularidade e determinado a mantê-lo nas alturas rarefactas do mundo lógico-matemático em que se compraz. Nesse sentido é que se orienta o depoimento de Nick e de Antony.

Nick define o “hacking” como “um *modo de vida* seguro”, “um mundo em si”³⁹. Antony reforça, eliminando deste “mundo” as relações sentimentais desestabilizadoras do equilíbrio e da identidade do grupo: “trabalhar com o computador é fácil, sem perigo, e seguro ... Antes, tinha amiguinhas, mas me queimei”⁴⁰.

³⁸Sherry Turkle, *op. cit.*, p. 184.

³⁹*Ibidem*, ed. loc.

⁴⁰*Ibidem*, p.186.

de um localismo afetual; impede a ascensão e a expansão sem limite do hacker, compromete o desabrochar desse imaginário demiúrgico. No contexto desta declaração, Sherry Turkle⁴¹ mostra como o hacking é um universo masculino que procura procriar na simbiose com a máquina, como a sexualidade é posta em exílio e cede o seu lugar a uma sensualidade lógico-matemática. O princípio e o fim do hacking se encontram expressos no título do famoso livro de Douglas Hofstadter "*Gödel, Escher and Bach*"⁴².

Gödel designa a matemática, Escher os labirintos, Bach a fuga para o infinito. Os três nomes perfazem, na arte e na ciência, um universo regrado pela razão e pela imaginação, tal como se dá o processo informático. Esse processo, os Hackers o localizam na ficção científica, e nos jogos de aventuras eletrônicos, que fazem parte de seus lazeres.

Concluiremos sobre essa ambivalência de uma afetividade abrigada do restante da sociedade em um abade de Telème (Rabelais), onde reina a vontade de dominação sobre o espaço e o tempo. Continuo duvidando que esse enclausuramento, assim como as ambições desmedidas por ele suscitadas, sejam necessariamente capazes de perturbar uma identidade bem assentada. Desde que o sujeito não fuja corporalmente do Cosmos, a TV, a Realidade Virtual, a paixão pelo computador só constituem alternativa e esteio para a imaginação. Esses meios tecnológicos são fábricas de sonhos, de auto-exploração, de heteroexploração, de experiências vicariais. Proporcionam também excelentes modalidades de refletir sobre "a educação, a sociedade, a política, a natureza humana (...), enfim de meditar sobre as questões fundamentais, - a vida e a morte"⁴³.

A acusação de que os meios audiovisuais atuais são perturbadores da personalidade, ao dissolver a fronteira entre o real e o imaginário, é infundada. Não devemos confundir a exceção com a norma. A norma, nesta matéria, é uma permeabilidade de fronteira onde com a qual se deram sempre muito bem poetas e consumidores das obras de imaginação, notavelmente os surrealistas. Os surrealistas, segundo Ferdinand

⁴¹Ibidem, p.189.

⁴²Douglas Hofstadter. *Gödel, Escher e Bach* (trad. francesa). Paris, Inter Edition, 1990.

⁴³Sherry Turkle, *op. cit.*, p. 11

notavelmente os surrealistas. Os surrealistas, segundo Ferdinand Alquié⁴⁴, aboliram deliberadamente essa fronteira, a fim de abrir novos campos de exploração à imaginação humana. São eles os verdadeiros precursores do Cyberspace. E tanto a arte quanto a vida tiraram grande proveito de suas tentativas.

Segundo Sherry Turkle, o antropocentrismo narcísico e a despersonalização que acompanham o comportamento dos hackers não são irredutíveis. Como todos nós, os Hackers são capazes de analogia, de simbolismo; e o fato de eles fabularem prometicamente não é novo na história e não deve ser imputado às novas tecnologias: ontem havia os nazistas e o fascismo, hoje temos os Skin-heads e certos falsos pastores ... A questão é, portanto, mais ampla: os ersatz socioculturais alertam quanto à necessidade, não apenas de ter uma reflexão crítica sobre nossa relação às técnicas, mas também quanto à necessidade de nos interrogarmos constantemente sobre a qualidade ética de nossas volições e imaginação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALQUIÉ, F. *Philosophie du surréalisme*, Paris: Flammarion, 1955.

BALANDIER, G. *Le Détour*, Paris: Fayard, 1985.

CIRCE, Cahiers de Recherches sur l'imaginaire. n. 1, *Méthodologie de l'imaginaire* (textes réunis par Jean Burgos), Paris: Lettres Modernes, 1969

DURAND, G. "L'exploration de l'imaginaire", *Circé*, n. 1, pp. 15-45, 1969

⁴⁴Ferdinand Alquié. *Philosophie du surréalisme*, Paris, Flammarion, 1955, p.155

- _____. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*, Lisboa: Editorial Presença, 1985
- GAUDIN, Thierry. *2100, récit du prochain siècle*, Paris: Payot, 1990.
- GUATTARI, F., ROLNYK, S. *Cartografias do desejo* (Micropolíticas), Petrópolis: Vozes, 1986
- KEHL, Rita Maria. "Imaginar e Pensar". In: NOVAES, Adauto (org.), *Rede imaginária: televisão e democracia*. São Paulo: Perspectiva, 1979, pp. 60-72.
- LABESSE, Jean (org.), *Le Corps II*, Paris: Ed. Marketing, 1992, pp. 152-158.
- LE BRETON, D. *Anthropologie du corps et Modernité*, Paris, 1990.
- LIPOVETSKY, G. *O império do efêmero*, São Paulo: Cia das Letras, 1991.
- MAFFESOLI, M. *Au creux des apparences*, Paris: Plon (Biblio-essais), 1991.
- MIQUEL, Ch. *Mythologies modernes et micro-informatique*, Paris: L'Harmattan, 1991.
- NOVAES, Adauto (org.) *Rede Imaginária: televisão e democracia*, São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- REZENDE, Ana Lúcia, REZENDE, Nauro Borges. *A tevê e a criança que te vê*, 2. ed. São Paulo: Cortez, 1993
- RICOEUR, P. *Soi-même comme un autre*, Paris: Seuil, 1991.
- RHEINGOLD, H. *La Réalité Virtuelle* (trad. do americano por Lionel Lombroso e Annie Morel), Paris, Dumod, 1990
- TURKLE, Sherry. *Les Enfants de l'ordinateur* (trad. do americano por Claire Demange), Paris: Denoel, 1986.
- VIRILIO, P. "L'instant réel", *Culture Technique*, Paris, CRCT, n. 22, pp. 165-171, 1991