

Tecnogose: tecnologias do virtual, identidade e imaginação espiritual¹

RESUMO

O artigo busca investigar as raízes das conexões que o imaginário cultural contemporâneo estabelece entre tecnologia e espiritualidade. Analisa as diversas representações que associam as tecnologias do virtual à religião, em especial a formas de religiosidade gnósticas, bem como sugere uma taxinomia dos símbolos e mitos que circulam pela literatura especializada no assunto e pelo universo da cibercultura.

ABSTRACT

This article investigates the roots of the curious combination between technology and spirituality that spreads through the contemporary imaginary. It analyzes the diverse cultural representations that associate technologies of virtuality to religion, especially to Gnostic forms of religiosity. The article also suggests a categorization of the symbols and myths that run through the specialized literature and the cyberculture universe.

PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Imaginário (Imaginary)
- Novas tecnologias (New technologies)
- Religião, Gnose (Religion, gnosis)

Erick Felinto

Doutor em Literatura Comparada pela UERJ e PhD candidate em Romance Linguistics and Literatures pela UCLA. Chefe do Departamento de Teoria da Comunicação da UERJ.

“A hipótese de que as imagens tenham alma parece confirmada pelos efeitos da minha máquina sobre as pessoas, os animais e os vegetais emissores”

(Adolfo Bioy Casares, A Invenção de Morel, 113)

O TÍTULO DESTA trabalho deve parecer no mínimo curioso. Como conciliar o espiritual, o imaterial ao mais objetivo e científico? Como reunir tecnologia e espiritualidade em um mesmo horizonte teórico? Mas o que proponho nas linhas seguintes é investigar, de fato, uma das imagens mais peculiares que têm circulado pelo cenário da cultura contemporânea – imagem que precisamente conecta dois campos tidos como tradicionalmente inconciliáveis, os domínios da ciência e da religião. Na verdade, não se pode dizer que a ligação é propriamente inaudita (e existirá algo de efetivamente inaudito no imaginário cultural?), mas sua associação com as novas tecnologias do virtual e da informação talvez lhe empreste pelo menos algumas tonalidades surpreendentes e diferenciadoras. Nesse sentido, meu objetivo principal aqui será interrogar qual é a novidade real das representações culturais que hoje vêm o computador como uma tecnologia do espírito e a internet como um paraíso virtual para os cibercultas. Mais ainda: buscarei apresentar uma taxinomia preliminar dessas representações, bem como descrever a estrutura mental que creio servir-lhes de base – a forma mentis

gnóstica.

Mas demonstrar a peculiaridade da situação atual exige que antes se desfaça a sensação de novidade aparente das representações que investigarei. Imagens, símbolos e mitos que conjugam o tecnológico e o espiritual podem nos parecer surpreendentes e originais, mas o fato, desconhecido de nossas concepções do senso comum, é que as conexões entre ciência e religião são seculares e quase genéticas. O historiador David Noble demonstrou que as próprias raízes do projeto tecnológico de nossa civilização estão já contaminadas de mitologias e imaginários da transcendência. Na origem – medieval – do desejo tecnológico da modernidade entranhava-se uma necessidade espiritual: a utilização da técnica como meio de superar o estado decaído da humanidade pecaminosa (1999: 12 e ss.). Daí ser possível inclusive falar em uma “religião da tecnologia”, com seus próprios sacerdotes, rituais e artigos de fé. Não é à toa que Lucien Sfez utiliza um vocabulário oriundo do campo religioso para abordar o tema das tecnologias da informação. Como ele explica em *Crítica da Comunicação*, “os impulsos tecnológicos contemporâneos, a crença na onipotência do princípio da ciência instauram práticas bem próximas de uma cultura espiritual” (1994: 245).

É possível, destarte, afirmar que, tanto em sua gênese histórica como em sua estrutura epistêmica, a tecnologia esteve quase sempre próxima do religioso. Mas essa associação jamais foi tão forte e pervasiva quanto hoje. Determinadas características das tecnologias do virtual – aliás, a própria noção de “virtualidade” – parecem intensificar a imaginação espiritualizada da técnica. Não obstante a juventude dessas tecnologias, já existe hoje uma abundante literatura que inventaria o emprego de metáforas, conceitos, mitos e imagens religiosos no universo da informática e das redes de comunicação. Uma das razões que certamente explicam

a intensificação dessas imagens na tecnocultura contemporânea é a tendência das atuais tecnologias de extrapolar “a estrita referência à condição humana, possibilitando novas criações que apontam para a superação das limitações próprias ao orgânico” (Ferraz, 2000: 119).

Se em momento anterior as tecnologias eram imaginadas como extensões ou ampliações do organismo humano – como em McLuhan, por exemplo, ou mesmo antes, em Ernst Kapp² –, elas agora aparecem como meios de ultrapassagem da condição humana. Termos que têm sido associados com essa idéia são “tecnognose” ou “gnosticismo tecnológico”. O primeiro é utilizado, por exemplo, por Erik Davis, em seu ensaio *Techgnosis: Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information* (1998). Davis argumenta que, em substituição aos mitos industriais da mecanização da vida, dominantes há pelo menos mais de um século, os novos mitos da cultura do virtual apelam para imagens menos materiais e mais “incorpóreas”. Como se tratam de tecnologias da informação, e como essas tecnologias sugerem o rompimento dos limites tradicionais da consciência humana, pode-se falar em extensões da mente e do self: “Ao criar uma nova interface entre o self, o outro e o mundo além, as tecnologias da mídia tornam-se parte do self, do outro e do mundo além” (Davis, 1998: 4).

Essa noção vai ao encontro das teses desenvolvidas por Victor Ferkiss e adotadas por Hermínio Martins, que descreve o “gnosticismo tecnológico” como um imaginário de superação do orgânico, do corpóreo, da finitude humana e das limitações existenciais³. Tecnologias, portanto, do self, como também as define Lucien Sfez (1994: 245), porém mais que isso, tecnologias que abrem horizontes para novas formas de misticismo, magia e culto, talvez característicos daquilo que tem sido designado como o horizonte cultural pós-moderno. Cultos como o do curioso Drunvalo Melchizedek, que espalha

seus ensinamentos por inúmeras páginas da World Wide Web e cuja doutrina, de natureza essencialmente gnóstica e maniqueísta, é descrita por Michael Lieb como “uma escatologia ciberespacial, na qual a mentalidade ciborgue de dissociação, deslocamento e até mesmo anomia prevalece” (1998: 73).

Parece estranho que um tema tão obscuro e pouco abordado quanto o da mentalidade gnóstica possa ser de importância no cenário da cultura contemporânea e das tecnologias da informação. Entretanto, a gnose, como forma mentis, ultrapassa largamente os horizontes dos estudos de religião e imbrica-se em uma multiplicidade de aspectos do percurso histórico da civilização ocidental. Ela é objeto central, por exemplo, da obra de cientistas políticos como Eric Voegelin e Giacomo Marramao⁴. O primeiro chega a caracterizar “a essência da modernidade como o crescimento do gnosticismo” (Voegelin, 1982: 96). A gnose é a imanentização do princípio divino, ou seja, a transposição da idéia de divindade para o interior do sujeito e do horizonte das experiências humanas. Ser gnóstico é, portanto, exercer a divinização de seu self; é adotar uma forma de religiosidade estetizada, “quase literária” (1996: 33), nas palavras de Harold Bloom, autor que, aliás, exemplifica a penetração da gnose na esfera da estética. A gnose aparece, assim, como uma religiosidade “humanizada”, valorizadora da criatividade do sujeito, extremamente apropriada às experiências e gostos dos modernos ou pós-modernos.

“Gnóstico” é, na verdade, um termo extremamente flexível, usado originalmente para qualificar uma série de seitas e manifestações religiosas características das regiões orientais do Império Romano nos primeiros séculos após Cristo. O que unificava as várias formas de gnosticismo eram certos traços estruturais dessa religiosidade, como o dualismo corpo-espírito, a divinização dos iniciados e a luta contra as limitações impostas ao homem

pelo demiurgo criador, tido como grande inimigo da liberdade humana. A obtenção do “conhecimento” (gnose), secreto e reservado aos adeptos, era o objetivo fundamental das práticas gnósticas. Enquanto forma mentis, a gnose se caracteriza como estrutura de pensamento trans-histórica⁵ que poderia ser descrita como uma ciência da espiritualidade.

Afinal, ela se apresenta como um conhecimento eficaz e transmissível para permitir a obtenção da saúde espiritual dos iniciados. Essa pretensão de “cientificidade” aparece também nas várias espécies de esoterismo e misticismo derivados da antiga e originária gnose. Desse modo, toda forma de gnose, toda forma de esoterismo pode, em certo aspecto, ser descrita como uma “tecnologia do espírito”. A terapia de cristais, os florais de Bach, a cromoterapia são freqüentemente vindicados nos manuais de esoterismo popular por meio de uma linguagem pseudocientífica, que confere a essa “metafísica dos mentecaptos”, na definição de Adorno (1987: 244), uma aparência de validade racional e de, por assim dizer, “metafísica de resultados”⁶. Daí que não seja surpreendente a aliança entre a espiritualidade da “Nova Era” e o pseudocientificismo da literatura de auto-ajuda.

De fato, a partir pelo menos dos anos 80, como assinala Francisco Rüdiger, “o cientificismo coisificador cada vez mais forte que se verifica na literatura de auto-ajuda (...) compete com influências onde o elemento espiritual ainda se mostra vigoroso” (1995: 121). Mas penso que se trata menos de competição que de complementação. O espiritual e o “científico” surgem aqui como duas faces da mesma moeda.

No âmbito das tecnologias do virtual, a forma mentis gnóstica manifesta-se carregando tanto suas significações religiosas originárias quanto uma versão profana da busca pelo conhecimento agora transformado no conceito de informação. Erik Davis é incisivo quando afirma que “o mito gnóstico antecipa os sonhos

mais extremos dos mutantes mecânicos e dos cowboys do ciberespaço de hoje, especialmente sua pulsão libertária rumo à libertação e autodivinização, bem como sua rejeição dualística da matéria para as possibilidades incorporais da mente” (1998: 80).

A noção de ciberespaço possibilita a evocação dessas antigas fantasias gnósticas, sempre presentes de modo mais ou menos dormente na própria estrutura da cultura moderna. Multiplicam-se, então, os textos onde se traçam analogias entre o ciberespaço e estruturas de pensamento mágicas ou arcaicas⁷. Mas traçar analogias pode ser um exercício perigoso, pois até que ponto uma aproximação simbólica de dois momentos ou modos de pensar tão distantes colabora para a compreensão da singularidade do fenômeno? Prefiro, portanto, colocar a questão em termos de representação cultural. Não é que o ciberespaço seja como “uma casa da imaginação, o lugar onde se encontram racionalidade tecnológica, vitalismo social e pensamento mágico”, como sugere André Lemos em artigo postado na internet⁸. Ele é antes tomado, apropriado pelo domínio do pensamento gnóstico, e desse modo surgem determinadas imagens culturais que fantasiam sua transformação em um novo empíreo, uma nova cidade celestial. Imagens que provavelmente devem ser filtradas criticamente, antes de simplesmente serem aceitas como moeda corrente das análises sociológicas e culturais das novas tecnologias.

O exercício das analogias é, ele próprio, parte do modo de pensamento esotérico e hermético. Basta pensar no princípio da “tábua esmeralda” (tabula smaragdina), fundamento da visão de mundo hermética: “o que está embaixo é como o que está em cima”; ou lembrar o famoso poema *Correspondances*, onde Baudelaire expressa a noção de simpatia, de inter-relação entre todas as coisas do mundo – a “prosa do mundo”, como a define Foucault ao analisar a *épistémè*

do século XVI (1996: 32 e ss.). O maior perigo do mecanismo analógico é sua sutil eliminação das diferenças e sua transformação do mundo em um lugar de unidade absoluta. Tudo está em tudo, e assim perde-se a possibilidade de definir ou recortar qualquer fenômeno em sua especificidade. Essa é a impressão que o texto de Lemos deixa ao final, pois o ciberespaço é “Noosfera”, “Cybionte”, “Inteligência Coletiva”, “Rizoma”, “palácio da memória” – enfim, tudo e nada. Margaret Wertheim escapa, pelo menos parcialmente, desse perigo, ao entender o ciberespaço como mais uma forma de representação cultural do espaço, que se contrapõe a outras concepções históricas da espacialidade (1999).

O que me interessa, prioritariamente, é entender de que modo as novas tecnologias da comunicação e da informação podem ser “fagocitadas” pela mentalidade gnóstica. Para isso, é inevitável proceder a um “retrocesso epistemológico” e recuperar os panos de fundo mais genéricos que emolduram nossos conceitos de ciência e magia. Tentador é estabelecer uma cadeia simbólica que ligue Hermes, deus da comunicação, patrono do hermetismo e da Gnose, à estrutura dessas novas formas de comunicação total; tentador é imaginar a rede mundial como um novo palácio da memória, nos moldes daqueles que os jesuítas usavam no século XVI para memorizar os ideogramas da escrita chinesa⁹. Tentador é ainda conceber uma forma de misticismo pós-moderno centrado na magia da virtualidade. Mas, buscando escapar a essa tentação quase inevitável, sugiro um retorno à cena de origem do pensamento científico.

Na raiz do impulso científico e tecnológico de nossa civilização está o projeto iluminista. Uso o termo “Iluminista” no sentido adorniano. O *Aufklärung*, processo do esclarecimento, é muito anterior ao que historicamente se definiu como movimento filosófico do século XVIII. A meta do esclarecimento, como

esclarecem Adorno e Horkheimer, era o desencantamento do mundo (*die Entzauberung der Welt*). Porém, em seu desejo de dominação dos primitivos temores do homem, o esclarecimento recai vítima dos mitos que tenta dissipar. Se o projeto cientificista pensa o conhecimento do mundo como dominação do mundo, ele inevitavelmente termina por cair na órbita do mito (cf. 1975: 14). Magia e tecnologia não conseguem esconder suas raízes comuns.

O diagnóstico clarividente da Dialética do Esclarecimento parece mais correto hoje do que nunca. Que a ciência se alimente constantemente dos mitos é uma conclusão que pode ser extraída das teses de Hermínio Martins. Da imaginação prometéica, resumida na idéia do aprimoramento da vida humana pela dominação da natureza, passamos às concepções fáusticas, onde o técnico chega a adquirir precedência sobre o conhecimento. No pensamento científico da segunda metade do século XX, trata-se já não mais de descobrir a verdade da natureza ou de pressupor uma racionalidade comum como base, mas antes de controlar e gerenciar totalmente os mundos orgânico e inorgânico. O que conta na imaginação fáustica é a performatividade, a obtenção de resultados locais sem a suposição de uma razão unitária (cf. Ferraz, 2000: esp. 122-124). Que a ciência também seja fertilizada pela imaginação criadora é a grande afirmativa da obra de Bachelard desde pelo menos *A Filosofia do Não* (1940).

Hermes, Prometeu, Fausto: temos aí uma bela cadeia de mitos, que ilustra – na utilização dessas narrativas mitológicas para descrever formas do pensamento técnico – a contaminação do racional pelo irracional. Mas é possível seguir adiante e propor ainda outras imagens míticas. A epistemóloga Dominique Terré-Fornacciarri denuncia a presença de vetores irracionais na ciência contemporânea, descrevendo-a como as núpcias de Apolo e Dioniso.

Na exagerada moda do relativismo epistemológico contemporâneo, na retórica de vulgarização do discurso científico e no coração mesmo de determinados conceitos da ciência atual, como as noções de contradição e indecidibilidade, repousa a possibilidade de um “reencantamento da ciência” (1991: 12). Encontram-se aí em ação, portanto, uma retórica, uma teórica e uma política do irracional.

Em um nível de generalidade mais amplo, diversas teorias podem dar conta dos encontros aparentemente inexplicáveis entre irracionalidade e ciência. Uma das perspectivas mais interessantes é a desenvolvida por Hans Blumenberg em obras como *Arbeit am Mythos* (Trabalho sobre o Mito, 1979). Blumenberg argumenta que tanto a perspectiva iluminista quanto a romântica representam posturas equivocadas na análise do par razão-irracionalidade. O iluminismo quis expurgar do saber toda sombra mítica, ao passo que o romantismo encarnava a expressão do desejo mitopoético.

Contra a frieza da razão calculadora, os românticos levantavam a bandeira da intuição, da poesia, do mito. O problema das duas posições é seu caráter totalitário e excludente. Logos e Mythos constituem dois impulsos fundamentais do homem; não podemos sobreviver sem a presença dos dois. A ciência, por sua própria natureza, é capaz de nos oferecer apenas explicações regionais e limitadas sobre os fenômenos.

Contudo, para ultrapassar os temores que enfrenta enquanto espécie (o que Blumenberg denominou como “absolutismo da realidade” – *Absolutismus der Wirklichkeit*), o homem necessita também das explicações gerais, globalizantes, oferecidas pelas narrativas míticas (cf. Blumenberg, 1990). Esse raciocínio explica os vínculos genéticos entre razão e irracionalidade, e a Gnose como forma mentis essencialmente mítica ocupa também um lugar de destaque na obra de Blumenberg.

É possível, agora, retomar a questão

da especificidade das representações envolvendo as novas tecnologias. Se as conexões imaginárias entre ciência e religião, entre razão e mito, entre técnica e espiritualidade constituem um tropo tradicional de nossa cultura, de que maneira as recentes imagens de espiritualização das tecnologias do virtual distinguem-se das anteriores e adquirem singularidade? A resposta mais simples, já sugerida anteriormente, consiste em destacar o caráter peculiar dessas novas tecnologias. São tecnologias que não estão mais centradas na figura material do maquínico, mas sim na noção do virtual.

Nossas representações do computador não se centram em sua imagem mecânico-eletrônica, em sua entidade corpórea. Sua figura, sua materialidade são quase que inteiramente eliminadas do circuito representativo. O computador é a imaterialidade de sua inteligência, de suas possibilidades de virtualização do real.

Em um momento anterior, a máquina, com suas engrenagens, painéis, luzes e ponteiros, constituía o suporte material, significativo, de nossa imaginação prometéica. Lembremos, por exemplo, de *Metropolis* (1926), de Fritz Lang, onde as associações entre tecnologia e religião são cristalinas, e onde as máquinas são vistas por um olhar que alucinatoriamente as transforma em monstros. Na verdade, em *Metropolis* as máquinas aparecem como deuses-monstros, como se pode perceber na descrição do próprio Lang para uma das cenas do filme: “Todos os deuses-máquina se erguem, esticam seus membros em ameaçadora liberdade. Chamas famintas saem dos estômagos de Baal e Moloch, tremulando em seus panças” (apud Gumbrecht, 1997: 288).

Nos filmes que recentemente têm tematizado as ligações entre tecnologias do virtual e transcendência, a máquina já não aparece mais em sua materialidade como figura essencial, nem como objeto nitidamente identificável. Não é possível detectar os signos de reconhecimento

tradicionais: engrenagens, botões, parafusos, brilho metálico, etc. Em *Matrix* (1999), por exemplo, sabe-se que os “agentes” são programas de computador que existem apenas enquanto entidades virtuais. As outras “máquinas” apresentadas no filme possuem, como em *Metropolis*, um aspecto monstruoso, mas são poucos os elementos que permitem reconhecê-las como máquinas. Elas dão a impressão de serem criaturas orgânicas: aranhas, polvos, besouros...¹⁰ Em *ExistenZ* (1999), de David Cronenberg, a máquina é literalmente um ser vivo e orgânico, que se pluga simbioticamente na espinha de seus usuários, imergindo-os em um mundo de experiências absolutamente virtuais (porém tão ou mais “reais” do que a realidade). Essa desmaterialização da figura das máquinas é acompanhada por uma desmaterialização do corpo humano. Neo, o protagonista de *Matrix* (1999), trava suas batalhas sem fazer uso de seu corpo real, por meio de uma “imagem digital” de si mesmo. Em *The Thirteenth Floor* (1999), o que caracteriza a identidade dos sujeitos não é a presença do corpo humano, mas sim a “humanidade” de sua personalidade, ainda que esta seja uma construção inteiramente virtual e artificial.

Esse processo de desmaterialização permite alcançar um novo nível de proximidade entre tecnologia e espírito. Scott Bukatman define com perfeição esse novo estado de coisas: “Os símbolos visíveis da aspiração tecnológica (...) desapareceram de nossa visão e de nossa consciência. As novas tecnologias eletrônicas que agora proliferam na era da informação são invisíveis, circulando fora de nossas experiências do espaço e do tempo” (1998: 2, grifos nossos). Bukatman analisa esse “desaparecimento” da tecnologia, bem como a diluição do humano no maquínico no contexto da “ficção científica pós-moderna”. Ao novo modelo de identidade – imaterial – surgida nesse cenário, o autor chama de “identidade terminal” (terminal identity). A identidade

terminal representa, assim, uma “dupla articulação na qual encontramos tanto o fim do sujeito como uma nova subjetividade construída na estação de computador ou na tela da televisão” (op.cit., 9).

Se o sujeito tradicional desaparece de fato é questão que ainda deixa margem a muitas dúvidas¹¹. Mas é inegável a proliferação de representações culturais que dão conta dessa morte ou virtualização do sujeito. Com a eliminação do corpo, com a virtualização da subjetividade, a nova tecnognose se revela como campo inesgotável para a elaboração de mitos e imagens de uma metafísica da ciência. Mas a utilização de filmes de consumo massivo para ilustrar as metáforas da tecnologia espiritualizada desvela ainda uma outra peculiaridade das atuais núpcias entre o logos das tecnologias virtuais e o mythos gnóstico. Na chamada cultura “pós-moderna”, é possível falar em dois níveis discursivos que convergem e confirmam, assim, a força do imaginário espiritual sobre as novas tecnologias. Tanto ao nível do discurso analítico e crítico (os livros e artigos dos especialistas) quanto ao nível dos discursos da cultura midiática (os filmes e romances de ficção científica), a criação de imagens míticas do tecnológico repousa na idéia da desmaterialização da consciência. No passado, as conexões simbólicas entre ciência e religião eram objeto apenas de saberes especializados, como a teologia e a epistemologia. No âmbito do senso comum, os campos da religião e da ciência se manifestavam (e, em certa medida, até hoje ainda se manifestam) como entidades absolutamente separadas.

Contudo, no novo contexto das tecnologias do digital, esse imaginário passa a fazer parte, cada vez com intensidade maior, dos discursos produzidos por uma cultura midiática, massificada e global. Já se encontra aí, talvez, um dos temas preferidos de Hollywood nos últimos anos.

Boris Groys dissecou com habilidade a presença desse tema na indústria

cinematográfica. Ele destaca que, enquanto o cinema europeu continua a preocupar-se com os assuntos humanos, os filmes mainstream de Hollywood tornam-se “cada vez mais metafísicos. Tratam de deuses, demônios, alienígenas e máquinas pensantes” (2001: 6). Na interpretação de Groys, esses filmes são fruto de um processo de auto-reflexão sobre a indústria do cinema e sua íntima relação com nossa realidade cotidiana. Como afirma Groys, “o filme representaria (...) o ‘locus’ em que não só o próprio filme, mas todo o mundo atual, impregnado pela mídia, alcança uma auto-reflexão radical” (2001: 11). Esses filmes encenam o poder de captura quase divino da mídia, poder do qual todos somos vítimas. A luta do herói, que simboliza todos nós, consumidores, contra as máquinas que nos mantêm em inércia (a própria indústria do cinema, a própria cultura da mídia) é apenas mais uma estratégia brilhante da indústria, que ao tornar em fantasia de consumo seus mecanismos de dominação “quer desvirtuar a suspeita de dominação que o espectador dirige contra ela – e isso pelo fato de confirmar essa suspeita!” (2001: 10).

Essa ressonância tão nítida entre os discursos dos especialistas sobre a tecnologia e as representações da cultura de massa também é indício de um processo de tecnologização da cultura. O termo recente que busca dar conta desse fenômeno é “tecnocultura”. A tecnocultura é a cultura espetacularizada da vida cotidiana, mergulhada no mundo técnico dos meios e dos seus discursos massificantes (cf. Waite, 1996). A convergência entre essas diferentes esferas discursivas aponta para a presença não apenas de um imaginário sobre a tecnologia, mas de um imaginário que é reforçado por essa própria tecnologia. Penso em como os filmes, certas campanhas publicitárias e até mesmo o atual design dos computadores colaboram para “confirmar” ou “reforçar” as representações populares (assim como as apreensões “críticas”¹²) que temos a

respeito das novas tecnologias. Penso, por exemplo, no desenho transparente e clean do iMac (agora copiado por outras marcas), indicador do desejo de enxergar as entranhas dessas perturbadoras máquinas, como se a visibilidade de seu interior pudesse nos revelar algo do mistério de seu funcionamento. A transparência do iMac termina, porém, por nos ensinar que a tecnologia é uma “caixa preta” inescrutável para os pobres mortais. A visibilidade só reforça o mistério: nada há para ser visto que auxilie a compreensão. O segredo não está nas bobinas e circuitos à mostra – que, no entanto, transmitem um delicioso “ar” de modernidade – mas no “espírito” invisível da máquina.

Existe algo, de fato, nas tecnologias midiáticas – e, em especial, nos novos meios – que nos permite categorizá-las como “tecnologias do imaginário”¹³. E esse imaginário se articula em motivos coerentes e passíveis de classificação. A análise dos mitos e imagens fundamentais permite estabelecer uma tipologia pelo menos preliminar centrada no par consciência-corpo (ou corpo-espírito, materialidade, imaterialidade, etc.). Sugiro as seguintes categorias:

Consciência	Corpo
1. fantasias de expansão	1. fantasias de desmaterialização
2. fantasias de construção	2. fantasias de hibridação

No lado da consciência, destacam-se as fantasias de expansão e construção. A consciência já não será mais limitada pelos entraves do tempo e do espaço, mas poderá expandir-se livremente pelo infinito espaço virtual das redes. Ela passará a ser ubíqua, como uma divindade que ultrapassa todas as barreiras espaço-temporais. Daí a imaginação do ciberespaço como uma nova forma de empíreo, um jardim das delícias virtual onde a consciência pode passear sem entraves. Margaret Wertheim confirma esse imaginário, ao afirmar que “certamente [a geografia do ciberespaço] é uma espécie de geografia diferente de tudo

o que eu experimento no mundo físico, mas que não é menos real pelo fato de ser imaterial” (1999: 231). Mas Wertheim consegue escapar de pelo menos algumas armadilhas mitológicas. Nos momentos mais críticos, seu texto assume caráter de denúncia dos exageros sobre a cibercultura. Ela enumera, por exemplo, uma série de argumentos confrontantes da tão largamente aceita idéia de Sherry Turkle de que o ciberespaço permite a construção de múltiplas identidades paralelas (cf. 1995: 248 e ss.).

Aproveitando a menção às idéias de Turkle, falemos sobre as fantasias de construção. Segundo Turkle, experiências como a participação em um MUD¹⁴ permitem “a criação de uma identidade tão fluida e múltipla que esgarça os limites da noção” (1995: 12). No mundo virtual, a identidade passa a ser fruto de um processo de construção intencional, e, desse modo, os sujeitos teriam total liberdade na reelaboração de suas personas. Se no universo “real” X é tímido e introspectivo, no universo virtual ele pode ser ousado e decidido. O sujeito passa, então, a ser o criador de si mesmo; demiurgo que produz não apenas novos mundos e seres, mas que também pode recriar-se indefinidamente.

Do lado do corpo, igualmente se manifestam duas fantasias essenciais: desmaterialização e hibridação. A noção de que a consciência não necessita de uma materialidade para operar é incrivelmente liberadora. Nos escritos da tradição mística, esse desejo de descorporificação constitui uma das primeiras etapas necessárias à obtenção do êxtase. San Juan de la Cruz explica que a conjunctio mystica exige o abandono do corpo, “a privação e purgação de todos os seus apetites sensuais, acerca das coisas exteriores do mundo e das que eram deleitáveis para sua carne” (1960: 419). Contudo, a mística profana do ciberespaço descorporifica precisamente para que novos prazeres e satisfações possam ser alcançados. O desejo de

imortalidade é, por exemplo, uma das raízes da fantasia de desmaterialização, que pode surgir até mesmo nos escritos de cientistas como Hans Moravec, com sua sugestão sobre a possibilidade futura de transferir (download) a consciência para um computador. Katherine Hayles denomina de “pós-humano” esse ser que almeja liberar-se da última barreira, o corpo, tornando-se assim um “amálgama, uma coleção de componentes heterogêneos, uma entidade material-informacional cujas fronteiras sofrem contínua construção e reconstrução” (1999: 3).

O aspecto amalgamador do pós-humano promove também a elaboração das fantasias de hibridação. No horizonte da tecnocultura, o corpo pode tanto desaparecer de cena como se converter num híbrido humano-maquínico. O desaparecimento resolve o problema das limitações espaço-temporais causadas pela condição de corporalidade. Mas caso não seja possível apagar inteiramente o corpo, pode-se pelo menos fazer dele um híbrido, estender suas capacidades por meio de uma combinação entre o humano e o extra-humano. Tenho a impressão de que o modelo de herói da ficção científica mais recente demonstra com frequência essa fantasia. Penso em filmes como *Cidade das Sombras* (1998), *Matrix* (1999), *A Ameaça Fantasma* (1999) ou *Robocop* (1987), onde o protagonista é um híbrido que conecta o mundo humano ao mundo da máquina ou do alienígena. Chamo a esses personagens de “messias impuros”¹⁵, pois suas trajetórias se desenvolvem no quadro de um simbolismo messiânico. Eles têm a função de “redimir”, de “salvar”, de “ensinar” uma humanidade decaída, estabelecendo uma ponte entre o humano e o além-do-humano.

No horizonte das tecnologias do virtual, o híbrido por excelência é o “ciborgue”, tema de numerosos ensaios sobre a tecnocultura contemporânea. Intrigante na figura do ciborgue é que ele pode ser usado para representar qualquer

idéia, desde a convergência entre homem e tecnologia até a defesa de um programa cultural socialista e feminista. É assim que ele aparece, de fato, no célebre Manifesto Ciborgue de Donna Haraway. Para Haraway, na verdade, a figura do ciborgue é um auto-retrato dos sujeitos da tecnocultura pós-moderna: “No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues” (2000: 41). Pós-humanos, ciborgues, mutantes baudrillardianos, sujeitos fracos: somos tudo isso e não somos nada; não sabemos o que somos. Parecemos querer abandonar as “ficções da identidade”, mas à medida que esse desejo se manifesta, mais fortemente se expressa o desejo oposto de criar categorias, de encontrar etiquetas e definições para nossas identidades vazias.

Pelo menos três das fantasias descritas acima se revelam como capazes de atrair significações espirituais e religiosas. A desmaterialização, a expansão e a construção apontam para o impulso gnóstico de divinizar o self¹⁶. O gnosticismo, seja em que variante for, parece ser a religiosidade por excelência da tecnocultura contemporânea. Harold Bloom defende o “mero gnosticismo” como forma religiosa adequada à situação atual, uma “espiritualidade (...) que foi e é uma forte revisão do judaísmo e do cristianismo e, mais tarde, do Islã” (1996: 24). Richard Elliott Friedman, por sua vez, prega uma religião da ciência, onde o conhecimento libertador (isso é pura gnose) será o elemento fundamental (cf. 1995: esp. 262 e ss.). E a tecnologia adquire nesse contexto um caráter divino, autônomo: não mais *deus ex machina*, nem o *deus sive natura* espinozista, mas *deus sive machina*. Segundo Erik Davis, “as tecnologias têm sua própria agenda crescentemente alienígena, e as preocupações humanas vão sobreviver e prosperar apenas quando aprendermos a tratar as tecnologias não

como escravas ou simples extensões de nós mesmos, mas como construtos desconhecidos com os quais fazemos alianças criativas e pactos cautelosos” (1998: 335).

O perigo é que o pacto torne-se forma de subserviência; em lugar de dominar a tecnologia, seríamos por ela dominados. Transformada em novo ídolo de adoração, a tecnologia e seu imaginário espiritualizado nos ajudariam a construir um self divinizado, um self sem limites, múltiplo, perfeito. Mas o universo não pode ser compartilhado por dois deuses de igual poder. Se a tecnologia e o self transformam-se, ambos, em divindades, é preciso que um domine o outro, como divindade maior, ou que ambos terminem por fundir-se em um único deus híbrido. Esse deus híbrido seria um deus gnóstico. E os deuses gnósticos, é bom lembrar, assumiam com freqüência a forma de monstros. Não espanta que o monstro, um dos grandes temas do barroco, seja também uma das figuras obsessivas de nossa cultura¹⁷. Mas os novos monstros do pós-moderno, como explica Calabrese, não se adaptam a nenhum dos esquemas clássicos que classificavam a monstruosidade. Eles antes suspendem, neutralizam, qualquer categoria de valor (1988: 108). Se nenhuma das metáforas atuais consegue dar conta das idéias pós-modernas de subjetividade, é porque realmente essa subjetividade fraca, maquínica e ciborgue é uma imagem negativa, um monstro informe e instável. O imaginário cultural fez das tecnologias do virtual uma religião de salvação para os sujeitos encerrados na prisão material da identidade. Mas é ele próprio quem também nos apresenta o outro lado, menos evidente, dessa religião: a face horrenda do deus-monstro .

Notas

1 Este texto é uma versão revista de trabalho apresentado a convite do professor Francisco Rüdiger na mesa de

abertura do Núcleo de Teorias da Comunicação do Intercom 2001, intitulada “Perspectivas Teóricas da Comunicação na Aurora da Cibercultura”.

- 2 Ernst Kapp: filósofo alemão que, em meados do século XIX, estabelece-se no Texas e desenvolve uma teoria sobre a projeção dos órgãos humanos por meio da tecnologia (Organprojektion). Cf. Ferraz, Maria Cristina Franco (2000: 118).
- 3 Uma boa síntese das idéias de Hermínio Martins pode ser encontrada no artigo acima citado de Maria Cristina Franco Ferraz.
- 4 Ver, na bibliografia final, as referências completas a Vogelín (1982) e Marramao (1995).
- 5 Antoine Faivre distingue entre gnose, como fenômeno intelectual trans-histórico, uma forma mentis recorrente na história de nossa civilização, e gnosticismo como apenas uma de suas encarnações históricas específicas, concretizada nos primeiros séculos d.C. Cf. Faivre, A (1986: 15).
- 6 Parece-me revelador que nos EUA a literatura esotérica e de auto-ajuda seja freqüentemente exibida nas livrarias sob a rubrica “Metaphysics”. Mas nós sabemos que esse conceito está muito longe da noção filosófica tradicional de metafísica.
- 7 Dou apenas dois exemplos em uma lista hoje já volumosa: Wertheim (1999) e Morse (1998). Ver bibliografia para referências completas.
- 8 Lemos, André. As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço. [On-line]. Disponível: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html> [10/12/1998].
- 9 Cf. Spence, Jonathan. O Palácio da Memória de Matteo Ricci (1990). Ref. completa na bibliografia.
- 10 Para uma análise detalhada das relações entre religiosidade, tecnologia e o pensamento de Nietzsche em Matrix, ver meu artigo “Deus ex-machina: As Matrizes Religiosas, Cibernéticas e Nietzscheanas de Matrix e da Tecnocultura Contemporânea (Uma Brincadeira Séria)”, in *Fronteiras: Estudos Midiáticos*. São Leopoldo: Unisinos, vol III, n 1, Junho de 2001.

- 11 Uma brilhante argumentação contra a tese pós-moderna da “morte do sujeito” pode ser encontrada em Quilliot, R. “La Fascination Moderne de l’Impersonnel”, em *Penser le Sujet Aujourd’hui*. Paris: Méridiens Klincksieck, 1988.
- 12 A esse respeito, uma afirmativa de Jonathan Crary é reveladora: “É impressionante como muitos dos escritos críticos sobre a realidade virtual [VR], ciberespaço e redes de computadores interativos estão entremeados com persistentes mitos da modernização” (apud Waite, 1996: 16).
- 13 Como o faz, inteligentemente, a ementa de um dos cursos da pós-graduação em comunicação da PUCRS.
- 14 MUD: multi-user domain, jogos do tipo role-playing onde vários participantes interagem através de personagens que buscam alcançar determinados objetivos.
- 15 Uma análise detalhada desse fascinante mitema consta em meu ensaio “Sobre Ratos e Labirintos: os deuses passeiam na Cidade das Sombras”, a ser publicado brevemente pela Eduerj. No último filme da trilogia Guerra nas Estrelas, *A Ameaça Fantasma*, aprendemos que “a força” é uma condição genética, adquirida pela presença de elementos alienígenas no sangue do herói. Em *Matrix e Cidade das Sombras*, o simbolismo messiânico é cristalino. “You are my personal Jesus Christ”, diz um dos personagens de *Matrix* para Neo. Em uma das cenas finais de *Cidade das Sombras*, John Murdock, o protagonista, aparece aprisionado em uma posição “cristica”, com braços abertos e pés juntos, formando a imagem da cruz.
- 16 Mas também a idéia da hibridação permite estabelecer conotações religiosas. A figura do messias, na tradição cristã, é precisamente a de um híbrido entre o humano e a divindade. Não surpreende que na tecnognose surjam retomadas da idéia messiânica revista sob o prisma das fantasias tecnológicas.
- 17 A esse respeito, ver por exemplo a intrigante coletânea organizada por Tomaz Tadeu da Silva, *Pedagogia dos Monstros* (2000).

Referências

ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. *Dialektik der*

Aufklärung. Frankfurt am Main: Fischer, 1975.

_____. *Minima Moralia*. Madrid: Taurus, 1987.

BLOOM, Harold. *Omens of Millenium: the Gnosis of Angels, Dreams, and Resurrection*. New York: Riverhead Books, 1996.

BLUMENBERG, Hans. *Work on Myth*. Cambridge: the MIT Press, 1990.

BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: the Virtual Subject in Post-Modern Science-Fiction*. Durham: Duke University Press, 1993.

CALABRESE, Omar. *A Idade Neobarroca*. Lisboa: Edições 70, 1988.

DA SILVA, Tomaz Tadeu (org.). *Pedagogia dos Monstros: os Prazeres e Perigos da Confusão de Fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

_____. (org.). *Antropologia do Ciborgue: as Vertigens do Pós-Humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

DAVIS, Erik. *Techgnosis: Myth, Magic+ Mysticism in the Age of Information*. New York: Three Rivers Press, 1998.

FAIVRE, Antoine. *Accés de l’Ésotérisme Occidental*. Paris: Gallimard, 1986.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. “Sociedade Tecnológica: de Prometeu a Fausto”, in *Contracampo*. Niterói: UFF, n° 4, janeiro 2000.

FOUCAULT, Michel. *Les Mots et les Choses*. Paris: Gallimard, 1996.

FRIEDMAN, Richad Elliot. *The Disappearance of God*. Boston: Little, Brown & Company, 1995.

GROYS, Boris. “A Guinada Metafísica de Hollywood”. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 3 de junho de 2001. *Caderno Mais!*

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *In 1926: Living at the Edge of Time*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

HAYLES, N. Katherine. *How we became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

LIEB, Michael. *Children of Ezekiel: Aliens, UFOs, the Crisis of Race and the Advent of End Time*. Durham: Duke University Press, 1998.

MARRAMAO, Giacomo. *Poder e Secularização: as Categorias do Tempo*. São Paulo: Unesp, 1995.

MORSE, Margaret. "Cyberscapes, Control and Transcendence: the Aesthetics of the Virtual", in *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture*. Bloomington: Indiana University Press, 1998.

NOBLE, David. *The Religion of Technology: the Divinity of Man and the Spirit of Invention*. New York: Penguin, 1999.

RÜDIGER, Francisco. *Literatura de Auto-Ajuda e Individualismo*. Porto Alegre: Editora da Universidade, 1995.

SAN JUAN DE LA CRUZ. *Vida y Obras*. Madrid: La editorial catolica (Biblioteca de autores cristianos, vol. 15), 1960.

SFEZ, Lucien. *Crítica da Comunicação*. São Paulo: Loyola, 1994.

SPENCE, Jonathan. *O Palácio da Memória de Matteo Ricci*. São Paulo: Círculo do Livro, 1990.

TERRÉ-FORNACCIARI, Dominique. *Lês Sirènes de l'irrationnel: quand la Science touche à la Mystique*. Paris: Albin Michel: 1991.

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. New York: Simon & Schuster, 1997.

VOEGELIN, Eric. *A Nova Ciência da Política*. Brasília: UnB, 1982.

WAITE, Geoff. *Nietzsche's Corps/e: Aesthetics, Prophecy, or, the Spectacular Technoculture of Everyday Life*. Durham: Duke University Press, 1996.

WERTHEIM, Margaret. *The Pearly Gates of Ciberspace: a History of Space from Dante to the Internet*. New York: W.W. Norton & Company, 1999.