

O virtual e a subjetividade: a heteronímia na internet

*Rodrigo Fonseca e Rodrigues**

Resumo:

O presente texto vem problematizar os processos contemporâneos de subjetivação nos fluxos da internet, sob a rubrica do virtual tecnológico, confrontando-os com a possibilidade de uma heteronímia criativa a partir de modos experimentais de se freqüentarem a internet. Parte-se do problema da recorrente indistinção entre a imagem conceitual da "realidade do virtual" em relação à imagética gerada pela simulação digital, rotulada como "realidade virtual". Esta questão nos convida a afirmar a necessidade de experimentação de uma micro-política de contágios paradigmáticos nos hábitos de encontro on line: propõe-se discutir, a partir da concepção poética de Fernando Pessoa, uma prática de despessoalização do Eu, de criação de um "personagem de virtualidades" que pode implodir as imagens estereotipadas da subjetividade e se tornar capaz de levar os fluxos midiáticos e tecnológicos para além da axiomática planejada pelos gerenciamentos informáticos digitais.

Palavras-Chave: Internet. Virtual. Subjetivação. Heteronímia.

Abstract:

The present text propose to discuss the contemporary processes of subjectivation acting in the flows of the the internet, under the technological virtual assignature, dealing with the possibility of a creative heteronymic starting from experimental

* Doutor em Comunicação e Semiótica, pela PUC/SP (2007); Mestre em Comunicação Social, pela UFMG (2002); Licenciado em História, pela UFMG (1999); Professor de Teoria e Métodos de Pesquisa em Comunicação (FCH/FUMEC – BH)

ways of frequency in the internet. It begins from the problem of recurrent non-distinctions among the conceptual image of the "reality of the virtual" in relation to the imaged world generated by the digital simulation, labeled as "virtual reality". This question invites us to affirm the necessity of experimentation of one micron-politics of a paradigm of the contagion, in the habits of meetings on line: we propose to discuss, supported by the poetic conception of Fernando Pessoa, a practice of depersonalization heteronymic, creating a "character of virtualities" who could to implode the stereotyped image of the subjectivity and be able to lead away the mediatic and technological flows beyond their axiomatic planned by the digital informatics management.

Keywords: InterNet. Virtual. Subjectivation. Heteronymia.

Os discursos de orientação crítica acerca dos hábitos coletivos ligados à internet não a apontam apenas como um meio simulacral propício à proliferação de clichês, mas questionam sobretudo a natureza ultraveloz de seus fluxos. As máquinas telemáticas são, segundo tais críticas, a expressão tecnológica de um grande império matemático, de um ambiente de simulação erigido por algoritmos, suportado por um *logos* que faz com que o delimitado, o coordenável, o sistêmico prevaleçam sobre o acaso, o singular e as virtualidades criativas.

É preciso, diante disso, assumir que muitos de nossos insuspeitados hábitos perceptivos, mnemônicos, imaginários vêm sendo condicionados pela lógica de gerenciamento da informação. Ou seja, as máquinas informáticas estão a operar franca e incisivamente nos ritmos que se produzem muito antes das nossas percepções e das representações da linguagem. Decerto, tal simulação alcança, por meio de um vertiginoso coeficiente de velocidades em bits, exercer uma grande eficácia para iludir muitos de nossos regimes perceptivos. O *desktop* e os videogames hiper-realistas são exemplos triviais da sofisticadíssima produção técnica de simulações corporais cada vez mais convincentes à nossa lenta percepção.

Também não é novidade que um cotidiano povoado pelas micromáquinas e sob o imperativo das conexões informáticas, estejamos a correr riscos de nos expormos a esses insuspeitados mecanismos de sujeição, de termos o nosso potencial imaginativo ainda mais sutilmente escandido por modos controle gerencial sobre nossas memórias e afecções (as "imagens internas"). Tais maquinismos são, todavia, velados, porque fazem fluir ritmos não enunciáveis, mas que interferem decisivamente nos processos de fixação de um repertório de imagens, inclusa a imagem da nossa suposta subjetividade. Em meio a miríade de fluxos existenciais coletivos que transformam, de muitas maneiras, a experiência da subjetivação, enfrenta-se na internet, segundo a autora Paula Sibilia (2002: 33) a instauração sintomática de uma situação em que cada indivíduo está trespassado por várias subjetividades transversais, num cruzamento persistente de inúmeros vetores de subjetivação. De acordo com a autora,

as empresas informáticas e de multimídia têm se esforçado para lançar e relançar, no mercado, novas formas estereotipadas de subjetividade que serão adquiridas e facilmente descartadas. Para Sibilia, tal prática realmente alimenta uma espiral de consumo imediatista de "modos de ser", isto é, de modelos identitários efêmeros, descartáveis e espertamente rotulados como "*upgrades* subjetivos".

A este respeito, o pensamento de Michel Foucault (2002: 195) nos aponta que há, em todos os planos sociais, muitíssimos fluxos coletivos que ditam os nossos ritmos subjetivos: de consumo, de arte, científicos, de opinião, de redes de computadores etc., que são constantemente modulados em função de uma axiomática, permitindo que potências midiáticas participem ostensivamente dos processos de subjetivação. Daí que esses fluxos tornam-se, como se disse, mais e mais importantes para um regime estereotipado de percepções e de afecções, da memória e do imaginário, porque se conquistou um poder de interferência ultraveloz nas próprias virtualidades da carne. As técnicas da simulação alcançam, por fim, modos diferentes de controle que se operam em ritmos não representáveis, mas de grande poder na produção orientada para um consumo de identidades subjetivas.

Não é difícil supor que este problema concerne intimamente à natureza do desejo. O desejo, aquele que Schopenhauer denomina como "vontade", não se curva ao intelecto, não reconhece a consciência, não possui sujeito ou objeto nem procura em si mesmo uma relação de posse. A potência desejante da qual falamos deve ser imaginada como um puro apetite, uma avidez sem nenhum destino programável e, por isto mesmo, potencialmente criativo. As máquinas informáticas, no entanto, logrando cadenciar os tempos do imaginário, podem orquestrar, em seu favor, os fluxos da vontade. É que, obstinadamente realimentados pelas sobrecodificações hegemônicas, corremos perigo de atrofiarmos o desejo, sob a égide numérica, a clichês simplistas e a dualismos sem saída, a não ser para as escolhas que envolvem o consumo. Existe, obviamente, uma

opressão tecnológica em virtude desses mecanismos de controle do saber, dos signos e das imagens, confinando a força impessoal do desejo a uma simples divisão binária preestabelecida: um objeto virtualizado e um desejo personificado de possuí-lo. Condicionados a consumir uma infinidade de produtos derivativos das tecnologias multimidiáticas, nos alienamos de muitas possibilidades de nossa imaginação desejante. O desejo, como potência livre, uma avidez afirmativa da vida, parece assim amofinada pelas forças de subjetivação da lógica da "realidade virtual".

Mas afinal, de qual idéia de virtual estamos falando? Como se construiu, historicamente, esta *imagem* conceitual? O conceito de virtual vem trafegando, de Aristóteles ao pensamento teológico, na Idade Média. Depois ele foi abordado pela filosofia moderna e pela física óptica. Parcialmente reformulado, aqui e ali, ora como uma adjetivação, ora como uma virtude ou, como hoje, se dá na lógica dos fluxos binários de zeros e uns que erigem uma realidade de movimentos simulacrais em nosso *desktop*. As combinações numéricas ganharam, na performance digital, o nome de virtuais, na condição de fluxos velocíssimos que são capazes de realizar uma atualização sensível de formas, de imagens que não se parecem, em absoluto, com os algoritmos que as produziram. Mas eis que a palavra "virtual" tornou-se um rótulo sabidamente oportunista do *marketing* da *web* e do mercado da tecnologia informática. O uso inadvertido do termo virtual parece ter começado quando a multimídia o reivindicou para os seus fins mercadológicos: expressões como "mercado virtual", "banco virtual", "loja virtual", "amizade virtual", "música virtual" etc. geram, de fato, uma eufonia retórica que recobre uma realidade midiática conveniente às demandas do controle tecnocrático digital. "Realidade virtual" se tornou assim uma palavra de ordem para o consumo dos produtos informáticos.

É partindo desde ponto que vale, de ora em diante, pensar uma diferença radical do termo na concepção de Henri Bergson que, ainda no fim do século XIX, deu a essa clássica *imagem* do virtual. Com Bergson, mudou-se a definição conceitual do virtual, passando-se do germe aristotélico e da

virtude potencial dialógica, à multiplicidade processual, paradoxal e infinitamente criativa do Tempo. O virtual é pensado agora como um evento singular incorporal e subsistente a tudo aquilo que existe para as nossas apreensões sensitivas, porque esses ritmos intensivos nos "trabalham", muito antes de nos darmos conta deles, como *atualidade*, ou seja, como matérias formadas para a nossa realidade sensível, em *ato*. Sem a face virtual do movimento, contudo, não há realidade sensível, *atual*, esta que é apenas uma estabilização, uma perseverança provisória de ritmos absolutamente velozes que só tardiamente a percepção alcança apreender. Para Bergson não há experiência subjetiva do virtual, uma vez que ele não é dado e sequer tem uma existência psicológica, sendo incaptável ao horizonte da realidade vivida: os virtuais agem e se encarnam no mundo sensível, mas são imateriais e silenciosos.

Não se deve, portanto, confundir a realidade *do* virtual com a simulação digitalizada do real. A primeira não deve ser coincidente com a chamada "realidade virtual". A simulação do real a partir de fluxos digitalizados que produz uma realidade perceptiva controlável em filigranas temporais é uma invenção tecnológica que age poderosamente sobre a nossa sensibilidade. Mas isso nada tem a ver com o virtual como força criativa do Tempo, que compõe ritmos em contínua reabertura pela força inovadora de um futuro – o devir – que, sempre iminente, bate à nossa porta e nos força a criar, a agir diferentemente. Uma simulação bem sucedida seria, desse modo, a inibição mesma do virtual. Este desapareceria da imaginação criativa e se tornaria simplesmente "imaginário", em repertórios regrados de produção de imagens.

A questão que irá habitar, a partir deste momento a nossa trilha de indagações, é a do potencial paradigmático que a lógica de contato na internet pode estimular para a experimentação da subjetividade. O fato é que práticas de resistência criativa vêm aflorando nas fímbrias dos hábitos sutilmente instaurados pela chamada tecnologia do virtual. Tais atividades passam a reativar uma ampliação mútua de interesses, de trabalhos, de

projetos, de ações e de experimentações. Esta concepção da internet ultrapassa a mera análise de suas performances técnicas e midiáticas, fazendo com que a pensemos como uma realidade singular de muitas possibilidades de contágios criativos. A internet precisa, por isso, ser repensada como um ambiente de catálises, de encontros, de colisões, de encruzilhadas, em suma, de contágios, para aquém e além dos regimes tecnológicos, semióticos e comunicacionais. São, com efeito, as imprevistas ações impulsionadas pelos encontros singulares da internet que, não submetidas às inflexões estritas da comunicação, antes se aproximam de um contágio de afetos, de empatias, de uma "micro-política" de paradigmática, quer dizer, antes de operar pelo discurso, afeta pela ação pensada.

São, contudo, nas trivialidades dos hábitos de convívio em rede que certos atos acabam por se firmar, assumindo um papel de "disparadores" que podem talvez nos contagiar. Em suma, as forças heterogêneas que daí emergem, antes de serem comunicáveis, são simplesmente "contagiosas". É por isto que as iniciativas de criação na internet podem, deste modo, passar pelos encontros "incomunicáveis" com virtualidades que acabam por entrar em ressonância com o que outrem está fazendo e assim por diante. É um modo indeterminado de contato no qual se podem criar relações imperceptíveis com pessoas imperceptíveis, com uma linguagem ou mesmo um afeto não lingüístico. São esses modos inapreensíveis de contágio que se aninham por entre os tempos meramente "dramáticos", fenomenológicos, mnemônicos, mas que não se realizam somente nos trâmites da internet e que sempre se operam em qualquer outra circunstância social.

Pode-se também afirmar, a partir de agora, que a intromissão coadjuvante da internet em nossos hábitos cotidianos, a despeito de sua lógica de controle das suas virtualidades, possibilitou emergir um novo exercício imaginativo de despersonalização. Mas, se a *web* já está traçada por um *logos* altamente sobrecodificado, como a imagem da subjetividade se

desprenderia dos seus constrangimentos, uma vez afetada pela frequência aos ambientes digitais? E por quais princípios a subjetividade poderia se renovar, se singularizar e se recriar, afirmando uma implosão dos estereótipos da identidade subjetiva a partir das prerrogativas da internet? A resposta talvez apontasse para um exercício de invenção de um personagem imaginado como um heterônimo, como um eu despojado dos limites da subjetividade unívoca.

Nos seus textos especulativos sobre a poética, Fernando Pessoa (1998: 439) nos dizia, a respeito da produção histórica da consciência, que esta se conformou, em nossa cultura humana ocidental, por obra da antiga ficção teológica cristã, cujo princípio afirma que a alma de cada um é Una e indivisível. Isso implica que estamos, há séculos, confinados nos altos muros individualizados que a consciência ergueu para circunscrever a *imagem* de um eu. A consciência surge, assim, na condição de um disfarce que serve apenas para um fim: o de amortecer os obscuros movimentos da inconsciência. É por isso que a civilização procura evitar o inconsciente, justamente porque este não tem nenhum disfarce. Os nomes próprios, por exemplo, são registros inevitáveis, no entanto também são procedimentos meramente impostos de fora. Ora, a personalidade de cada um de nós, assinala Pessoa, é composta do cruzamento social com as personalidades dos outros, da imersão coletiva em correntes e direções sociais, além de modos de fixação dos nossos vínculos hereditários. Pessoa afirma que a solução inicial para ultrapassar esses limites só advirá quando logarmos dissipar essa ficção grosseira de que somos personalidades indivisíveis.

Era crucial para Pessoa, como base de toda a sua criação poética, que ele antes de tudo dissolvesse a imagem do eu, que o esvaziasse da sua falsa unidade identitária. Para tanto ele precisaria se re-imaginar como "personagem meta-consciente", se compondo não somente por meio de percepções cognitivas, mas por sensações inventadas pelo pensamento. Por isto se conclui que o heterônimo não tem uma identidade inteiramente fixa, mas apenas um contorno, cheio de virtualidades. Porque, tal como um

"personagem virtual atualizado", ele contém, em si, outros personagens virtuais, que estão a "tornar-se" enquanto "deixam de ser": "...eu sou virtualmente múltiplo...". (PESSOA: 2004, 61) Os heterônimos têm uma face sedentária, voltada para o tempo mensurado, e uma outra, nômade, que é a sua face inapreensível e inovadora. Num gesto especular de heteronomia, se acoplam um eu, como um vetor humano, e um outro, trans-humano, múltiplo, capaz de devires inesperados.

Não há mais, de ora em diante, como acatar a *imagem* psíquica da subjetividade. A *imagem* do personagem não se refere agora ao indivíduo: o sujeito não é mais um eu unívoco, mas um personagem "equívoco". Também não há mais razão em pensar o eu-sujeito, como se este fosse um mero receptáculo de psiques, dotado de faculdades de reconhecimento e de consciência. A explicação da conformação coletiva desta nossa histórica imagem do sujeito, é que o "eu", hospedeiro de uma vida "interior", com momentos de tempo bem distintos, com estados sentimentais caracterizados, se presta infinitamente melhor às exigências da vida social e das convenções da linguagem.

Recordemos agora que foi a partir de F. Nietzsche, culminando com as idéias de M. Foucault (2002), que se propôs um embate inovador, uma "ética da existência", na construção de uma subjetividade livre, autônoma, crítica e não conformista, face aos constrangimentos impostos coletivamente na histórica produção da imagem do eu. Esta *persona* despersonalizada seria construída experimental e criativamente, por meio de uma espécie de resistência criativa da subjetividade às práticas subjetivantes constituídas pelas teias do saber-poder. Tal investimento se daria, com efeito, como uma espécie de "guerrilha" capaz de desfazer imagens e percepções preconcebidas, embutidas nos processos de subjetivação. São processos experimentais de despersonalização que poderão levar, quem sabe, as forças desses fluxos tecnológicos para mais longe do que a axiomática de controle os programara.

É nessa busca de um *ethos* que se desdobra uma espécie de micro-política, paradigmática, afirmativa, de pequenas ações pelas quais o desejo de intensificar as potências existenciais pode contagiar uma vontade de resistir criativamente ao assédio redutor dos mecanismos tecnocráticos de subjetivação. Esta potência de querer afetar e ser afetado torna-se uma tática de resistência criativa aos regimes sub-reptícios de controle sobre nossos hábitos perceptivos e que também dizem respeito à freqüentação aos ambientes digitalizados. O freqüentador da internet, em vez de percorrê-la de um modo míope, trivial e obediente, deverá explorá-la, saturá-la, investindo numa política imaginativa de heteronímia.

Mas o que vem a ser, no que diz respeito a freqüência da internet, o conceito de personagem? Ele não se perspectiva numa subjetividade que pensa, que sente ou que cria. Ao buscar experimentar na internet - e para além dela - a produção contínua de uma subjetividade imaginativa precisa reinventar um personagem virtual que se componha como uma "máquina existencial *insistente*", uma afirmação da vontade, do desejo que não almeja a nada além da potencialização afirmativa de novos modos de viver. O heterônimo dos virtuais, como um "eu rizomático", faz micro passagens paradigmáticas, algo como ações marcadas por criações de vacúolos de não-comunicação nos sistemas comunicacionais. E quem sabe se, pela despersonalização criativa não iremos desencaminhar ou redesenhar os dinamismos de tempos estereotipados pelas máquinas simulacrais, tentando nos desprender e nos mover sempre um átimo à frente das sutis opressões da axiomática tecnológica.

Referências bibliográficas

BERGSON, Henri. *Matéria e memória*: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

DELEUZE, Gilles & GATTARI, Felix. *O que é a filosofia?* São Paulo: Ed. 34, 1997.

FOUCAULT, Michel. *Problematização do sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise*.

Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

PESSOA, Fernando. *Livro do desassossego*. São Paulo: Cia das Letras, 1998.

PESSOA, Fernando. *Obras em prosa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar SA, 2004.

SIBILIA, Paula. *O Homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.