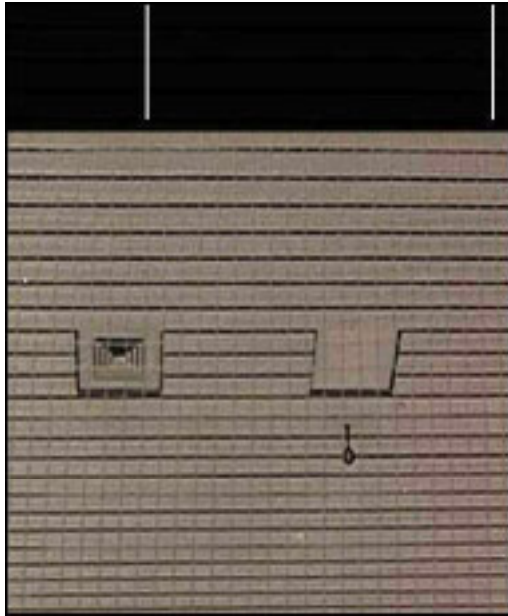


writings by

Lucia Leão

O HABITAT DA WEBMATILHA



o eu e o outro

Neste artigo, Lúcia Leão, artista e teórica de novas mídias, demonstra como as redes de comunicação elevaram ao paroxismo a idéia do "outro", elemento lendário da literatura fantástica e que atua mais do que um simples sócia. As duplicações, hoje reunidas em "comunidades de prática" na Internet, são criações de deuses versados na comédia cósmica.

As relações entre corpo e ciberespaço estão no cerne das pesquisas de diversos dos mais instigantes autores contemporâneos (Turkle, 1984; Rheingold, 2004; Bruckman, 1992-3; Stone, 2000; Santaella, 2004). Para muitos, (fundamentados na definição que distingue o corpo - enquanto estrutura física integral do indivíduo - da mente, comportamento e personalidade) existe um corpo biológico que abandonamos na experiência com os mundos virtuais (Farias e Cantoni, 2002). Outros reafirmam a presença do corpo e enfatizam que no ciberespaço não somos meros observadores desencarnados, mas sim ativos comunicadores que utilizam todo o seu aparato corporal perceptivo em suas interações (Longoni, 1997; Romanyshyn, 1989; Shinkle, 2003).

Esses paradigmas distintos avançam em teorias

paralelas: enquanto para os defensores da visão dicotômica ao olharmos através de um telescópio estamos nos separando do corpo, em processo de desencarnação (Romanyshyn, s.d), outros nos falam que esse aparato constitui uma extensão corporal (McLuhan, 1994) e acaba por gerar um corpo biocibernético (Santaella, 2002).

Nesse sentido, o ciberespaço, concebido em sua estrutura triádica (Leão, 2003) se apresenta como um cenário fecundo para reflexões que revisitam a separação cartesiana de corpo e mente. Entre os protagonistas das novas leituras temos os que enfatizam o papel da interação com outras criaturas (Heim, 1992); os que falam da emergência de um novo tipo de percepção híbrida (Ascott, 2002) e aqueles que de fato celebram o dualismo cartesiano e propõem

uma transmigração da mente para um corpo robótico (Moravec, 1988).

Nesse artigo, proponho que pensemos o corpo a partir de um paradigma não dualista, que aceite o corpo como complexidade e como múltiplo. Peço que compartilhem comigo a idéia de multiplicidade tal como foi pensada por Deleuze e Guattari no livro "Mil Platôs" (1995). No interessante capítulo que dedicam ao homem dos lobos, famoso caso analisado por Freud, Deleuze e Guattari afirmam que é "preciso compreender em intensidade: o Lobo é a matilha, quer dizer, a multiplicidade apreendida como tal" (Deleuze, 1995: 45). As reflexões que iremos desenvolver nesse artigo partem de um estudo fundamentado na visão de corpos múltiplos da mitologia egípcia, desenvolvido anteriormente (Leão, 2002b). Nosso objetivo atual é aplicar os conceitos desse paradigma de complexidade ao estudo das interações no ciberespaço.

Na era dos teatros virtuais, o sentimento de duplos libertos dos desejos e da consciência do indivíduo gerador se faz presente nas mais diferentes situações. Os corpos se multiplicam em dados. Esses dados, meros pontos em grandes mapas digitais, alimentam os sistemas de informação cada vez mais devoradores de traços e condutas. Cada um dos possíveis mapas delimita o duplo de dados e produz representações com lógicas evanescentes. Uma ruptura dramática e incessante gera linhas de fuga entre o sentido de self e seus vários duplos de dados. As linhas de fuga, por sua vez, aceleram a geração de outros múltiplos que são criados tanto a partir de bancos de dados anteriores como de novas formas de mapeamento. E os duplos de dados continuam a proliferar em cartografias imprevistas.

O coletivo Critical Art Ensemble (CAE), no livro

"Distúrbio Eletrônico" (2001), ilustra a esquizofrenia presente na vivência cada vez mais cotidiana de habitarmos um corpo sem órgãos. Sim, os corpos eletrônicos que são gerados para nos representar em sistemas informacionais, como afirma o CAE, estão sempre atuando, "mesmo se in absentia, em cada palco" (CAE, 2001:71). Mas, podemos nos perguntar, que corpos sem órgãos são esses? A princípio, são tantos quantos os sistemas informacionais julgarem necessários. Eles se prestam a lógicas operacionais que nos classificam e nos organizam de acordo com os sistemas de controle. Mais uma vez o grupo CAE nos ilustra com uma história exemplar. Imaginemos uma situação na qual um personagem qualquer, de nome P, decida ir a um banco para solicitar crédito. P, conhecedor dos códigos válidos no universo da linguagem dos corpos, veste-se com cuidado, coloca jóias indicativas de uma situação financeira estável e equilibrada, comporta-se com tranqüilidade, tudo tendo em vista a idéia de transmitir uma impressão favorável ao empréstimo. No entanto, a situação não estará sendo vivenciada apenas através do corpo performático que foi descrito acima:

Tudo o que P conseguiu com a performance foi convencer o funcionário a entrevistar seu duplo eletrônico. O funcionário levanta seu histórico financeiro no computador. É esse corpo, um corpo de dados, que agora controla o palco. Ele é, na verdade, o único corpo que interessa ao funcionário (CAE, 2001:61-2).

Ao pesquisar o banco de dados, o funcionário está consultando um sistema lógico, regido por regras precisas que descrevem um outro corpo, uma outra performance, e estes são mais significativos para o desfecho da história:

Opalco das superfícies da tela, apoiado pelos bastidores constituídos de bancos de dados e internets, mantém um privilégio ontológico em relação ao teatro da vida quotidiana (CAE, 2001:62).

Ao nos darmos conta de toda essa multiplicidade, podemos, perplexos, inquirir com Allucquère Rosanne Stone: "corpo real, por favor, levante-se" (2000).

A cada momento que nos vemos representados em duplos do ciberespaço, clones que nos retraduzem em lógicas organizacionais, percebemos a matilha que nos habita. Essa percepção de multiplicidades não é exclusiva do ciberespaço. O escritor argentino Jorge Luiz Borges, no conto "Borges e Eu", nos fala dessa existência duplicada: "eu vivo, deixo-me viver, para que Borges possa tramar sua literatura e essa literatura me justifica" (Borges, 1995:47). O pesadelo do duplo que se desprende e ganha autonomia é resgatado por Saramago (2002) em "O Homem Duplicado". O protagonista, Tertuliano Máximo Afonso é um pacato professor que se reconhece ao assistir uma fita de vídeo. Obcecado em encontrar o ator do filme, Tertuliano empreende uma viagem a um mudo espelhado. Outro exemplo de poética que se inspira nesse pesadelo é o filme "O Sangue de um Poeta" (Le Sang Dún Poète, 1930) de Jean Cocteau.

Mas o ciberespaço nos fala de outros duplos, os avatares. Pensemos em avatar como aquilo que nos representa em determinado contexto. Assim, se pensarmos em um jogo de tabuleiro como o Banco Imobiliário, se eu escolho que meu peão será o de cor amarela, nesse momento estou determinando que meu avatar é o peão amarelo. Ao entrar no jogo e aceitar as regras desse jogo, eu sou o peão amarelo.

Diversas mitologias nos contam que os deuses utilizavam avatares para atuar em nosso universo.

Na mística hindu, um avatar é uma encarnação (manifestação corporal) de um ser imortal ou divino. O termo deriva do sânscrito *avatara*, que significa descida e implica, em geral, na descida deliberada dos deuses ao reino dos mortais. O deus hinduísta Vishnu, em suas diversas encarnações, teve vários avatares. Outro deus que incorpora vários avatares é o poderoso deus do Olimpo grego, Zeus. Em suas investidas amorosas, Zeus se metamorfoseou em chuva, em touro, em cisne...

O ciberespaço reatualiza o conceito de avatar em universos como os MUDs, os RPGs e salas de bate-papo. MUD é um acrônimo para Multi-User Dungeon, (há outras designações para a terceira palavra, como *dimension* ou *domain*). Trata-se de um jogo de computação do tipo RPG (role-playing game) que roda em BBSs (bulletin board system) ou em um servidor da Internet. No artigo "MUDs e Identidades Alteradas", Howard Rheingold nos conta diversas histórias que envolvem a construção de personagens múltiplos nos universos das comunidades virtuais. Segundo ele nos relata, muitos dos participantes dos MUDs desenvolvem um sentimento muito intenso por seus personagens e sofrem profundamente quando esses personagens morrem no mundo virtual. Para vários deles, a morte do avatar é comparada à sensação de estripação, pois o usuário investiu muito de si na construção desse personagem. Em alguns MUDs, o personagem pode reencarnar, mas não em todos. Os MUDs de aventuras (Adventures) se organizam como um jogo estruturado, cujas regras envolvem pontos e estágios através dos quais o usuário pode evoluir a níveis superiores tanto de poder como prestígio (Rheingold, 2004).

Entre os casos mais famosos de personalidade

múltiplas nesses universos está a história de “Sue”, descrita por Richard Bartle. Sue havia cativado vários jogadores, no início da década de 1980. Administradora do jogo, “Arquifeiteira”, foi descoberto posteriormente que Sue era, na verdade, Steve, um homem que acabou sendo preso por fraudar o Departamento de Transportes. Outro caso de impostura transgênera foi registrado por Lindsay Van Gelder (1985) em “O Estranho Caso do Amante Eletrônico”. Joan, uma personagem com cibercarisma da rede CompuServe, se apresentava como uma mulher que após sofrer um acidente havia ficado incapacitada. Joan conquistava com facilidade as pessoas e era um exemplo de estímulo. Depois de algum tempo, foi descoberto que Joan na verdade era um homem, psiquiatra de Nova York, Alex. O choque envolveu vários dos membros da comunidade, pois Joan havia conquistado várias amizades profundas. Todos se perguntavam como essas amizades podiam ter sido geradas a partir de uma mentira? Mas, podemos nos perguntar: será que o engodo é algo exclusivo da Internet?

Quem não se lembra da peça ambientada no século 17, “Cyrano de Bergerac”? Na versão escrita por Edmond Rostand, Cyrano nutre uma paixão platônica por sua bela prima Roxane. Inseguro de revelar seu amor devido a seu grande nariz, Cyrano escreve cartas para Roxane, assinando com o nome de um soldado, de boa aparência, Christian de Neuville. Nessas cartas, Cyrano revela seu amor. Além disso, em outros momentos, Cyrano sussurra escondido palavras para que o soldado se comunique com Roxane. Nesse sentido, temos nesse romance, o caso explícito da utilização de um corpo como avatar. Ou seja, Cyrano utiliza o corpo de Christian de Neuville para conquistar sua amada.

As salas de bate papo reproduzem essa situação cotidianamente. Nas conversas, o avatar Christian de Neuville surge repaginado: os usuários (tanto os do sexo feminino como masculino) se apresentam com corpos perfeitos, idealizados. Existem também os que mentem idade, profissão, situação financeira, estado civil etc. Neal Stephenson, em “Snow Crash”, nos fala de avatares e das infinitas possibilidades que temos ao criá-los (1992):

Quando Hiro alcança a rua, ele vê dois casais, provavelmente utilizando os computadores de seus pais, para um encontro no Metaverse. Ele não está vendo pessoas reais, com certeza. Tudo é parte de uma ilustração em movimento criada pelo computador a partir de especificações que chegam por meio de cabo de fibra óptica. Essas pessoas são peças de software chamadas avatares. Elas são corpos audiovisuais que as pessoas usam para comunicar umas com as outras no Metaverse.

A pesquisadora Amy Bruckman relaciona os MUDs ao conceito de “Oficinas de Identidade” (1992-93). Na pesquisa realizada com o MediaMOO, a versão de MUD do Media Lab do MIT, Bruckman propõe a criação de um MUD com fins acadêmicos. Nesse sentido, o MediaMOO revisita a idéia de ágora grega, espaço para discussão que reunia importantes intelectuais da época (1995).

Brenda Laurel, em “Computers as Theater”, relaciona a identificação dos jogadores com os personagens artificiais com a capacidade humana de mimese, descrita por Aristóteles. Segundo o filósofo, a mimese tinha o poder de modificar a alma (e, portanto, a sociedade).

Outro estudioso dos corpos múltiplos é William Mitchell. Em seu livro “Me++”, o pesquisador do MIT

nos fala do desenvolvimento de um conceito de um self-ciborgue. Esse conceito deriva da hibridização dos meios de comunicação sem fio, da cultura wireless, das interconexões globais, miniaturização e portabilidade. Enfim, Mitchell apresenta nosso self reestruturado em redes nômades conectadas.

Nesse sentido, um interessante exemplo de ação gerada via comunidade virtual é o projeto da Wikipedia. Esta enciclopédia planetária, escrita colaborativamente por diversos autores, atualmente em várias línguas, revela algo de fantástico sobre as comunidades. Um gigantesco e confiável acervo de textos está aberto para a consulta de todos na Web. Mais ainda: a Wikipedia é uma construção coletiva que cresce de modo natural, orgânico. Então pensamos na importância da utilização do wiki. Esse poderoso gerenciador de conteúdo coletivo, facilmente editável, aberto à freqüentes atualizações, é o meio facilitador que veio concretizar um sonho antigo, o sonho das redes de conhecimento. Mas isso é assunto para outro artigo... Mas então me perguntam: e o Orkut? É preciso, antes de mais nada, pensarmos em comunidades virtuais no sentido proposto por Rheingold. Assim, muitas das relações que se desenvolvem no Orkut estão muito mais relacionadas com as comunicações via Web, tal como ocorre em qualquer chat. Para termos uma comunidade de fato, é necessário que pessoas se unam a partir de objetivos específicos, com uma certa periodicidade e durante períodos de

tempo consideráveis. Bem, as comunidades do Orkut prometem tudo isso mas temos que esperar para ver. Por outro lado, a febre Orkut entre os brasileiros nos revela o quanto somos abertos para habitar vários espaços, comungar várias redes de discussão e assumirmos vários corpos!

Mas, voltemos a Deleuze e Guattari: "Uma das características essenciais do sonho de multiplicidade é a de que cada elemento não pára de variar e modificar sua distância em relação aos outros" (1995:44). De maneira similar, nosso self se propaga em multiplicidades, mutantes, variáveis. O paradoxo é perturbador: somos no ciberespaço ao mesmo tempo o lobo e a matilha; estamos sós e estamos com todos, nesse labirinto (Leão, 2002a) percebemos todas as populações de avatares que nos povoam. Talvez por isso, o lado mais vivo e pulsante do ciberespaço sejam as comunidades virtuais. Agregadoras de gangues e possibilitadoras das multiplicidades, as comunidades nos falam de multiplicidades rizomáticas, "multiplicidades libidinais inconscientes, moleculares, intensivas, constituídas de partículas que não se dividem sem mudar de natureza..." (Deleuze, 1995: 46). No campo da net arte, o trabalho "Douglas Davis MetaBody - The World's First Collaborative Visions of the Beautiful" (1997) nos fala desse corpo múltiplo, coletivo. Numa percepção estética, pode-se dizer que a proposta de Metabody é fazer vibrar o corpo da webmatilha.

Lucia Leão