

ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING – ESPM/SP
PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E PRÁTICAS DE CONSUMO

MARGARETE SCHIMIDT MENDES GARCIA

CENAS DA VIDA VIRTUAL

Amor, corpo e subjetividade numa sociedade do consumo e do entretenimento



ESPM

São Paulo

2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

MARGARETE SCHIMIDT MENDES GARCIA

CENAS DA VIDA VIRTUAL

Amor, corpo e subjetividade numa sociedade do consumo e do entretenimento

Dissertação apresentada à ESPM como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Práticas de Consumo.

Orientadora: Prof^a Dra^a Gisela castro

São Paulo

2009

MARGARETE SCHIMIDT MENDES GARCIA

CENAS DA VIDA VIRTUAL

Amor, corpo e subjetividade numa sociedade do consumo e do entretenimento

Dissertação apresentada à ESPM como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Práticas de Consumo.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Presidente: Prof^ª Dr^ª Gisela Castro, ESPM

Membro: Prof^ª Dr^ª Maria Aparecida Baccega, ESPM

Membro: Prof^ª Dr^ª Mayra Rodrigues Gomes, USP

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos àqueles todos que direta e indiretamente colaboraram para a realização deste passo.

RESUMO

A humanidade em sua trajetória está se voltando, cada vez mais, para uma vida na tela do computador. Relações consigo próprio, com o corpo, com o outro, com o consumo, com a cultura, com a vida, podem ser experimentadas num trecho do território do ciberespaço chamado metaverso, lugar este que suporta não apenas uma representação da vida mas uma criação dela por meio de interfaces gráficas, imagens de uma existência dita virtual, cuja manifestação tem borrado as fronteiras entre o chamado real e o chamado virtual, tornando tênue e por vezes problemática a convivência e a passagem dos indivíduos entre esses dois mundos.

O entretenimento, por meio da tecnologia, pode assumir o lugar de vivência de uma intimidade que pode implicar a totalidade do ser. O trabalho, as relações sociais, o exercício das paixões e da sexualidade podem ser experimentados vívida e profundamente neste mundo sintético. A incursão e a pesquisa dentro do mundo virtual tridimensional interativo *online* de *Second Life* mostrou que a nossa presença neste trecho do ciberespaço pode significar uma espécie de dobra que coloca em contato superfícies até então desconhecidas. Pode ainda interpelar e tensionar interações e valores assentados num corpo social e códigos de mundo mecânico-analógico.

Palavras-chave: amor, corpo, subjetividade, mundo virtual, ciberespaço.

ABSTRACT

Humanity is, in its own course, increasingly turning itself to a life on the computer's screen. Self relations, relations with the body, with the other, with consume, with culture, with life, can be experimented in a cyberspace piece of territory called metaverse. This place supports not only a representation of life, but also its creation through graphic interfaces, images of a virtual existence, whose expression has stained the boulderline between the so called real and virtual, making the convivence and the bridge between these two worlds subtle and, sometimes, problematic.

The entertainment, through technology, may assume the living place of an intimacy that implies the totality of a being. Work, social relations, the exercise of the passions and sexuality can be experienced in a very profound and vivid way in this synthetic world. The entry and the research inside the tridimensional interactive online virtual world of Second Life has shown that our presence in this piece os cyberspace may signify a kind of fold, which puts in contact unknown surfaces. It may also question and tensionate interactions and values based in a social body and code of a mechanich-analogic world.

Keywords: subjectivity, love, body, virtual world, cyberspace

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

Reconhecimento de padrão	1
--------------------------	---

2 O VIRTUAL 9

3 MAL ESTAR E FASCÍNIO

3.1 Que queres?	23
3.2 Linguagens e interfaces	29
3.3 De subjetividades fetichizadas a uma estética da existência	36
3.4 O duplo e o esfumaçamento entre real e virtual	46

4 O AMOR E O CORPO

4.1 Interfaces do amor	53
4.2 Os sentidos do amor	69
4.3 Amor e corpo na trama virtual	75
4.4 Entretenimento e intimidade	91

5 CONCLUSÃO 100

REFERÊNCIAS 104

ANEXOS 110

1 INTRODUÇÃO

Reconhecimento de Padrões

Que é o que foi? É o mesmo que há de ser. Que é o que se fez? O mesmo que se há de fazer. Não há nada de novo debaixo do sol, e ninguém pode dizer: Eis aqui está uma coisa nova, porque ela já existiu nos séculos que passaram antes de nós. Não há memória das coisas antigas, mas também não haverá memória das coisas que hão de suceder depois de nós entre aqueles que viverão mais tarde.¹

Esta introdução poderia bem ser a parte final da dissertação. Não a título de conclusão, mas como instante de reconhecimento, a *posteriori*, das pegadas recolhidas no caminho, das marcas do real recolhidas no virtual. Pode soar, também, quase como uma justificativa de trabalho ou uma espécie de decisão epistemológica e metodológica. É tudo isso. Amor, corpo e subjetividade, três palavras que compõem o título desta pesquisa mas que, antes de tudo, são a materialização, na linguagem, das pegadas. Nenhuma aleatoriedade ou hipótese preliminar orientou a escolha dessas categorias para a pesquisa. Impuseram-se como demanda do próprio objeto pesquisado, daquilo que se significou no transcorrer do trabalho de campo - praticamente uma exploração ciber-antropológica - e não cessou de se escrever durante todo o percurso.

A indicação do amor, do corpo e da subjetividade para compor o núcleo de uma pesquisa em comunicação e prática do consumo, pode ser pensada desde duas vertentes: nas ciências da computação, o reconhecimento de padrões é “uma disciplina científica cujo objetivo é a classificação de objetos em um dado número de categorias ou classes. Dependendo da aplicação, tais objetos podem ser imagens, ou sinais em forma de onda ou

1 Eclesiastes. In: Bíblia Sagrada. São Paulo: Edições Paulinas, 1989, pp 710.

de qualquer outro tipo de medida que necessite ser classificada. Nos referiremos a esses objetos utilizando, genericamente, o termo padrão (*pattern*)”². Do ponto de vista das ciências da computação essas três instâncias, amor, corpo e subjetividade seriam os objetos categorizados, os padrões extraídos de uma base informacional. A utilização de tal conceito e sua aplicação, deve-se fundamentalmente ao surgimento da tecnologia computacional e da informática e à geração de enormes volumes de informações, cujas análise por meio dos órgãos e sentidos humanos estaria infinitamente reduzida dadas às limitações destes quando comparados aos sistemas tecnológicos. Não é o caso das informações obtidas nesta pesquisa, cujo volume não necessita dos sistemas tecnológicos de análise. Aqui, importa, por meio da alusão ao reconhecimento de padrões, demonstrar um certo efeito de verdade que tanto escorrega pelas vias dos arranjos maquínicos, digitais, quanto pela via, quase obsoleta e poética da produção discursiva entre pessoas ainda que mediada pela tecnologia. Dessa perspectiva, amor, corpo e subjetividade funcionaram como elementos de recorrência, elementos que na ordem dos discursos proferidos dentro do mundo virtual tridimensional *online* chamado *Second Life* (anexo 1), foram identificados como marcas do real, invariantes que não cessaram de se escrever, manifestações sintomáticas na tecnocultura daquilo que deve ser das mais antigas problemáticas humanas, ou seja a interação com o outro e suas formas de o fazer. A psicanálise foi um instrumento valioso para captar e compreender isso que falava o tempo todo e eis que estamos frente a um ponto nevrálgico do campo da comunicação que, ao mesmo tempo, integra e delimita tantos e diversos outros campos do saber. Particularmente para uma pesquisa como esta, empreendida no contexto do ciberespaço digital, num mundo virtual tridimensional *online*, no qual a sociedade humana está plasmando formas de ser, a necessidade de recorrência à Psicanálise, à Sociologia e à Antropologia foram fundamentais.

O campo da comunicação pode ser entendido como intersecção, no sentido

2 THEODORIDIS, Sergios. *Pattern Recognition*. Disponível em http://books.google.com.br/books?id=gAGRCmp8Sp8C&dq=Sergios+Theodoridis+pattern+recognition&printsec=frontcover&source=bn&hl=pt-BR&sa=X&oi=book_result&resnum=5&ct=result#PPR16.M1 - último acesso em 17/02/2009.
Tradução livre da autora

matemático do termo. Ponto de cruzamento de linhas, área de contato entre saberes e campos outros. Tal especificidade dá-lhe caráter fronteiro, multidimensional e movediço, razão esta gerada pelo fato de que, seja qual for o objeto do campo comunicacional, há um elemento que cruza todas as linhas, que é comum aos campos interseccionados, ou seja, o ser humano. Esteja ele em que posição estiver de um dado contexto comunicacional, estarão ali, juntos e ao mesmo tempo, formal ou informalmente, intencionalmente ou não, os registros do imaginário, do real e do simbólico entremeando os atos comunicacionais que ele, humano, produz, ou ao quais está submetido, produzindo sintomas na cultura.

A visão do campo da comunicação como intersecção e fronteiro, tendo o humano como perspectiva de objeto comum às inúmeras linhas de pesquisa que compõem este campo, justifica ainda a necessidade, nesta dissertação, de um forte diálogo com domínios de saber como a Psicanálise, a Sociologia e a Antropologia. Entretanto, parece ser esta uma necessidade não exclusiva deste projeto de pesquisa, mas sim, de outros e variados objetos de pesquisa da comunicação. A conexão entre os campos põe em evidência a repetição de certas problemáticas e que apesar dos deslocamentos e das metáforas produzidas pelo espírito humano no tempo e no espaço, as afecções mostram-se tão novas e tão velhas nas interações humanas.

Seja qual for a tentativa de sua definição, seja qual for o campo desde o qual a observamos, das redes físicas visíveis às mais imateriais e invisíveis, a comunicação em sua positividade, cumpre seu mister de ponte, de ligação, de contato entre um e muitos, entre um e poucos, entre um e um, entre muitos e um, entre muitos e muitos ou qualquer outra combinação possível. Dentre tantas e inúmeras possibilidades, haveria uma razão para que o amor, o corpo e a subjetividade tivessem sido identificados como elementos prioritários para compor o escopo desta pesquisa? A pergunta foi inevitável, mas só se apresentou depois de passado um razoável período de tempo da investigação de campo. E uma outra reflexão surgiu: será que em algum momento da história da comunicação humana ela deixou de estar marcada pelos três elementos que aqui sustentam a base das interações no ciberespaço, intermediadas pela tecnologia digital, dentro dos metaversos? Se hoje o computador é uma ferramenta de ponta de nosso tempo a dar expressão e significação às

interações humanas e a acolher a produção do espírito humano, já o foram o próprio corpo como mensageiro, o papel e a pena, o rádio, a televisão e o cinema. Repetições, atualizações e deslocamentos do mesmo. De diferente, a interface e a especificidade do que ela pode fazer por nós e de nós. Ainda assim, diferenças com reservas.

Comunicação, palavra polissêmica, continua sendo tão polêmica quanto sempre foi assim como resistir às tentativas de definição e de objeto. Por inscrever-se historicamente em tensão entre as redes físicas e as imaterias, pode fazer parte de incontáveis campos do saber, pois queiramos ou não, uma comunicação sempre há em qualquer tipo de sistema, sejam eles humanos, inumanos, orgânicos ou inorgânicos. A vida em interação, vivida no turbilhão das complexidades dinâmicas, comunica-se, dependente ou independentemente de nossa vontade. A comunicação, como quer que ela tenha se originado e através de que meios tenha sido operacionalizada, talvez seja um dos primeiros e mais potentes sintomas da humanidade, por trazer para o universo individual a instância do outro em sua posição de objeto relacional e escancarar a necessidade de construção, por meio dele e com ele, registros de negociações conscientes e inconscientes entre o sujeito e o mundo, entre o corpo individual e o corpo social, entre o sintoma individual e o sintoma social, que o espírito do tempo sopra por meio narrativas, das fantasmáticas, das fantasias e fantasmagorias de todos nós. O outro faz içar as pontes, engata o sujeito em seu desejo e a comunicação faz a vez de ponte, de meio, no amplo sentido do termo, interface e espaço simbólico entre mim e o outro, mensageira dos encontros, mas também dos desencontros e das discontinuidades que deixam entrever buracos do real, ausências, objetos faltantes que, pelas linguagens comunicacionais tentamos recobrir. Daí talvez tenha resultado ao longo desta pesquisa, uma certa dificuldade sentida por um lado e o esforço empreendido por outro, em permanecer dentro do campo específico da comunicação. A especificidade do objeto desta pesquisa desta mostrou claramente os perigos e os encantos do campo da comunicação, principalmente em sua interface com o consumo. Fronteiriço, o risco de passar para outras paragens está sempre presente e é sempre eminente. Entretanto, se o objeto comum da comunicação e de campos a ela relacionados é o ser humano, então há de haver aqueles elementos que permeiam e tocam os pontos de cruzamento, padrões manifestos nas linguagens por meio das quais o mundo interior humano comparece.

Reconhecê-los pode significar traçar uma certa arqueologia do imaginário e do real humanos, no simbólico de nossas interfaces comunicacionais.

Sem amarras prévias, o objeto pôde falar e mostrou claramente que as interfaces gráficas são passíveis de afetar as subjetividades atuais. Outra reflexão: Os sujeitos situados de cada lado da tela perfazem um mesmo e único sujeito? Para compreender se haveria ou não uma lógica nascente dentro dos mundos virtuais capaz de produzir efeitos no processo de subjetivação atual foi necessário um desdobramento na metodologia inicialmente prevista, baseada em entrevistas semi-estruturadas e observação participativa no quadro referencial de uma netnografia. Ao trabalho de pesquisa de campo no mundo virtual de *Second Life* somou-se uma experiência pessoal, de vivência concreta dentro deste mesmo universo virtual tridimensional interativo *online*, o que implicou a criação de dois avatares, sendo um deles atuante com uma identidade de pesquisadora e uma outra, para viver uma isto a que se chama uma *segunda vida*. A simples experiência como pesquisadora, recolhendo informações e conteúdos por meio de entrevistas e observação participante certamente não teriam dado conta de uma percepção que só foi possível na vivência de uma vida *in-world*, inserida naquele mundo. Foi necessário experimentar o que aqui está sendo denominado uma avatarização da vida para que as questões nodais pudessem surgir. Após a vivência como residente do mundo virtual de *Second Life*, o reconhecimento das forças que ali estavam em jogo e que foram tantas vezes descritas pelos entrevistados começaram a mostrar faces até então ocultas ou incompreendidas. A conjugação dos três elementos amor, corpo e subjetividade como recorrência e repetição mostravam, cada vez mais claramente, que apesar das críticas que se possa fazer à fragilidade das relações nos tempos atuais, o outro continua importando e muito, que o encontro entre sujeitos continua ocorrendo e sendo desejado. As formas de fazê-lo imprimem entretanto diferenças em relação a outros tempos, porém dizer se as relações atuais perderam qualidade em relação às antigas, seria entrar pela via de uma moral e significar a tentativa de um certo enquadramento, a partir do reconhecimento de um padrão de relacionamento e, neste caso desconsiderar as transformações pelas quais a cultura passa e os sintomas sociais e individuais que a acompanham, que a produzem e que por ela são produzidos.

A questão transpassada de *o que a tecnologia faz por nós* para *o que a tecnologia faz de nós*, ressoa nos nossos ouvidos e não pode calar. Temos que ouvi-la, mas não passional e nem ingenuamente, nos posicionando sob a perspectiva daquele que é tomado e paralisado como consumidor passivo de uma indústria mediática e do entretenimento hegemônica, mas olhando para o espaço da inter-ação, no qual encontramos aquela relação eminentemente humana, ou seja, o desejo do homem é o desejo do Outro.

As transposições das experiências vividas nos mundos virtuais tridimensionais *online* para a vida do lado de fora da tela é dos elementos mais importante a serem considerados nessa incursão nos interstícios dos metaversos pela humanidade. Os próprios meios mediáticos e seus agentes podem estar diante da oportunidade ou da necessidade de, a partir dessa experiência, repensar a qual sujeito hoje eles se dirigem. A experiência de empresas do “mundo real” em *Second Life* tem sido considerada desastrosa e esse metaverso acusado de não fornecer o requerido retorno em termos de resposta do consumidor. Podemos perguntar: trata-se de estratégias velhas para novos meios ou simplesmente porque ali, se somos consumidores, o somos de outra coisa?

Nossa qualidade de seres simbólicos, levanta e derruba muros de separação. Ali, naquele mundo virtual de *Second Life*, padrões que justificam aproximações são criados e outros que justificam distanciamento são abolidos. Conceitos e categorias que delimitam fronteiras, que fazem surgir em nós estranhamentos frente a um outro ser humano, podem ser revisitados. Não se trata de querer compartilhar e confirmar a opinião de que o ciberespaço seja a possibilidade de uma democracia planetária. Não deixa de sê-lo, em certo sentido, mas não é este o ponto de interesse. Trata-se de questionar, levantar possíveis razões para que, numa forma de vida paralela como essa que ocorre no ciberespaço, dentro dos mundos virtuais 3D *online*, certos constrangimentos pertencentes ao “mundo real” adquirem peso relativo ou irrelevante e certas práticas impossíveis na convivência íntima da “vida real” são ali liberadas.

Nossa condição de seres especulares que precisam do seu duplo, que amam imagens, que procuram traços e pedaços de si no outro; que vivem das identificações e projeções; que amam objetos sem rosto, imagens coladas em suportes imaginários apesar

de materialidade carnal e, agora, dos pixels e bites; que amam as superfícies refletoras nas quais miram-se e perdem-se, atesta que mais uma vez, a primazia do olhar, convocado na interface gráfica.

Outro elemento a ser unido aos padrões, está o consumo. Se o consumo no chamado mundo real tem sido tão criticado e, muitas vezes, responsabilizado pela queda do homem contemporâneo, no mundo virtual ele se mostra potente e atuante, sendo o grande motor da viabilização da vida ali vivida e da concretização material daquilo que suporta a fantasia, o sonho, o pesadelo ou o real daquele mundo. Está ali, o consumo, provocativo, mostrando que *essencial e necessidade*, no mundo humano podem não ser sinônimos, subvertendo a ordem das necessidades básicas da vida e revirando a pirâmide de Maslow de pernas para o ar.

MAFFESOLLI (2005) numa série de ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade argumenta que cada época tem as suas idéias obsessivas e elas expressam-se nas múltiplas formas de cultura e nos modos de vida. Uma dessas idéias recorrentes que de maneira transversal atravessa todas as civilizações diz respeito àquilo que permite o estar junto. A invenção de espaços virtuais não é uma originalidade pós-moderna e os portais do Paraíso descritos pela Bíblia constata a repetição. O virtual é um ponto de contato ao longo do percurso da humanidade. O encontro do “real” com o virtual tem sido flagrado há muito, intervindo e justificando os processos de subjetivação que regem a realidade humana. Outros eram os tempos e as interfaces entre o sujeito e o outro, que implicavam santos e divindades, e exigia, por conseguinte, um amor e um corpo voltados não ao prazer, mas ao martírio e sacrifício, segundo descreve WERTHEIM (2001:13).

O que singulariza as distintas experiências no tempo e no espaço é a diferença na distribuição das forças atuantes no interior dos dispositivos sociais de cada época e do peso e lugar que cada um dos elementos assumem dentro desses dispositivos. Amor e corpo mistura-se à arte, à poesia, à filosofia, está presente nas discussões do público letrado e leigo, nos bares e botequins. Faz parte de nossa sobrevivência como espécie. Da interação e de seu equilíbrio relativo, do jogo entre presença e ausência de algum de um dos aspectos, vê-se produzir, cristalizar o que Foucault chamou de “elementos fundamentais de toda

experiência: um jogo de verdade, das relações de poder, das formas de relação consigo mesmo e com os outros” (FOUCAULT 2006:231)

Esses três aspectos, amor, corpo e subjetividade assumem novos matizes conforme se dão os deslizamentos espaciais e temporais e seus pesos relativos e combinatórias caleidoscópicas mostrarem-se no atual momento dentro dos metaversos. A intenção foi captar, nas cenas da vida virtual dos metaversos um pouco da plasticidade da nossa condição humana.

2 O VIRTUAL

El Sueño

Cuando los relojes de la media noche prodiguen
 Un tiempo generoso,
 Iré más lejos que los bogavantes de Ulises
 A La región del sueño, inaccesible
 A La memória humana.
 De esa región immersa rescato restos
 Que no acabo de comprender:
 Hierbas de sencilla botánica,
 Animales algo diversos,
 Diálogos con los muertos,
 Rostros que realmente son máscaras,
 Palavras de lenguajes muy antiguos
 Y a veces un horror incomparable
 Al que nos puede dar el día.
 Seré todos o nadie.
 Seré El outro
 que sin saberlo soy,
 El que há mirado
 Esse outro sueño, mi vigília. La juzga,
 Resignado y sonriente.

BORGES, *La Rosa Profunda*. In: Obras completas III.
 Barcelona:Emecé, 1997

Tempo e espaço são categorias básicas na existência humana. A humanidade, em consonância com o movimento do universo, também se expande. Expande-se no espaço, no tempo, no corpo e no espírito, exercitando uma plasticidade recíproca com o mundo da vida. Por meio da técnica ela cria linguagens que esclarecem o espírito humano que por sua vez esclarecem novas técnicas e linguagens, ensejando assim um tipo de relação que MORIN (2007) chama de complexa. Neste sentido, a expansão aqui aludida não é uma expansão cujo caminho perfaz um traçado linear em direção a um objetivo último. Aversa à lógica do rio que caminha para o mar e cujas margens “existem para o limitar” PESSOA (1982:297), a expansão aqui é difusão metamorfoseante, mutante, propagação rizomática, ímpeto e explosão de virtualidades e devires.

Em sua expansão no espaço exterior a si, a humanidade caminhou em vários planos, no micro e no macrocosmo, no visível e no invisível, vertical e o horizontalmente. Saiu das cavernas, ganhou as planícies, atravessou rios e oceanos, cruzou a biosfera e alcançou o espaço extraterreno. Revelou mundos invisíveis a olho nu, como o dos microorganismos e o do inconsciente. Voltou-se para o universo de seu próprio corpo, explorando suas entranhas, passeando por dentro de suas artérias. Atravessou esferas, rompeu membranas, retirou véus, derrubou mitos, muros e ideologias. Fez-se chegar ao outro, seu semelhante, sem deslocamentos, sem necessitar sair do lugar. Criou aparatos comunicacionais que lhe garantiram formas outras de presença que não a física. Penetrou no ciberespaço, localizado na chamada infosfera, de realidade e materialidade ditas virtuais.

Ao longo da tessitura desta pesquisa tem ficado cada vez mais difícil a utilização dos termos *real* e *virtual* para designar dois mundos ou duas realidades, situados, em tese e por meio de um corte, do lado de cá e do lado lá da tela de um computador. A utilização de aspas como recurso lingüístico em ambas as palavras evidencia uma tentativa de relativização do sentido ou o desconforto mesmo quanto ao seu emprego, pois a questão relativa ao *real* e ao *virtual* nos coloca frente a uma difícil tarefa, a de pensar sobre o que é a realidade. Evidentemente adentrar numa discussão de tal espessura, que por si só requer mais até do que uma dissertação, não faz parte de nossos planos, entretanto, não há como escapar de certas discussões e referências de base.

A questão relativa ao virtual pode desdobrar-se em várias. Falamos em mundo virtual, em realidade virtual, em corpo virtual, porém, inscreveriam-se estas instâncias sob um conceito comum? Há um virtual que acoplado a cada uma dessas palavras abarca e dá o mesmo sentido a todos os termos? Ou haverá várias modalidades do virtual que ao ser acoplado à palavra que o precede, lhe confere sentido próprio? E acaso, o virtual não possui uma realidade? Ou, sem querer fazer jogo de palavras, a realidade do virtual é menos real que a realidade de real?

Em seu livro *O virtual e o hipertextual* André Parente abre a discussão sobre o virtual justamente apontando a prolixidade do tema e considera que há, “hoje em dia pelo menos três

diferentes concepções do que seja o virtual” PARENTE (1999:14). Como primeira abordagem, seus autores representativos, Edmond Couchot, Jean-Paul Fargier e Arlindo Machado, considerariam que “o surgimento de uma tecnologia do virtual é capaz de explicar o fato da imagem, na cultura contemporânea, ter se tornado auto-referente e, por isso, ter rompido com os modelos de representação” PARENTE (1999:14). Uma segunda corrente cujas figuras de proa são Baudrillard e Virillo, assumem o virtual tecnológico “como um sintoma e não como uma causa das mutações culturais. Para além deste ou daquele meio (cinema, televisão, vídeo ...) as imagens contemporâneas são virtuais, auto-referentes, ou seja, a imagem pós-moderna é um significante sem referente social”. Quanto à terceira tendência, representada por Gilles Deleuze, Félix Guattari, Pierre Lévy e Jean-Louis Weissberg, entre outros, esta afirmaria o virtual “como uma função imaginária criadora, fruto de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de criar novas condições de modelagem do sujeito e do mundo”. Argumenta ainda o autor (1999:28) que “o termo realidade virtual remete a uma grande variedade de conceitos e tecnologias de modelagem, visualização e transmissão de dados: fractais, imagens de síntese, simuladores de vôo, realidades artificiais, sistemas de telepresença, ciberespaço” e apresenta uma definição: “a realidade virtual é uma espécie de realidade dos novos tempos, buraco negro da nova cultura cibernética para onde estaria migrando toda a realidade social”.

O objeto desta pesquisa é um ambiente virtual chamado *Second Life* e, dentro deste universo, para os próprios residentes e interagentes do programa, aqueles que vivem neste ambiente virtual a noção corrente sobre o que é o mundo virtual equipara-se ao que MANOVICH (2000:8) professa, ou seja “um ambiente tridimensional interativo gerado por computador”³. Este é um dos sentidos possíveis, que se coaduna com a área informacional de estudo das interfaces tecnológicas, e endereçado às chamadas novas mídia.

Tanto a definição de Parente quanto a de Manovich apontam para um sentido ambiental e espacial do termo. Mais notadamente a de Manovich, para quem a tela do computador é a moldura delimitadora, a interface onde a realidade virtual, a telepresença se

3 Tradução livre da autora

desenrola e por meio da qual os usuários experimentam a “ilusão da navegação através de espaços virtuais, de estarem fisicamente presentes em algum outro lugar ou serem saudados pelo próprio computador” (2000:94)⁴. A essa descrição ele acrescenta que “se os computadores tornaram-se uma presença comum em nossa cultura apenas na última década, a tela, por outro lado, tem sido utilizada para apresentar informação visual há séculos – das pinturas da Renascença ao cinema do século XX” (2000:95)⁵. O autor chama a atenção para o que ele denomina de “cultura da tela”, presente desde a pintura até o cinema, assinalando que tal cultura é caracterizada por um intrigante fenômeno, o da “existência de um *outro* espaço virtual, um outro mundo tridimensional delimitado por uma moldura e situado dentro de nosso espaço normal” (2000:95). No entender de Manovich, esse “outro espaço, o espaço de representação tem tipicamente uma escala diferente da escala do nosso espaço normal. Definido desta forma, uma tela descreve igualmente bem um quadro da Renascença (...) e uma moderna tela de computador” (2000:95).

O fato a destacar das palavras de Manovich é essa experiência virtual por meio de um *outro* espaço criado, um *outro* mundo. Para fins de sua análise, ele concentra-se nas interfaces culturais, entretanto a história do humano e de seus espaços virtuais data de tempos mais remotos, criados pela imaginação voluntária e pelo inconsciente. Os estudos empreendidos por WERTHEIMER (2001:13) mostram que os espaços virtuais têm existência na vida humana desde os portais do paraíso e estendem-se hoje na internet. Conclui-se, por meio das argumentações da autora que há uma função na criação dos espaços virtuais e, no caso dos portais do paraíso esta seria de imprimir uma “história da verdade” dos sujeitos e para os sujeitos de uma dada época.

Para o cristão convicto, a morte não é o fim, mas o início. O início de uma jornada cujo destino final é a Cidade Sagrada de Nova Jerusalém, o Paraíso supremo onde os eleitos residirão para sempre à luz do Senhor. Nessa imponderável cidade de “radiância”, adornada com safira, esmeralda, topázio, crisópraso e ametista, o próprio Deus “enxugará cada lágrima”: “Tampouco haverá mais aflição, pranto ou dor, pois as coisas antigas

4 e 5: Tradução livre da autora.

passaram”. (...) A Cidade Sagrada de Nova Jerusalém foi a grande promessa do cristianismo primitivo. Uma pólis idealizada, ela é por vezes representada em imagens medievais como uma cidade murada a flutuar sobre uma massa de nuvens. WERTHEIMER (2001:13)

Os portais do Paraíso, como espaço virtual criado pelo cristianismo, configurou-se como lugar de respostas às angústias e inquietações de um sujeito. Este espaço colocava em evidência as questões envolvidas no processo de subjetivação ali em jogo, na relação com o político, o social e o cultural. A vida terrena em nada beneficiava o sujeito, que se apresentava marcado pela dor. A relação com o outro, neste caso, era singularmente descrita pela benevolência e pela compaixão. A criação do mundo virtual dos portais do Paraíso, não era um escapismo. Era a promessa da verdadeira vida, “para os que aderiram aos ensinamentos de Cristo, a Cidade Sagrada era a recompensa máxima: um eterno refúgio de belezas e harmonia, acima e além do conturbado mundo material”.

Onde habitamos? Esta é a pergunta formulada por Michel Serres ao refletir sobre os espaços virtuais e ao considerar a dissolução das fronteiras operadas pelo mundo virtual. Segundo o autor, as antigas questões de lugar, desde onde falamos e por onde passam nossas mensagens, parecem fundir e difundir-se,

“como se um tempo novo organizasse um outro espaço. O ser aí expande-se. (...) As páginas do antigo atlas de geografia prolongam-se em redes que fazem troça das costas, das alfândegas, dos obstáculos, naturais e históricos, de que os mapas, fiéis, desenhavam outrora a complexidade; a passagem das mensagens ultrapassa as rotas das peregrinações”. SERRES (s/data:13)

Paralelamente à essa concepção espacial de circulação das informações e das mensagens nos espaços virtuais SENNET (s/data:13) lança uma outra questão relativa a um habitar do humano nesses espaços: “Tal como as ciências e as técnicas que, actualmente, se dedicam mais ao possível do que à realidade, também os nossos transportes, os nossos encontros e nossos *habitats* se tornam frequentemente mais virtuais do que reais. Poderemos nós habitar em semelhantes virtualidades? E lança a seguinte proposição:

“reflectindo um pouco, não é verdade que fazemos delas a nossa morada, na nossa mente e nos nossos sonhos, desde a alvorada da humanidade? Através de um lento reequilíbrio, as novidades mais raras estribam-se em hábitos milenários de que não nos havíamos apercebido. (...) adaptamo-nos maravilhosamente a técnicas estranhas quando elas conduzem a um mundo conhecido. Este atlas projecta, um sobre o outro, o antigo e o novo mundo”. SENNET (s/data:13)

Não é disso aliás, que trata o poema de Borges que colocamos em epígrafe?

Podemos considerar sob essa perspectiva espacial apresentada por Serres que os espaços de manifestação do duplo são igualmente virtuais, pois criam, tal qual as telas, uma forma de imantação, seja pelo texto escrito seja por imagens, as quais não correspondem a uma “ilusão de navegação”, tal qual considera Manovich ou ainda, uma simulação ou desrealização, como propõe Baudrillard (1991), mas navegação de fato, movimento e evento substancial, marcada no tempo e ancorado em um espaço de criação de uma realidade vivida sensivelmente e capaz de afetar o corpo e o espírito daqueles que a experimentam. Suspensa da linearidade e da temporalidade da vida histórica, o real do virtual é potente e manifesto.

Como um modo de ser, o virtual corresponde ao latente, ao não manifesto, de acordo com LÉVY (2007). Porque não, então, considerar certas produções do espírito, como a escrita e os avatares dos metaversos como produções virtuais no sentido empregado por Lévy?

Marguerite Duras, numa entrevista⁶, pergunta-se:

por que algumas pessoas têm necessidade de viver duas vezes?
Uma quando vivem, a outra quando escrevem? E por que a segunda vez é mais importante que a primeira? Isso é tão misterioso como concluir que as horas de sono, o sonho, são mais importantes que as horas que passamos acordados. O dia é legível, a noite é ilegível. O escritor é aquele que pode ler a noite.

A respeito desse mistério que é a assunção do espaço virtual como sendo mais importante que o outro espaço, em tese, o da realidade histórica imediata Sherry Turkle faz

⁶ Entrevista concedida a Revista Veja em 17 de julho de 1985

a seguinte ponderação:

Nas minhas pesquisas, acho que as pessoas descrevem as elações on-line com grande intensidade, grande força, grande importância. (...) Creio que a noção daquilo que trazemos para as realções e das maneiras pelas quais as construímos, a partir dos nossos desejos, torna-se mais real para as pessoas graças às experiências *on-line*".
TURKLE (1999:122)

Ler a noite seria ler o sonho. O escritor ao ler a noite, traduz, no papel, por meio das palavras o seu sonho. O sonho é compreendido por FREUD (1972) como uma narrativa cujo significado original deve permanecer longe da consciência. Por meio do sonho, trata-se, sempre, segundo Freud, da realização de um desejo, inconfesso, impossível ou ameaçador. No conteúdo onírico, disfarçado pela metáfora e deslocado de seu sentido original, o desejo pode manifestar-se, ele está ali, sem ali estar. O escritor, leitor da noite, intérprete de seu próprio sonho, simboliza, por meio da interface que é palavra, seu mundo interior e, ao fazê-lo atualiza o virtual, o latente. Outro exemplo para pensarmos sobre esta dimensão do virtual nos vem de Fernando Pessoa e Kierkegaard. Ambos fizeram uso de heterônimos para uma finalidade muito especial: ao que tudo indica, eles representavam “outros eus” (seriam esse “outros eus” os ancestrais dos avatares digitais do século XXI?) de si mesmos, com pontos de vista e atitudes próprias. Não se trata de dupla ou tripla personalidade, no sentido patológico do termo. São manifestações, lados diferentes, em tensão, às vezes conflituosos, de uma mesma pessoa que, pelo uso das interfaces técnicas, encontra possibilidade de manifestação. Kierkegaard, particularmente, estabelece uma dialética entre esses personagens, seus heterônimos. Deste modo, um livro assinado com um heterônimo responde a outro livro, assinado com outro heterônimo. Em 1843 escreve *Gjentagelsen: Et Forsøg i den experimenterende Psychologi* ("Repetição, uma especulação em psicologia experimental"), uma narrativa filosófica com considerações a respeito da impossibilidade do compromisso entre dois amantes, situação na qual por ele próprio esteve em relação à sua noiva.

Utilizando um dito de Santo Agostinho “*inquietum est cor nostrum*”, Maffesoli esclarece sobre uma intranquilidade implicada na duplicidade, a das paixões individuais ou coletivas, *o nosso coração inquieto*, esse estado de perpétua tensão entre o que cada um é e o que gostaria de ser. Diz ele que Nietzsche bem mostrava como esta tensão é indispensável

para a formação do eu. “É esta multiplicidade, no interior de si, que opera nas teatralidades cotidianas. (...) devemos reconhecer nessas pregnâncias de imagens o tema recorrente da “sombra” que acompanha todo indivíduo” MAFFESOLI (2004:115).

Parece-nos então que a produção de espaços virtuais é um tipo de experiência que de alguma forma se repete na história da humanidade, variando porém, na relação com a interface, mas ainda assim, de forma relativa, pois, como apontou Manovich, citado acima, a tela da Renascença e a do computador guardam mais semelhanças do que diferenças.

Outro dado interessante a ser observado é que os espaços virtuais são portadores de textos, seja a palavra escrita ou a imagem, linguagens que em cada época e de acordo com a disponibilidade de seus aparatos técnicos e interfaces, deu realidade ao mundo humano. Parente (1999) faz uma interessante observação nessa direção quando discute sobre o simulacro e a hiper-realidade, conceitos tão caros a Baudrillard. Sabemos que para Baudrillard (1991) na era do simulacro o real nunca mais terá oportunidade de se reproduzir, pois a simulação já não é a do mapa, do território, de um ser referencial, de uma substância, já não é abstração, mas sim “a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade” BAUDRILLARD (1991:8). Trata-se do assassinato do real, não no sentido simbólico como o assassinato de Deus por Nietzsche, mas no sentido de *Ex terminis*, ou seja, aquele ponto ao mesmo tempo “literal e metafórico” onde “nada resta, nenhum traço, nem mesmo um cadáver (...) e isto porque o Real não está apenas morto, ele pura e simplesmente desapareceu. Em nosso próprio mundo virtual, a questão do real, do referente, do sujeito e seu objeto, não pode mais ser apresentada” BAUDRILLARD (2001:68).

Em outro momento comenta acerca do virtual Baudrillard fala das trocas impossíveis situando que:

tenho a impressão de que se encontrou uma solução final, o equivalente definitivo pelo qual o mundo poderá ser trocado sem retorno: trata-se da realidade virtual. Isto é, o surgimento de um duplo perfeito, virtual, tecnológico, capaz de fazer com que o mundo possa enfim se trocar por seu duplo artificial. (...) Agora, o mundo global, visto que verdadeiramente estamos diante de

uma globalização, encontra-se destinado a ser substituído por um artefato que lhe é idêntico, operacional, exato. (...) Situamo-nos para além de uma equivalência generalizada do tipo mercantil, porque encontramos-nos no quadro de uma equivalência total. (...) A internet me captura, como o virtual. BAUDRILLARD (2006:)

A última frase da citação de Baudrillard acima mencionada traz uma interessante referência à discussão acerca do virtual. Diz ele, “a internet me captura assim como o virtual”. A escolha da expressão “me captura” para designar um tipo de relação com o virtual, produz sentidos equívocos. Ele coloca o sujeito na posição de presa, de voz passiva da ação. A expressão associa-se ainda a uma relação de encantamento que lembra Narciso capturado, em fascinação, pela imagem que vê refletida nas águas, tornando-se cativo dela e de si mesmo. O real, suspenso pelo fascínio do virtual torna-se a própria realidade que sucumbe, juntamente com Narciso.

O jogo de olhar com as superfícies refletoras exercem fascínio sobre o humano. Não fosse assim, teria a TV feito tanto sucesso? A televisão, o espelho, tal qual as águas nas quais Narciso se mirou e os mundos virtuais *online* são superfícies refletoras, que em comum têm essa capacidade de funcionar como espaços virtuais de captura dos sujeitos. A relação do humano com as superfícies refletoras é primitiva e fundadora. Ser cativo de um olhar, de uma superfície que nos espelha faz parte do nascimento do sujeito humano Segundo a lógica lacaniana de constituição do eu, esta se dá na dialética de uma relação especular, metaforizado pelo olhar de outrem. Em outras palavras, para existirmos, para constituirmos uma imagem própria, dependemos do olhar de um outro. Essa talvez seja uma razão possível para que os meios de comunicação que utilizam a imagem como interface terem fascinado tanto a humanidade. Promovem espelhamentos e fazem chamamentos aos quais os sujeitos respondem, de forma um tanto quanto passiva, no caso da televisão e do cinema, pois a possibilidade de intervenção direta e de interação com o meio, por parte do espectador, é senão nula, pelo menos mínima.

Uma das críticas à sociedade informacional tem sido o distanciamento interpessoal, promovido pelo uso da tecnologia. De certa perspectiva isso pode ocorrer, mas, por outro lado, seu efeito pode ser justamente o contrário. Os encontros ocorrem, num outro espaço, o virtual. A vivência mudou assim como a convivência. O viver junto e o “*bios-virtual*”

acontecem numa outra ambiência, a da tecnocultura “constituída por mercado e meios de comunicação”, que acolhe as relações interpessoais, conforme esclarece SODRÉ (2006:27).

Os espaços virtuais dos metaversos *online*, como *Second Life*, traduzem-se não apenas em efeitos de grupo, de formação de comunidades, como grupos de fotógrafos, modeladores, artistas plásticos, universidades, pesquisadores de um dado tema, defensores ambientais, mas formam uma verdadeira forma alternativa de sociedade. A noção de permanência, de não transitoriedade, delimita uma importante fronteira entre *Second Life*, e salas de chat da internet. Em *Second Life* há uma vida social formada por comunidades, famílias, grupos de amigos que se encontram, se visitam, programam atividades conjuntas e criam laços de amizade e amorosos.

Uma característica interessante e inusitada permitida pelas interfaces gráficas dos metaversos é o fato das pessoas utilizarem este espaço virtual para produzirem conteúdos de diferentes registros. Como um *bios*, o espaço virtual dos metaversos é produtor de condições de trabalho, de novas políticas de interação sociais e pede definições próprias ao funcionamento deste espaço ou ainda redefinições as regras existentes na vida fora das telas que eventualmente são transpassadas para o espaço virtual. A considerar a realidade virtual como novo cenário para a expressão da vida humana, os metaversos traduzem-se em lugares privilegiados de uma atividade pessoal e coletiva, diferentemente de outros espaços virtuais, como salas de chat e comunidades sociais *online*. O eu do ciberespaço genérico da internet é desterritorializado em relação a uma filiação específica, mas territorializado em relação a um território global, a própria internet. Sujeito de todos os lugares e de lugar nenhum. Os metaversos, pelo contrário, instauram uma localização e com ela, uma pertença. Ao adentrar no metaverso de *Second Life* a acolhida do avatar dá-se em um território de chegada, espécie de recepção e de boas vindas de um novo membro daquele mundo. Todos possuem um nome e sobrenome e recebem um pacote básico de artefatos pessoais para início de uma vida. Neste nascedouro há, numa fração pequena de tempo, o “nascimento” de outros avatares, que ali por vezes, formam seus primeiros núcleos sociais que podem ou não permanecer ligados ao longo da experiência da segunda vida. Não raro vemos, nos perfis dos avatares, fotos, descrições, declarações de amor aos amigos e membros de uma família criada no metaverso.

As tecnologias da informação e comunicação disponíveis, em especial as interfaces gráficas tridimensionais permitem, pela representação imagética, a criação de realidades complexas, verdadeiras representações da vida. Nos metaversos como *Second Life*, decidir se o real ali foi tragado pelo virtual e agora não passa de uma sombra deste último, merece atenção especial, pois a realidade forja-se, desde sempre, num complexo sistema simbólico e o que a tecnologia permite é escrever o mesmo de forma diferente. Se os leitores de GOETHE (2006), por identificação a Werther cometeram suicídios, é porque o real foi tragado e abolido. Sem mediação simbólica, algo toma conta da cena e já não se distingue mais o eu do outro, o real do virtual. Entretanto, em relação aos metaversos *online* há que se prestar atenção ao fato de que há ali, por detrás um ser digital, há uma pessoa, uma presença subjetiva, e identidades “virtuais” e “reais” podem entrar em tensão, colidir, competir, ou mesmo a “virtual” apagar aquela chamada “real”. Numa inversão de lugares, ocorre o que podemos chamar de uma avatarização da vida, ou realização do virtual. Se a construção e expansão dos espaços físicos da realidade imediata, pelo humano, são compreensíveis e possuem razões objetivas, legítimas e legitimadas, que motivações haverá que justifiquem a instalação da vida humana nos interstícios virtuais de um metaverso *online*? Por esta via adentramos no virtual pelo seu aspecto ligado ao temporal, citando Deleuze:

Toda multiplicidade implica elementos atuais e elementos virtuais. Não há objeto puramente atual. Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais. Essa névoa eleva-se de circuitos coexistentes mais ou menos extensos, sobre os quais se distribuem e correm as imagens virtuais. É assim que uma partícula atual emite e absorve virtuais mais ou menos próximos, de diferentes ordens. Eles são ditos virtuais à medida que sua emissão e absorção, sua criação e destruição acontecem num tempo menor do que o mínimo de tempo contínuo pensável, e à medida que essa brevidade os mantém, conseqüentemente, sob um princípio de incerteza ou de indeterminação. DELEUZE (1996:49):

A diferenciação entre atual e virtual é peça-chave para compreender a vivência nos metaversos e os seus processos internos, sejam os sociais ou os pessoais, pois ali, o virtual torna-se uma categoria temporal na sua relação aos processos de subjetivação.

Como dito acima, a possibilidade de criação de um avatar nos metaversos estabelece um corte em relação a outras experiências do mundo virtual do ciberespaço. A presença

material nos metaversos por meio do avatar, a passagem que o sujeito por trás do avatar realiza, indo de uma realidade a outra, ou seja, do real ao virtual, do espaço físico da “vida real” ao espaço também físico do virtual, e o trânsito entre identidades, carregam consigo aquilo que DELEUZE (2006) denomina de objetos virtuais. O objeto virtual é um trapo de passado puro. É do alto de minha contemplação de focos virtuais que assisto e presido a meu presente que passa e à sucessão dos objetos reais em que eles se incorporam”. Por este viés, pode-se compreender a relação entre o virtual e o atual e entre o real e o virtual. Como sublinha Lévy, o virtual existe em potência e não em ato, “o virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente” LÉVY (2007:15). A árvore, para tornar-se árvore e então deixar de ser virtual, ela necessita do tempo da atualização e das condições da virtualização. A atualização surge então como “a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado”, como “criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades”, pressupõe mais do que uma escolha entre um conjunto predeterminado: uma produção de qualidades novas (...) um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual. Por virtualização podemos entender como sendo o “movimento inverso da atualização” e consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada. A virtualização “não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado LÉVY (2007:18).

A frase a seguir foi dita por uma avatar de Second Life: “De certa maneira a Calista já existia. Dá para entender isso? ”. Calista é o nome daquela avatar. Que potência carregava Calista antes de tornar-se Calista, quando era pura virtualidade no humano que a criou, quando era passado puro e devir? Pode-se afirmar que Calista é árvore, não mais semente, virtual atualizado. A construção de um avatar, de alguma forma, tende para essa relação denotada por Calista dentro do espaço virtual em sua significação temporal. Como veremos na discussão sobre as *Interfaces amorosas* e o *Amor e o Corpo* no capítulo 4, o processo de constituição do sujeito remete a uma falta primordial que ao longo da vida o sujeito tenta preencher. Há um objeto faltante, um objeto do passado, mítico, que nenhum

objeto da realidade material é capaz de substituir. Deleuze ao discutir sobre os objetos virtuais, exemplifica-os por meio do *objeto causa do desejo* da lógica lacaniana, cujo estatuto é o de ser aquele resto, fragmento inominável, uma parcialidade não totalizável. O objeto da falta é, na sua materialidade, um objeto parcial, virtual,

que pode ser incorporado a objetos reais e pode corresponder a partes do corpo do sujeito ou de outra pessoa, ou mesmo a objetos muito especiais do tipo brinquedo, fetiche. De modo algum a incorporação é uma identificação, nem mesmo uma introjeção, pois ela transborda os limites do sujeito. DELEUZE (2006:151)

Os avatares do metaverso de Second Life parecem incorporar essa condição de objeto virtual e parcial, tanto eles em relação a si próprio com da perspectiva da relação a um outro avatar, ao se constituírem em sementes e não árvores, objetos faltantes em potência, pois “seja qual for a realidade à qual se incorpora o objeto virtual, ele não se integra nela: é antes plantado nela, fixado, e não encontra no objeto real uma metade que o complete, mas, ao contrário, dá testemunho, nesse objeto, da outra metade virtual que continua a faltar-lhe”. O encontro dos avatares com seu objeto amoroso dentro dos metaversos parece atualizar esse “passado puro” de objeto virtual, dado que uma significativa parcela deles referem-se ao encontro com seu amados virtuais como sendo reencontro. O objeto virtual é o “passado puro”, potência não realizada, colada a uma imagem, a do avatar amado, este constructo que dá suporte real a ciber realidade dos relacionamento dos metaversos, mas que jamais será o objeto virtual que ele incorpora. O objeto virtual, nos diz Deleuze “ele está onde está a condição de não estar onde deve estar. (...) O objeto virtual tem a propriedade de estar e de não estar onde ele está, aonde ele vai. E, citando Lacan, o autor completa: “o que está oculto é somente o que falta ao seu lugar, como o exprime a procura de um volume quando está extraviado na biblioteca” DELEUZE (2006:153).

Se podemos assemelhar a condição de certos avatares do metaverso ao estatuto de objeto virtual é porque, em potência, o objeto buscado no encontro amoroso está perdido, “só existe como reencontrado” (...) “é passado como contemporâneo do presente que ele é,

e passado num presente imobilizado” DELEUZE (2006:153), como atestam as palavras de uma avatar para expressar a ausência e a distância de seu amado expressam tal sentido:

Is so painful be far of you every second, it haven't to be in another way, is like be divided in two parts, alway wishing be joined again. Maybe your love is my dream, maybe you are a truth... maybe ... I only can be sure what i feel in this foolish heart: "I love you". 7

Os significados do virtual aqui apresentados estão longe de serem esgotados. Eles denotam uma parcela daquilo que em potência, daquilo que virtualmente existe nos metaversos, aguardando decifração. Não só não esgotam as discussões, como, pelo contrário, pretendem abrir possibilidades e desdobramentos de significados os quais apontam a necessidade de um aprofundamento nas discussões sobre a chamada realidade virtual e a presença humana nela. Os mundos virtuais online estão possibilitando certas relações com o espaço e o tempo e, com isso, não estão apenas inaugurando novas formas de ser lá dentro, mas estão interpelando os princípios, os valores e as formas de ser aqui fora, da realidade históricavigente.

7 É tão dolorido estar cada segundo longe de você, não tinha de ser de outra forma, é como estar dividida em duas partes, sempre querendo ser juntadas novamente. Talvez o seu amor seja o meu sonho, talvez você seja uma verdade... talvez ... eu só posso ter certeza do que eu sinto neste tolo coração: “ Eu amo você”. Tradução livre da autora.

A citação acima foi coletada do perfil da avatar em questão durante a pesquisa empírica.

3 MAL ESTAR E FASCÍNIO

Que queres?

El diablo enamorado é um romance da literatura fantástica escrita em 1772 por Jacques Cazotte⁸, por meio do qual, de forma alegórica, ele descreve a paixão de um diabo por um humano, Álvaro. Para ser aceito pelo amante o diabo se transforma na figura de uma jovem mulher. Um encontro é marcado na casa dela e Álvaro ao chegar é recebido, não pela pretendente, mas por uma figura horrorosa que, ao abrir uma janela, com um tom de voz em tudo conforme com o resto da aparição, pergunta: “Que queres?”.

A recorrência a essa alegoria procura ilustrar que, de uma forma ou de outra, a interrogação que ela traz ronda a vida, o cotidiano e remete àquilo que define posições nas relações do sujeito com os objetos do mundo. A interrogação *que queres?* remete ainda à reflexão sobre um certo mal estar que parece continuar a pairar sobre nossas cabeças, um *horror vacui*, aquele vazio que tem acompanhando a trajetória humana nos seus mais diversos momentos e que, numa sociedade de consumo e de comunicação tem sido preenchido por uma miríade de objetos, imagens, próteses e aparatos, cuja satisfação prometida mas não garantida, expõe fragilidades, feridas narcísicas e a própria contingência de nossa incompletude.

Ao discorrer sobre a passagem teórica das práticas coercitivas para as práticas de si e sobre as diferentes visões do sujeito que percorreram sua obra, Foucault esclarece que,

se agora me interesso de fato pela maneira com a qual o sujeito se constitui de uma maneira ativa, através das práticas de si, essas práticas não são, entretanto, alguma coisa que o próprio sujeito invente. São esquemas que ele encontra em sua cultura, sua sociedade e seu grupo social. FOUCAULT (2006:276)

8 CAZZOTE, Jacques. *El diablo enamorado*. Madrid: Ediciones Siruela, 1985.

A partir deste referencial teórico de Foucault foi traçado o caminho a ser percorrido ao que segue. Partimos de um registro de tempo situado no século XXI, no intervalo da pós-modernidade, de um espaço chamado metaverso ou mundo virtual tridimensional *online* e de uma paisagem que muito embora lembre os filmes de ficção científica ou *games*, é onde uma parcela da espécie humana tem experimentado uma vida virtual e uma estética de estar no mundo.

O humano no seu percurso histórico pessoal e social, descentraliza-se e expande-se. Esse movimento de escansões sucessivas e ininterruptas, que implicam perdas e renovações, encerra em seu bojo as contingências da vida, as inquietações e as lutas que se travam dentro do próprio homem às quais ele responde, a partir das condições de produção possíveis em um dado momento histórico, político, social, econômico e tecnológico.

A crítica de nosso tempo tem denunciado a fragilidade e a efemeridade dos laços sociais, a profusão de objetos, o valor mercadoria das relações e, principalmente o consumo, como traços marcantes da pós-modernidade. Como pequena digressão, poderíamos pensar, entretanto, que época teria, nela mesma, produzido tanto a respeito de si mesma? O pensar crítico da atual conjuntura marcada sob os auspícios da sociedade de consumo e da espetacularização tornou-se, ele mesmo, um produto. A pós-modernidade, ou o nome que se queira dar àquilo que ela engendra e significa, tornou-se, ela mesma, um produto consumível, produzido em escala por sua própria crítica. Nada parece permanecer de fora da lógica do consumo, confirmando a crítica.

Uma parcela da literatura disponível que analisa o presente momento tem destacado como crítica e traumática a passagem da modernidade para a pós-modernidade, apontando como principais características mudanças e rupturas nas mais distintas instâncias da vida pública e privada, crises institucionais e crises do sujeito. Um dos principais argumentos repousaria no fato de que ele já não conta com aquelas instituições que na modernidade lhe asseguravam uma identidade e zelavam pela manutenção da ordem, do progresso e do equilíbrio sociais. Nessa linha de pensamento, podemos deduzir que o sujeito teria perdido,

de certa forma, uma posição de objeto do olhar. Um olhar a ele dirigido teria deixado de sê-lo.

Em *A identidade cultural na pós-modernidade*, HALL (2006:09) traz à baila o que ele chama de modernidade tardia, destacando a questão da identidade e contrapondo, a partir dessa perspectiva, as noções de “sujeito do Iluminismo”, “sujeito sociológico” e “sujeito pós-moderno”. O autor discute que as identidades modernas estão entrando em colapso devido a um tipo diferente de mudança estrutural que está transformando as sociedades modernas no final do século XX e acrescenta que tais mudanças estariam fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade as quais, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Os reflexos no registro individual operados por tais mudanças poderiam ser percebidos como perda de um “sentido de si” estável e denominado de “deslocamento ou descentração do sujeito”. Essa descentração do sujeito, resultado de uma divisão e desvio das representações e sentidos que se lhe atribuíam a si, seria significada como “crise de identidade”. A crise de identidade se daria pela transitoriedade das próprias identificações, pela não fixação dos modelos propostos socialmente e pela dificuldade ou impossibilidade de convivência interna com o contraditório.

LYOTARD (2002:28) esclarece tal cenário, enunciando que “os antigos pólos de atração formados pelos Estados-nações, os partidos, os profissionais, as instituições e as tradições históricas perderam seus atrativos. E eles não parecem ser substituídos, pelo menos na escala que lhes é própria”. Seguindo o pensamento do autor cabe uma interrogação que nos parece óbvia: se por um lado os antigos pólos perderam seus atrativos e já não respondem às necessidades, às demandas e aos desejos dos sujeitos e se, por outro lado, não há como o sujeito humano prescindir de laços sociais e referências, o que teria, na pós-modernidade, assumido o lugar vazio, desocupado, deixado pelas instituições modernas? Quem ou o que teria assumido a posição daquele que zela e olha para e pelo (por ele e por meio dele) sujeito? Segundo Lyotard não há substituto “na escala que lhes é própria”, o que não significa que instâncias outras, alheias e dissonantes daquelas modernas, não tenham assumido tal empreitada.

Jameson já na Introdução de seu livro dá as coordenadas daquilo que seria, a seu ver, a peculiaridade do pós-moderno, que não se restringiria à mera busca pelo Novo, pois, segundo ele, também o modernismo disso se ocupou “compulsivamente (...) e tentava captar sua emergência”. O pós-moderno, a consciência pós-moderna pode ser, diz ele,

que acabe sendo não muito mais do que a teorização de sua própria condição de possibilidade, o que consiste, primordialmente em uma mera enumeração de mudanças e modificações. JAMESON (2006:13)

Dentre as reflexões que tentam apreender o tempo presente, estão aquelas que querem capturar um diferencial do humano pós-moderno e descrever o produto de nossas inquietantes metamorfoses bem como nomear uma certa condição que podemos estar deixando de ou passando a ter, por meio dos processos de hibridização entre homem e máquina. Inumano, pós-humano, pós-orgânico, trans-humano são algumas nomenclaturas encontradas na bibliografia corrente. Entretanto, poderíamos cogitar se não estaríamos sendo, justamente, cada vez mais radicalmente humanos, se não estaríamos realizando, de forma peremptória, a nossa estrita, exclusiva e diferencial condição humana de seres de linguagem, de seres de cultura. Para JAMESON (2006:13) “o pós-modernismo é o que se tem quando o processo de modernização está completo e a natureza se foi para sempre. É um mundo mais completamente humano do que o anterior, mas é um mundo no qual a “cultura” se tornou uma verdadeira “segunda natureza”. Tudo depende de que perspectiva se olha e se lê o homem e seu estar no mundo.

BAUDRILLARD (1991) em seu consagrado livro *Simulacros e Simulação* argumenta que esta última já não é a de um território, de um ser especial, ou de uma substância, mas sim que corresponderia a uma hiperrealidade, modelada por um real sem origem e realidade.

A sociedade de consumo e seus objetos fascinantes põe em evidência a significação e o sentido impressos nas relações do homem com os objetos do mundo, creditando-lhe a sua singularidade de animal simbólico. Revela-se, nessa especial forma de prática e

interação, uma contingência humana, o fato de não sermos mônada, substância fechada em si mesma, dada à priori, mas sim de dependermos de relações que se travam no tempo e no espaço, de experiências de um corpo com outros corpos e dos discursos que permeiam o desejo, interditando-o ou autorizando-o. No centro das relações, em posição privilegiada, está o outro, grande mediador do sujeito com o mundo. Presente desde sempre, esse outrém assume corpos diversos. Inicialmente como outro-semelhante, vital e estruturante no início da vida (LACAN 1977). Posteriormente, assume o estatuto de Outro (grande outro), lugar de um saber suposto. O olhar do outro, é preciso dizê-lo de início, não se refere a um agente ou instância específicos. Constitui-se num lugar, o alhures, lugar do discurso, a alteridade, o *eu* desdobrado em *tu*, dança metonímica de mil e uma faces e de nenhuma, simultaneamente. A noção de *outro* emprestada da psicanálise lacaniana, aqui comparece como fundamento que, mais do que justificar uma posição teórica, demonstra que as formas de relação entre sujeito e objetos do mundo – sejam essas pessoas, coisas, instituições – está ancorada em lugares simbólicos e imaginários, distribuídos numa espécie de dialética escópica, por onde olhares circulam. Retorna aqui a questão lançada pelo diabo enamorado. Somos, segundo Lacan,

seres olhados no espetáculo do mundo. O que nos faz consciência nos intui, do mesmo golpe, como *speculum mundi*. Não haverá satisfação em estar sob esse olhar, (...) esse olhar que nos discerne e que, de saída, faz de nós seus olhados, mas sem que isto se nos mostre? LACAN (1979:76)

De todas as necessidades humanas, a busca de um olhar talvez seja das mais problemáticas e reveladoras. A invisibilidade ao outro nos é muito mal suportada. É preciso uma imagem validada e amável, que não é obtida senão pelo reconhecimento do olhar de outrém. Construir um “eu” a partir de um “tu” é próprio do gênero humano e marca o nosso modo particular de uma constrangedora vulnerabilidade às forças que o outro exerce e assume. As forças do mercado, as forças da cultura, as forças da mídia, não só podem encarnar como o fazem de bom grado, o lugar do outro, de quem os sujeitos recebem falas e mensagens que os faz bascular entre a especularidade e a espetacularidade.

Nossa posição no mundo, nosso lugar no mundo, desde sempre dependeu, e essa é a maior das fragilidades da espécie humana, dos dispositivos mediadores, os Outros, sejam

eles o semelhante, seja o Outro da modernidade e suas “fábricas” de produção identitária, seja os media e seus aparatos técnicos e, mais recentemente, a indústria do entretenimento. De uma forma ou de outra, o outro está sempre presente, não abdicamos dele e se não o encontramos, nós o criamos, pois necessitamos dele para autenticar a nossa existência, ainda que seja simplesmente para ele nos consumir e nós o consumirmos em imagens planas ou tridimensionais, no papel, na televisão, no cinema, na internet. O famoso drama da celebridade que, para autenticar sua existência banalizada numa imagem midiática, suplica por um olhar, é também vivido, em pequena escala, por todos os mortais.

Mesmo sendo acelerado o ritmo da vida e estarmos vinculados em “ligações frouxas e compromissos revogáveis” (BAUMAN, 2005:10) o outro não deixou de importar, continuamos a precisar dele, mas nem sempre ou já não, em sua matéria pesada de carne e osso, encontrado no bar da esquina, no parque num domingo ou num quarto de motel. Continuamos a nos colocar no alvo de seu olhar, continuamos a aguardar a sua questão: que queres? As maneiras de sua abordagem é que parecem estar mudando, o jeito que o queremos e jeito que ele nos quer. O filme *Náufrago*⁹ mostra claramente a necessidade dessa presença e de que forma ela pode ser construída quando o personagem vivido por Tom Hanks faz de uma bola de basquete de marca Wilson, seu companheiro, seu ouvinte, seu interlocutor. Bela jogada de marketing, obviamente, tornando a marca de um produto praticamente a salvação de um homem que, se permanecesse completamente sozinho, provavelmente teria sucumbido, por não suportar os anos de isolamento numa ilha perdida. Eis uma questão explicitamente apresentada na filme, as relações humanas não só estão mediadas por produtos mas, por vezes o produto faz a vez da relação.

Uma das angústias humanas é a carência de sentido. É preciso construir significados que apaziguem o espírito. Achar razões e motivações passa a ser imperioso.

9 O *Náufrago*, título original *Cast Away*, produzido em 2000.

Apesar de séculos de reflexões e pensamentos, há questões seminais do sujeito em relação a si e ao mundo que permanecem irrespondidas. Outras, já discutidas à exaustão, nem por isso deixam de insistir e de se recolocar. Uma resposta possível, a psicanalítica, aponta para uma falta fundamental, buraco de sentido, ferida narcísica aberta que nenhum objeto é capaz de reparar.

Pretendemos com tais referências trazer para a linha de frente da discussão os elementos que comporão a reflexão e a elaboração de uma problemática múltipla da subjetividade a fim de evidenciar uma inefável presença do Outro, independentemente da suposta orfandade do sujeito pós-moderno das instâncias protetoras da modernidade e apontar que a vida transposta para os espaços virtuais dos metaversos pode desdobrar-se e significar para o sujeito tanto uma liberação quanto uma forma de alheamento, pode tanto conduzir ao êxtase quanto à paralisia, ao horror e ao fascínio.

Tal possibilidade de significação é pensável quando consideramos a experiência vivida nos metaversos e suas possíveis interferências nos processos de subjetivação a partir da perspectiva de um pensamento complexo, no sentido dado por MORIN (2007:13), ou seja, “um tecido de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas” que coloca “o paradoxo do uno e do múltiplo. (...) o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico”. Por esta razão as referências e argumentações apresentadas, muitas vezes, podem soar paradoxais, basculando entre a crítica e o enaltecimento, possibilidades de prisão e de liberação. Os possíveis paradoxos talvez não sejam mera impressão, mas sim um reflexo mesmo dessa realidade virtual pesquisada, representada e significada pelo convívio simultâneo do sombrio e do sublime, do confesso e do secreto e de outros traços tão inquietantes quanto contraditórios.

Linguagens e interfaces

Ao considerarmos cultura no sentido que MCCRAKEN (2003:11) lhe empresta, o qual abarca as “idéias e atividades através das quais fabricamos e construímos nosso

mundo”, metaversos como *Second Life* podem ser entendidos como fenômeno cultural e como produto cultural da perspectiva de uma sociedade de consumo e da comunicação. A atividade de consumo dentro do metaverso de *Second Life* pode lançar interessantes investigações acerca do valor imaginário e simbólico dos objetos, pois ali, tal qual numa fábrica de sonhos, os mais inusitados artefatos¹⁰ são produzidos em profusão com a finalidade de construir identidades, dar contornos materiais e visíveis às expressões e manifestações do espírito em quantidade e variedade, as que a fantasia permite ou as que o desejo exige. Bauman inspirado em sua concepção de liquidez, argumenta que,

a construção da identidade assumiu a forma de uma experimentação infundável. Os experimentos jamais terminam. Você assume uma identidade num momento, mas muitas outras, ainda não testadas, estão na esquina esperando que você as escolha. Muitas outras identidades não sonhadas ainda estão por ser inventadas e cobiçadas durante a sua vida.
BAUMAN (2005:90)

Dentro dos metaversos podemos constatar a materialização extrema das palavras de Bauman citadas acima, entretanto há algumas observações a serem feitas. Para o autor a identidade é experimentada como algo externo, da ordem do *pret-à-porter*, escolhida tal qual fantasias de carnaval expostas em vitrines que, ao serem vestidas “vai transformá-lo imediatamente no personagem que você quer ser, quer ser visto sendo e quer ser reconhecido como tal” BAUMAN (2005:90).

Ao ser codificado e simbolizado, o mundo passou a adquirir sentido (FLUSSER, 2007). O sentido que povoa o mundo dos humanos assumiu, nas diferentes épocas, corpo e significação à luz dos imaginários que habitavam a mente e das técnicas que estavam ao alcance da cognição e do olhar. Criar história e memória é um traço genuinamente humano.

A construção do mundo pelo humano vincula-se inelutavelmente a uma ordem simbólica, sendo a linguagem o “factor mediador entre o indivíduo humano e o mundo dos

10 Formas de corpo, tipos de pele, de cabelo, de olhos, ações, reações, comportamentos que denotam alegria e tristeza, jeitos e trejeitos como um andar sexy; expressões faciais, posições sexuais, etc

dos objectos” (SCHAFF, 1971:252). Deste ponto de vista podemos cogitar um sentido adicional àquele proposto por Bauman nas citações acima, ou seja, defendemos que os objetos construídos e consumidos nos metaversos podem também ser interpretados como códigos materiais que dão suporte àquilo que está no sujeito e “não nas esquinas”, expressos por uma nova linguagem, a das interfaces gráficas tridimensionais. Servindo-se desse consumo e dessa uma nova linguagem, o humano pode atualizar a expressão das produções do seu espírito. Tal qual as primeiras inscrições rupestres, os gráficos tridimensionais computacionais permitem manifestar uma “poética do espaço” (BACHELARD, 2005) interior e um tempo das multiplicidades vividas, fazendo-nos lembrar que “somos construídos como memória, somos *a um só tempo* a infância, a adolescência, a velhice e a maturidade”, como diz DELEUZE (2007:122), citando Fellini. Nas palavras de uma avatar de *Second Life*, “de certa maneira a Calista já existia. Dá para entender isso?”. Calista é o nome da avatar.

Não há intenção em advogar que as identidades expressas nos metaversos tenham sempre e unicamente um caráter de autenticidade, mas, principalmente, relativizar posições e apresentar outros lados possíveis de entendimento. Em *O mundo dos bens* (2006: 120,121) DOUGLAS&ISHERWOOD consideram que “assim como uma palavra de um poema usada em outro contexto não tem poesia, assim também um objeto físico não tem significado em si mesmo (...) o significado está nas relações entre todos bens” e acrescenta “os bens de consumo definitivamente não são meras mensagens (...) tire-os da interação humana, e você desmantela tudo”. Se a noção de identidades fixas ficou emperrada na ferrugem das engrenagens industriais da modernidade, isso não significa que a multiplicidade já não existisse, elas talvez estivessem abafadas. Lembrando uma vez mais FOUCAULT, 2006, as práticas de si, entendendo por isso formas de expressão de um sujeito desejante, não são algo que o próprio sujeito invente “são esquemas que ele encontra em sua cultura, sua sociedade e seu grupo social”. São essas possibilidades, por exemplo, que fizeram Gabriel Elígio Garcia, telegrafista, violinista e poeta, ajudado por amigos telegrafistas, montar uma rede de comunicação para alcançar a sua amada onde ela estivesse (MARQUES, 2007). Outras são hoje as tecnologias que podem mediar o espírito humano com o mundo. Outros são também os efeitos dessas tecnologias sobre aqueles que

delas fazem uso e delas se apropriam. No contexto de uma sociedade conectada, acelerada, multimídia, potente mas vulnerável (ou será o contrário?), os metaversos apresentam-se como possibilidade renovada. Os meios de comunicação e as tecnologias disponíveis vêm colaborar, sobremaneira, para as expressões de si. A respeito da fotografia, diz BARTHES (2006:20): “é o advento de mim mesmo como outro: uma dissociação astuciosa da consciência da identidade”. Sobre o cinema é MORIN (1997:15) quem fala “o espírito humano esclarece o cinema que esclarece o espírito humano, num processo em espiral, ininterrupto”. Em todos os casos, há sujeitos implicados e algo a ser comunicado.

Avaliando os rumos da internet em 1997, seu crescimento e as conseqüências da cibercultura, LÉVY (2001) anunciou que estávamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação e que caberia nos caberia explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano. Passados pouco mais de dez anos desta declaração, surge uma outra potencialidade do ciberespaço: os metaversos.

De forma mais ou menos ritualística, construindo e derrubando mitos e ideologias, entre avanços e retrocessos, o humano tem desafiado os seus próprios limites e os do mundo. Fronteiras se desvanecem, passa-se de uma realidade a outra na medida do tempo de um click de mouse. Relações são ancoradas numa materialidade fluida e numa concretude virtual. Subjetividades transmutam-se e assumem o lado ciber. Mais um nominativo pode vir a se unir à nossa condição de *homo*, o *homociber* e a sua “cibersubjetividade”¹¹.

O alcance e a importância que o computador desempenha na vida atual é inegável. A internet como espaço de comunicação tem o seu estatuto mais do que afirmado. Para uma considerável fatia da sociedade não se consegue admitir a existência fora da rede. Em sua teia constroem-se dinâmicas sociais e econômicas sob a insígnia de elementos estranhos ao tipo de sociedade que a esta precedeu. A interação mediada por computador ganha a cada

11 Termo cunhado pela Profa. Dra. Gisela Castro

dia elementos e contornos novos e a interação mediada por interfaces gráficas tridimensionais *online*, o mais recente deles, lança desafios inusitados.

A televisão e o cinema por terem, dentre as linguagens dos *media*, conjugado num único meio o som e a imagem, convocam o sujeito, pela audição e pelo olho, sustentáculos funcionais de dois privilegiados objetos causa do desejo, a voz e o olhar, tal qual designado por LACAN, 1979. Essas mesmas convocações fazem parte dos metaversos virtuais 3D, porém com uma relevante diferença: o autor das cenas da vida virtual não é um terceiro, mas sim o próprio interagente da interface, que passa a conjugar em si, duas funções que costumam estar separadas, a do criador e a da criatura. É dessa dupla posição que podemos vislumbrar o exercício de uma estética da existência nesse espaço de materialidade sintética, digital chamado metaverso. Dentro dos metaversos, a vivência pode ser entendida como uma virtualidade real-izada, efeito de verdade para o sujeito. Prescindindo do acoplamento das próteses biotecnológicas ele pode realizar um não-possível sob outra forma, fora dos metaversos. A interface gráfica que possibilita a construção das imagens e sua apresentação na tela do computador equivaleria, para muitos interagentes, a um espelho mágico cuja imagem composta responderia aos ideais daquele que nele se mira, com o risco porém de, extasiado com o que vê, tal qual Narciso, permanecer preso à própria imagem. Sendo a relação dos sujeitos com as imagens produzidas dentro dos mundos virtuais *online* interativos de natureza diversa daquela que tem com as imagens do cinema e da televisão, o tipo de interferência nos processos de subjetivação que tais experiências podem promover tende a ser igualmente diferente.

A tecnologia, como uma deusa pós-moderna, virtuosa e temperamental, pode colaborar em produzir tanto o reencantamento quanto o desencantamento do mundo. Depende de como se a olha e de que olhar nela supomos. A tecnologia, ou melhor, as linguagens das quais ela é suporte, podem ser comparadas às novas iniciadoras. Heras digitais, mediadoras da interação entre o humano e o mundo.

Se se aceita a proposição de que ao longo de sua história a humanidade produz artefatos cujas funções transcendem as idéias concebidas na origem, dados o uso e a

apropriação que deles faz, então há questões que se impõem: por onde passa a relação do humano com seus artefatos? Que função e lugar foram por ele destinados, às suas máquinas maravilhosas? Vórtice do técnico e do cultural, são elas passíveis de produzir vertigens?

A linguagem, no seu sentido criador e libertador, mas também subversivo e alienador, é a grande regente na orquestração da produção humana. Entretanto, quando se trata de analisar de que forma somos hoje afetados pela tecnologia, pelos aparatos comunicacionais produtores de sentido, pouca atenção tem sido dada à linguagem como instância criadora, seja de nossa humanidade ou de nossa desumanidade. Discorrendo sobre as linguagens líquidas em vários autores, SANTAELLA (2007:24) recupera essa noção faltante da linguagem e aponta que “ (...) a questão da linguagem, justamente o âmago de nossa constituição humana, que, por espantoso que possa parecer, é sempre a grande esquecida.”

Destacar as linguagens na cena da realidade virtual significa trazer à tona as manifestações que por meio dela se produzem e que dela emanam. Produzir o que PRIMO (2007:99) denomina “interação mútua” entre o interagente e o *media*. Presença e potência da comunicação que vai se deslocando dos *media* estáticos e excludentes entre si, pois “perderam a estabilidade que a força de gravidade dos suportes fixos lhes emprestavam” SANTAELLA (2007:24). Em outras palavras, dar voz para escutar e imagens para ver o que diz o homociber.

Como mediadora das interações engendradas no ciberespaço, e mais especificamente nos metaversos, a linguagem é peça-chave para captar os ditames dessa nova cartografia, da cultura que ali se delineia e se impõe. Vários sujeitos ali se articulam. O do indivíduo, o da sociedade, o da mídia e o do mercado. Verbos, imagens, sons, *bites*, *scripts*, programas dão suporte ao ciber mundo para permitir que uma forma de vida ali se crie e se expresse.

Questões interessantes e desafiadoras colocam-se em diversos níveis, pois constituir uma existência no mundo sintético dos metaversos é parte e faz parte da existência de

alguém que vive do lado de fora da tela. Que interferências e conexões pode haver de um lado ao outro? Que informações, conteúdos, temáticas podem atravessar os mundos e co-existir ou não? Nenhuma resposta absoluta é possível. Poder-se-á falar em tipologias ou sintomatologias novas ou simplesmente em inauguração de novas formas de estar no mundo e abertura de possibilidades? Impossibilidades reunidas? Tal qual numa banda de moebius, atravessar, fazer passagem de um lado ao outro ... *dorealaovirtualaorealaovirtual...* como se não se tivesse saído de uma mesma superfície. Transitoriedades identitárias e subjetivas? Que relações há entre o sujeito e o seu avatar? A miríade de possibilidade é grande, pois as afecções são muitas e as potencialidades das interfaces gráficas tridimensionais e dos metaversos como mediadores estão apenas em seu início e a única afirmação cabível até agora é dizer que a interação do humano com o ambiente virtual por interfaces gráficas 3D já é uma prática social vigente.

A humanidade na sua contínua capacidade de produzir artefatos que comunicam, reinventa, por meio deles, formas de transportar os seus produtos do espírito no tempo e no espaço. Os metaversos suportados pela tecnologia de comunicação e informação é sua nova fronteira e por meio dela é possível recriar estéticas da existência em bases informacionais, construindo “cibersubjetividades” e estabelecendo laços sociais globais. Mais um capítulo da história humana está em desenvolvimento, assim como das pequenas histórias pessoais que se plasman e se modelam na materialidade digital virtual, mas que nem por isso, deixam de ser menos reais do que as da concretude terrena dos espaços sólidos e do tempo cronológico.

Imaginário, simbólico e real, como operadores da realidade, recombina-se, singularmente. A ética parece apontar para uma direção outra, a do desejo, recuperando, talvez, traços do humano que, ao longo do tempo e por circunstâncias diversas e adversas, podem dele ter-se apartado, mas que nunca cessaram de se escrever. Poderíamos então deduzir que a presença dos metaversos no contexto cultural da pós-modernidade seja uma atualização da mídia e da linguagem e na mídia e na linguagem? O duplo sentido denota, por um lado, a *téchne* do *sapiens* e o imaginacional, o mundo interior do *demens*. Assim

tem sido desde o início da história da comunicação, que começa com um corpo escravo a carregar informação daquilo que animava o espírito de seu senhor.

De subjetividades fetichizadas a uma estética da existência

Escreve-se sempre para dar vida, para libertar a vida onde ela estiver presa, para traçar linhas de fuga. Para isso é necessário que a linguagem não seja um sistema homogêneo, mas um desequilíbrio, heterogênea sempre: o estilo vai desbravar nela diferenças de potencial, entre as quais qualquer coisa pode passar, qualquer coisa pode passar-se, pode um relâmpago surgir da própria linguagem e fazer-nos ver e pensar aquilo que estava na sombra das palavras, entidades de cuja existência mal suspeitávamos.¹²

Ao discutir o surgimento das ciências humanas, Foucault aponta o fato relevante do surgimento do conceito de homem. Segundo ele,

nenhuma ciência empírica, qualquer que fosse, nenhuma observação do corpo humano, nenhuma análise da sensação, da imaginação ou das paixões, jamais encontrou, nos séculos XVII e XVIII, alguma coisa como o homem; pois o homem não existia (assim como a vida, a linguagem e o trabalho). FOUCAULT (1985:362)

Trata-se, evidentemente, de um conceito de homem. Para pensar o homem, era preciso nominá-lo, criar uma representação significativa, acrescentar-lhe um artigo definido “o” - o homem - para aí encontrar “a complexa relação das representações, das identidades, das ordens, das palavras, dos seres naturais, dos desejos e dos interesses” (FOUCAULT,1985:319). Desdobrá-lo em suas variadas facetas e significações, nele reconhecer demandas, necessidades e desejos e dele extrair demandas, necessidades e desejos. Criado o conceito, criada a representação, criou-se uma identidade, criou-se, ao mesmo tempo, um sintoma na cultura chamado “*o homem*”, acompanhado agora de suas dores, de seus prazeres, de seus desassossegos e de suas alienações.

12 DELEUZE, G. *O mistério de Ariana*, Portugal, Veja Editora:1996

Um mal estar na cultura foi descrito por Freud em 1930, num memorável texto¹³ de mesmo nome. Neste trabalho ele procura analisar aquilo “que os próprios homens, por seu comportamento, mostram ser o propósito e a intenção de suas vidas”. Em suas reflexões Freud argumenta que “a vida como a encontramos, é árdua demais para nós; proporcionamos muitos sofrimentos, decepções e tarefas impossíveis. A fim de suportá-la, não podemos dispensar as “medidas paliativas” ou também definidas como “satisfações substitutivas” em contraste com a realidade. Dentre essas medidas o autor aponta duas que nos parecem pertinentes ao objeto desta pesquisa: a arte, devido ao caráter que a fantasia assume na vida mental, e as “substâncias tóxicas” que nos tornam insensíveis à realidade. Para exemplificar este segundo tipo de medida, Freud aponta a religião, esclarecendo-nos assim que os sistemas sociais simbólicos podem encontrar-se - dependendo da apropriação que deles fazemos e do aporte imaginário que nele imprimimos - no mesmo patamar das substâncias químicas sintéticas e com elas concorrer. Tanto uma quanto outra poderiam causar os mesmos efeitos no sujeito e talvez ainda, serem prescritos para um mesmo mal. Para Freud o objeto das buscas do humano é a felicidade. Uma felicidade, porém, que se desdobra em duas faces. Uma delas visa a uma ausência de sofrimento e de desprazer. A outra aspira experiências de intensos sentimentos de prazer. Uma questão que inevitavelmente se colocou no contexto desta pesquisa foi se os metaversos, como universo de entretenimento cumpriria, na contemporaneidade, alguma dessas funções, obtenção de prazer ou de fuga do desprazer, uma vez que o humano não deixa de produzir instrumentos, mediáticos ou não, com esta finalidade.

FOUCAULT (2006:242) em seus últimos trabalhos discute uma “ontologia da atualidade” e coloca em pauta a questão do sujeito acentuando o seu lugar de sujeito desejante, por meio do que ele chama de “técnicas de si”, “práticas de si”, “artes de si, relativamente independentes de uma legislação moral”, que “permitem aos indivíduos

13 FREUD, Sigmund. *O mal estar na civilização*. In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas, vol. V. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1972.

efetuarem o que ele chama de “técnicas de si”, “práticas de si”, “artes de si”, relativamente independentes de uma legislação moral”, que “permitem aos indivíduos efetuarem, sozinhos ou com a ajuda de outros, um certo número de operações sobre seus corpos e suas almas, seus pensamentos, suas condutas, seus modos de ser; de transformarem-se a fim de atender um certo estado de felicidade, de pureza, de sabedoria, de perfeição ou de imortalidade”³⁵. Foucault, entretanto não considera a técnica de si como uma prática isolada, mas sim contextualizada com três outros elementos, as técnicas de produção, as técnicas de sistemas de signos e as técnicas de poder. Ele enuncia que o governo de si se integra a uma prática do governo dos outros. São, no seu entendimento, vias inversas de acesso para uma mesma questão, ou seja, como se constitui uma “experiência” em que estão ligadas a relação consigo mesmo e com os outros, que por sua vez pode introduzir a questão que apontamos no início deste capítulo, ou seja, da relação do sujeito com o olhar do outro e da perspectiva que este olhar assume, acrescida ainda da problemática do consumo.

Das técnicas ou práticas de si Foucault destacou as narrativas ou escritas de si, buscando nos estóicos e nos ascetas seu objeto de análise, concentrando-se no período imediatamente anterior ao cristianismo. Recorre a Sêneca, Plutarco e Marco Aurélio para apontar a presença, nas produções destes autores, de “estreita ligação à camaradagem, o ponto de aplicação aos movimentos do pensamento, o papel de prova de verdade, (...) com valores extremamente diferentes e de acordo com procedimentos de todo outros”, quando examinados em relação ao período cristão.

Para gregos e romanos da Antiguidade Tardia,

nenhuma técnica, nenhuma aptidão profissional podem adquirir-se sem exercício; também não se pode aprender a arte de viver, a *tekne tou biou*, sem uma *askesis*, que é preciso entender como um adestramento de si por si mesmo (...). Parece não haver dúvida que, entre todas as formas que tomou este adestramento (e que comportava abstinências, memorizações, exames de consciência, meditações, silêncio e escuta de outro), a escrita – o fato de se escrever para si e para outrem – só tardiamente tenha começado a desempenhar papel considerável. FOUCAULT (1992:141).

Duas formas de escrita de si foram especialmente destacadas por Foucault: os *hypomnemata* e a correspondência.

Os *hypomnemata* eram considerados *livros de vida*, guias de conduta que continham anotações de coisas lidas, ouvidas e recolhidas pelo autor. Tratava-se de constituir para si próprio um objeto que concentrasse os *logoi* dispersos e, por meio deles, contribuir para a formação e transformação de si, pois o lido e anotado era regido pelos princípios da “verdade local da máxima” e do “seu valor circunstancial de uso”.

como exercício pessoal praticado por si e para si é uma arte da verdade contrastiva; ou, mais precisamente, uma maneira reflectida de combinar a autoridade tradicional da coisa já dita com a singularidade da verdade que nela se afirma e a particularidade das circunstâncias que determinam o seu uso. FOUCAULT (1992:141)

Da perspectiva de uma relação do sujeito com o Outro, este ia, nos *hypomnemata*, constituindo-se e sendo consumido gradativamente, no ato mesmo de escrever. Era um corpo retalhado, porém unificado pela síntese dos fragmentos. Manifestava-se como alteridade-autoridade, com quem o escritor se relacionava por meio de uma identificação. O Outro múltiplo e heterogêneo, era unificado e integrado ao escritor no exercício da escrita pessoal. De seu lado, o Outro nada exigia, era puro suporte de uma identificação, de um espelhamento não-recíproco e, por tal característica era passivamente consumido por suas próprias palavras, das quais o escritor se alimentava. No Outro o escritor se reconhecia e por meio dele se transformava. Sua função era a de um suposto saber ao qual o escritor recorria, mas com o qual não se confundia. O olhar estava situado do lado do escritor que, ativamente buscava, que ia ao do Outro, daquele que lhe permitiria a transmutação, e suportaria a diferença, na transformação. O escritor é sujeito desejante nessa relação com o Outro. Partem do escritor todos os movimentos. Como diz FOUCAULT (1992:143), citando Sêneca, “não consintamos que nada do que em nós entra fique intacto, por receio de que não seja nunca assimilado. Digiramos a matéria: de outro modo, ela passará à nossa memória, mas não à nossa inteligência”.

A correspondência, caracterizada pela missiva e, por definição, texto destinado a outrem, é também lugar de exercício pessoal. Atua, ao mesmo tempo, sobre aquele que escreve e aquele que lê, pois quando escrevemos, conforme diz FOUCAULT (1992:145), recordando Sêneca, “lemos o que vamos escrevendo exactamente do mesmo modo como ao dizermos qualquer coisa ouvimos o que estamos a dizer. É preciso aperfeiçoar-se toda a vida e a ajuda dispensada a outrém fomenta o labor da alma sobre si própria”³⁹. Há, na correspondência, uma alteridade, um Outro que se constrói para o próprio escritor, por meio de sua própria escrita, funcionando como *locus* de onde emana a sua própria mensagem a lhe interpelar. Do lado do destinatário, a carta traz a presença daquele que a escreveu, tornado por meio dela, Outro. Destaca-se nesta relação um tipo de olhar, o olhar suposto. O destinatário, ele supõe um olhar a ele dirigido e constrói para si uma presença simbólica a partir de uma suposição que é imaginária. É este efeito de verdade para o sujeito, que pode justificar, por exemplo, a narrativa do filme “Nunca te vi, sempre te Amei” (84 *Charing Cross Road*, David Hugh Jones, EUA/UK, 1987) que retrata uma troca de correspondência de mais de 20 anos entre um homem e uma mulher que jamais se conheceram pessoalmente. Por meio de cartas, folhas de papel impregnadas com a potência das palavras, construíram uma intimidade mútua que lhes encorajou revelar sonhos, esperanças, inquietações, sofrimentos e alegrias. Os meios de comunicação comparecem como suportes e expressão do espírito humano, viabilizando as relações. Quanto aos sujeitos, eles impregnam-se, por sua vez, das emoções captadas, veiculadas pelos *media*. O consumo em voga é tanto dos artefatos mediadores da interação quanto das próprias emoções que alimentam, para o melhor e o pior, a necessidade e o desejo do individual e do coletivo.

Para discorrer sobre as narrativas de si na vida ascética, Foucault remete à *Vita Antonii*, contada por Atanásio, por volta de 300dC. As escritas de si na ascese eram práticas solitárias, exercidas na intimidade do isolamento do asceta. Apesar disso, e esse parece ser o ponto capital a ser destacado em relação a essas narrativas, o ato de escrever assumia perante o autor o lugar do Outro. Torna-se claro aqui o desvinculamento do *Outro* de qualquer presença física, de qualquer pessoa ou instituição. Ele pode vir a encarnar-se num certo alguém, num certo algo, mas não é esse alguém nem esse algo. Está representado numa e por uma materialização sígnica e pelo ato mesmo da escrita. O Outro do asceta é

uma pura presença, um lugar abstrato desprovido de feições, ocupado por companheiros imaginados. Um *topos*, um construto simbólico, alteridade interpeladora por meio da própria mensagem do escritor, que dele parte e a ele retorna.

O tom e a função da escrita de si na ascese era o da assepsia, da higienização, da limpeza da mente e da salvação do corpo, exteriorização das aflições e das afecções humanas, causadoras de conflitos internos:

escrevendo os nossos pensamentos como se os tivéssemos de comunicar mutuamente, melhor nos defenderemos dos pensamentos impuros por vergonha de os termos conhecido. Que a escrita tome o lugar dos companheiros de ascese: de tanto enrubescermos por escrever como por sermos vistos, abstenhamo-nos de todo o mau pensamento. Disciplinando-nos dessa forma, podemos reduzir o corpo à servidão e frustrar as astúcias do inimigo. FOUCAULT (1992:128)

O outro como olhar reprovador apontava o inimigo e os riscos eminentes de sua presença. Mas, que inimigo é esse que tentaria desviar o corpo da servidão e que, portanto deveria ser combatido? Essa questão traz para a cena os três elementos fundamentais de toda interação, o sujeito, o outro e as linhas de força que atuam e circulam entre eles. A domesticação do corpo, a renúncia ao desejo era a mensagem recebida do Outro do asceta, a partir de sua instância de olhar reprovador. Não há lugar para a enunciação do desejo. Cabia ao asceta reconhecer suas fragilidades, as quais, muito provavelmente, não eram outras senão as ânsias da carne e das paixões mundanas. Escrever sobre si era narrar as fraquezas do espírito para assim remover a impureza da alma, redimir-se e retornar ao caminho da retidão. Reconhecer e envergonhar-se para abdicar, este era o fim último desta escrita pessoal. Nenhuma linha de fuga, nenhuma fissura possível. Tão somente o assujeitamento ao olhar do Outro e a remoção das tensões transbordantes. Se há um consumo em jogo, é o do próprio asceta em si mesmo. Consumir-se em seu próprio desejo e sua própria vergonha.

Sejam quais forem as formas que as narrativas de si tenham assumido, podemos entendê-las como um recurso de exteriorização do mundo interno e de comunicação deste mundo para uma instância de alteridade, recurso este que o humano parece gostar, querer ou precisar exercitar, pois há muito o pratica. Narrar o que passa dentro do espírito, seja sua

alegria ou sua dor, seus mal ou bem estares parece ser uma contingência da condição humana. Continuamos padecendo dos vazios e procurando formas de satisfação e de preenchimento.

A experiência de vida nos metaversos como uma narrativa de si pós-moderna, pode tanto fascinar quanto aterrorizar, atrair e repulsar, aprisionar e liberar. Êxtase e paralisia podem caminhar juntos, amparados e viabilizados pela profusão de objetos e de *scripts* programados pela indústria do entretenimento que, mais do que criar um simulacro da vida, criou uma vida, na qual pode-se buscar e obter, mais fácil e livremente, mas nem sempre com maior despreendimento ou isenção de culpa, aquilo que é, segundo Freud, um propósito humano, o princípio do prazer, ou as delícias e os desfrutes que ele pode gerar. A vivência nos metaversos é capaz de acionar os gatilhos da intensidade e por essa razão provocar estranhamentos e euforias, fazer confrontar opostos como o sublime e o horror, a razão e o desvario, a sedução voluntária e a culpa atroz. Praticada numa espécie de *askesis* pós-moderna e patrocinadas pela tecnologia de pequenos *softwares*, a virtualidade implicada na vida vivida nos metaversos pode ser aquela que já habita no sujeito, árvore em potência. Essa não é, entretanto, a linha de pensamento de BAUMAN (2008), se é que é possível fazermos uma analogia entre o que estamos chamando de uma *askesis* praticada nos metaversos e aquilo que o autor reconhece como “subjetividade” da sociedade de consumo comparando-a a um fe(i)tiche no sentido dado por LATOUR:2002, ou seja, um produto absolutamente humano elevado à categoria de autoridade suprahumana devido ao esquecimento ou ao menosprezo de sua origem humana e da cadeia de ações humanas que não somente conduziram ao seu surgimento, mas que foram a sua condição *sine qua non*. O que supostamente seria a “*la materialización de la verdad interior del yo no es otra cosa que una idealización de las huellas materiales – cosificadas – de sus elecciones a la hora de consumir*”. Para ilustrar seus argumentos Bauman recorre ao exemplo das agências de namoro via internet, vaticinando que:

está claro que quienes recurren a las agencias de Internet en busca de ayuda han sido malcriados por el facilismo del mercado de consumo, que promete hacer de cada elección una transacción segura y única, que no genera obligaciones a futuro; un ato “sin imprevistos”, “sin ulteriores gastos”, un gesto “no vinculante” por el que “nunca nadie lo llamará”. El efecto secundario (...) de

esa vida de niños mimados – de riesgo mínimo, responsabilidad reducida o elidida, y subjetividad neutralizada a priori – há demostrado ser, sin embargo, una notable discapacidad social.
BAUMAN (2007:30)

Os aparatos tecnológicos trouxeram diferentes maneiras de mediar a interação do humano consigo mesmo e com o outro. Esses artefatos são, na sua realidade objetiva, objetos palpáveis e tangíveis de consumo, que concretizam realidades imateriais, impalpáveis e intangíveis, mas não menos reais. Se esses aparelhos potencializam desassossegos ou expressam “*una notable discapacidad social*”, como diz Bauman, talvez não haja como afirmar ou confirmar, mas podemos dizer que mundos virtuais tridimensionais *online* como *Second Life*, permitem experienciar prazeres e aflições, o amor, o ódio, a saúde e a doença. Os sintomas históricos de outrora, comuns na repressora modernidade vitoriana, já não fazem parte da lista das sintomatologias pós-modernas, entretanto a Síndrome da Adição na internet, classificada pela American Psychiatric Association como doença mental pelo DSM-V *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*¹⁴ é constatada e não raramente reportada pelos residentes do metaverso de *Second Life*, que reclamam de sintomas dependência psicológica e física. Alguns permanecem conectados dezanove horas por dia. Por outro lado, os artefatos de comunicação digital e os metaversos têm acrescido notas, tons, cores, sons e ritmos diferentes à vida do “mundo real” e, se para alguns isso pode soar como algo sem sentido, não natural, alienante e apocalíptico, para outros pode constitui-se na única conexão com o mundo exterior e de retirada do sujeito do seu lugar de invisibilidade social e de isolamento.

As paixões humanas, a sexualidade e os afetos transpiram pelos poros virtuais. E não há exagero no argumento. A *hubris* está manifesta com supremacia no fazer do metaverso de *Second Life*. Os encontros visam, basicamente, o encontro sexual e amoroso. Há *scripts* (pequenos programas que produzem os comportamentos e as ações) para o desempenho sexual que perfazem de A a Z as orientações do *Kama Sutra*¹⁵. Longe do

14 <http://ajp.psychiatryonline.org/cgi/content/full/165/3/306>

corpo físico do outro, de seu peso carnal e de suas secreções, longe também dos constrangimentos impostos pela luta da moral com o desejo, explodem sexualidades confessas e inconfessadas, exercitadas nos espaços públicos geralmente. A procura do prazer intenso conduz a práticas improváveis, impraticáveis, impossíveis na realidade objetiva. Os órgãos sexuais e acessórios para o prazer, acopláveis ao corpo virtual e acompanhados de manual de uso, estão disponíveis nos mais diversos formatos e tamanhos, aptos ao consumo imediato, desde que se pague por eles em moeda corrente. Se pode parecer um simulacro tosco de vida pós-moderna esvaziada e doentia, pode também significar um exercício de autoconhecimento ou ainda uma cilada para si mesmo.

Multifacetados, múltiplos, caleidoscópicos e comandados primordialmente por desejos, esses seres avatares-humanizados ou humanos-avatarizados estão escrevendo uma parte da história, sua história própria, a social e a da mídia. Se como em toda prática humana, também na sexualidade estão implicados, como diz FOUCAULT (2006:231) os três elementos fundamentais de toda experiência: “um jogo de verdade, das relações de poder, e das formas de relação consigo mesmo e com os outros”, podemos considerar então, que a prática de uma sexualidade menos controlada, nos metaversos, pode dizer algo além do que um mero escapismo ou sintoma das impossibilidades e incapacidades. Se há jogos de verdade, relações de poder e relações entre o sujeito e o outro, deve haver então, linhas de força em operação e se elas de fato existem, podemos cogitar que os metaversos constituam-se em novos dispositivos e nele apontar os novos jogos sociais. Ou serão os metaversos, eles mesmos, a fissura, a brecha por meio da qual um sujeito do desejo se manifesta? Não houve tempo para Foucault prosseguir nesse debate, mas Deleuze retomando algumas questões deixadas por Foucault traz contribuições que aquecem e problematizam a discussão do lugar do sujeito do desejo, da subjetivação, ou melhor dizendo, do processo de subjetivação na relação com o poder e o saber dentro dos dispositivos.

Cogitar sobre a possibilidade dos metaversos poderem ser espaços de uma estética da existência na pós-modernidade implica em reequilibrar forças quando da passagem dos sujeitos para dentro dos mundos virtuais assim como na rota inversa. As relações consigo e com o outro, dentro dos metaversos, podem talvez funcionar como chaves de um rearranjo que também é político, na medida em que o outro, interator, interlocutor, pode deixar “de ser simplesmente objeto de projeção de imagens pré-estabelecidas e possa se tornar uma presença viva, com a qual construímos nossos territórios de existência” (ROLNIK, 2006:11).

Se tudo pode soar ainda como um certo ar de ficção, é porque há muito mais coisas entre o “real” e o “virtual” que a nossa vã filosofia pode supor. Apesar de uma comunidade altamente consumidora, pois o ato de existir está inexoravelmente ligado ao ato de consumir, a relação com os objetos é quase (ou é de fato, em alguns casos) mimética, são a ponte, o que liga o sujeito à sua fantasia. A presença de empresas do chamado mundo real dentro do metaverso pesquisado é percebida por outro viés, quando comparada com a percepção delas na realidade imediata. Essa presença, por vezes, foi interpretada como invasão, intromissão e o repúdio manifestado por ações inusitadas, como uma saraiçadas de pênis virtuais voadores sobre os intrusos e suas marcas do mundo real. O insucesso da simples transposição de valores e estratégias funcionantes do “mundo real” para uso e aplicação no “mundo virtual” dos metaversos, deixa transparecer uma descontinuidade na prevalência de certos imperativos ideológicos transmitidos pelos media e avalizados pela sociedade de consumo. Estratégias comunicacionais e práticas discursivas operadas pela oferta sedutora de imagens projetadas, embaladas para *delivery*, tão eficazes na publicidade veiculada pela televisão e o cinema, parecem não só não funcionar com o mesmo apelo, como colocar em evidência que o exercício de um certo poder pode ser questionado, deslocar-se e que as representações tradicionais do sujeito como consumidor podem estar cedendo lugar a uma nova percepção e presença. As “subjetividades” da sociedade do consumo a quem os media se dirigem podem não ser as mesmas que as de uma sociedade do entretenimento. SODRÉ (2001:21) ao discutir a respeito da mídia e da indústria cultural no Brasil argumenta que “(...) a mensagem, portanto o conteúdo, está subsumido ao meio, à

forma. O que importa é esse espraiamento sensorial estético da mídia, espraiando a vida da gente, fazendo que a gente habite, more dentro dessa prótese chamada médium. Então o verdadeiro ato político para quebrar essa forma de médium seria contrabalançar o poder dessa forma por uma outra forma”. Em outras palavras, os imperativos de um certo Outro já não produz a mesma repercussão, a mesma resposta. O magnetismo do olhar desse Outro já não atrai e não impera absoluto. Uma outra relação entre sujeitos e o Outro, seja este quem for, pode estar sendo posta em curso pelo rearranjo dos lugares e pela especificidade do desejo que circula nos metaversos.

O duplo e o esfumaçamento entre real e virtual

Um rizoma não começa e nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção “e...e...e...”. (...) É que o meio não é uma média; ao contrário, é o lugar onde as coisas adquirem velocidade. *Entre* as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as carrega uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio”
 DELEUZE, G. Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro : Editora 34, 1995, pp.37

The evolution of an avatar



(...) Always remind us that your avatar constructed by wire and textures:)

Fotos tiradas em *Second Life*, disponíveis no site http://flickr.com/photos/harry_huffman/

O sujeito que vive no seio da sociedade global, altamente tecnológica onde as tecnologias da informação e da comunicação constituem-se em interfaces entre ele e o mundo, vê-se na contingência de lidar com novos vetores que podem tanto positivar quanto negatizar a relação consigo mesmo e com o mundo. A vivência nos metaversos talvez possa ser a mais evidente e radical pontualização dessas duas possibilidades, convivendo separadamente e ao mesmo tempo.

Para falar da inteireza do ser Maffesoli traz a duplicidade, recorrência esta que, à primeira vista e aparentemente, pode parecer paradoxal pois, contrariando a lógica do *um*, a duplicidade dividiria a unidade, fragmentando a inteireza. Segundo Maffesoli,

o que é considerado indivisível, o indivíduo, é antes de tudo fragmentado. (...) A vida dupla (...) os poetas a celebram, os romances populares encontram nela o essencial de sua inspiração. Aliás, não teria sentido fazer a separação. A dimensão cotidiana da duplicidade é, de fato, o indício flagrante de seu aspecto antropológico. Existe uma intranqüilidade do ser que merece atenção. MAFFESOLI (2004:113)

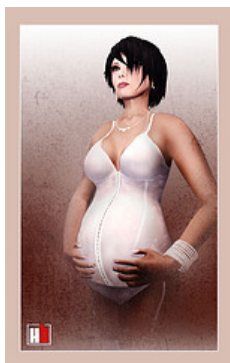
Utilizando um dito de Santo Agostinho “*inquietum est cor nostrum*”, (2004:115) esclarece que a intranqüilidade da qual se trata, implicada na duplicidade, é a das paixões individuais ou coletivas, *o nosso coração inquieto*, esse estado de perpétua tensão entre o que cada um é e o que gostaria de ser. Diz ele que Nietzsche bem mostrava como esta tensão é indispensável para a formação do eu. “É esta multiplicidade, no interior de si, que opera nas teatralidades cotidianas. (...) devemos reconhecer nessas pregnancies de imagens o tema recorrente da “sombra” que acompanha todo indivíduo”.

O humano não só encontra os seus duplos nos suportes materiais da natureza, como a sombra móvel que acompanha cada um, o desdobramento da pessoa nos sonhos, o reflexo nas águas, como tem produzido os seus duplos por meio dos substratos tecnológicos e das mídias, cuja função de materialização e impregnação de imagens acaba por dar forma e concretizar as fantasias e os fantasmas que povoam os imaginários individual e coletivo. Segundo Morin,

a imagem não é só uma simples imagem, mas contém a presença do duplo do ser representado e permite, por seu intermédio, agir sobre esse ser é esta acção que é propriamente mágica: rito de invocação à imagem, rito de posseção sobre a imagem (enfeitiçamento). MORIN (2000:95)

Acompanhando a elaboração de MORIN (2000) acerca do surgimento do duplo e sua relação com a magia, ele enuncia que as condições de emergência da magia no *Homo sapiens* foram dadas pela criação de uma linguagem, pictórica inicialmente, como representação simbólica da existência dos seres e das coisas e como função demarcadora de fronteiras entre o sujeito e o objeto. Portanto, o que o grafismo nos revela é a ligação imaginária com o mundo.

Os metaversos têm sido tratados neste trabalho como lugares possíveis de uma estética da existência, de uma prática de si, de uma espécie de *askesis* pós-moderna, e o são feitos pela construção de narrativas de si que utilizam imagens criadas pelas interfaces gráficas tridimensionais. Por meio delas é possível representar, traduzir, externalizar o universo interno, um duplo latente encarnado no avatar que assume forma e identidade de uma escrava de um mundo primitivo, de uma grávida que após o parto volta à arena de um *dance club* gótico, de uma Marylin Monroe ou de tantas outras que os metaversos possibilitam e acolhem.



Yes you did it Ber. Indeed.



After having a baby, Kyra is back again to the arena at Lycan.
Ready to draw her sword..... ciaaatt!!!!

Fotos tiradas em *Second Life*, disponíveis no site http://flickr.com/photos/harry_huffman/

Marilyn Monroe ¹⁶Slave ¹⁷

A estética de uma duplicidade nos metaversos aponta, entretanto, para outras e concomitantes direções. Ela abre as portas da magia, da fantasia e do imaginário, porém não isenta o *sapiens* do fato de que o encantamento produzido pode não apenas revelar e fazer viver o duplo de um sujeito, mas também fomentar embates entre eles. Sob uma perspectiva complexa não podemos deixar à margem das discussões a multiplicidade dos fios que tramam o tecido das vivências nos metaversos ou ainda, numa linguagem deleuziana, as incidência e combinações das linhas de força e de fratura que incidem dentro dos metaversos como possíveis novos dispositivos.

O sujeito que habita os metaversos transita entre dois mundos, o “real” e o virtual sendo que as experiências dessas passagens podem tanto ser integradoras quanto desarticuladoras na relação do sujeito consigo e com os outros. Neste movimento, ele encontra e produz vários duplos, é confrontado com múltiplas passagens e circula em diferentes espaços de significação. Entre um corpo biológico carnal assujeitado aos efeitos do tempo e um corpo digital *custom made*. Entre identidades sólidas, líquidas e imaginárias. Entre o possível do “real” e o ideal do virtual.

Os metaversos e sua capacidade demiurga de criação, oferecem toda sorte de objetos e condições que um sujeito aspirar para constituir uma vida paralela repleta de idealizações e realizações com detalhes de requinte, que outra forma muito provavelmente não seriam acessáveis. Neste universo paralelo, imaginário e consumo caminham lado a

16 e 17 Fotos tiradas em *Second Life*, disponíveis no site http://flickr.com/photos/harry_huffman/

a lado e são aliados indissociáveis numa espécie de pacto fáustico que dá forma ao conteúdo aos sonhos e desejos. Num contexto destes, faz todo sentido o *slogan* de Second Life, “*Your world. Your imagination*” que realiza, por exemplo, uma luxuosa vida paralela num apartamento nos “céus de New York”.



Cobertura de um *sky apartment* situado nos “céus de Nova York”, em Second Life *.



À esquerda, vista parcial da sala de estar e à direita, do dormitório, de um *sky apartment* situado nos “céus de Nova York” em Second Life *.

Pensar a experiência do duplo no metaverso de *Second Life* requer considerar duas superfícies, de um lado encontra-se a realidade histórica e de outro lado a realidade do imaginário, e passagens entre elas. Uma questão importante a ser apontada, ligada à

18 Material colhido durante pesquisa empírica no metaverso de *Second Life*

experiência nos metaversos e quando se atribui à vivência neles uma possível parcela no processo de subjetivação, repousa no fato de como essas passagens são integradas pela condição humana. A experiência de circulação e travessia entre essas duas realidades, que podem ser tão díspares porque regidas por princípios paradoxais, pode assemelhar-se ao caminho percorrido pela formiga retratada no desenho de Escher, ilustrativo da lógica moebiana. Ela passa de uma superfície a outra, como se não houvesse trocado de lado. Será essa a única experiência possível, de um presente perpétuo, conectando real e virtual? Obviamente não. Tudo depende das condições particulares de cada sujeito e de como ele significa, na interação consigo mesmo e com a realidade imediata, a relação com o seu duplo, com o mundo no qual o fez surgir e o seu lugar na realidade histórica. Dessas interrelações surgem vivências que contemplam mundos de bordas esfumaçadas, onde a circulação e a troca de lado perdem, gradativamente, a nitidez e o sujeito já não reconhecendo a diferença entre ele e o seu avatar, seu ego-alter perde-se na experiência. Ou ainda, a delimitação e o compartimento de territórios cuja passagem é habilitada e desabilitada quando do comando liga/desliga do programa que dá acesso ao mundo virtual, fazendo viver sujeito e duplo em seus respectivos territórios, em nome da preservação da vida fora da tela, mas nem por isso isentando o sujeito das inquietações das e nas passagens. Outra possibilidade é a colisão e a incompatibilidade dos mundos. Não há espaço para o sujeito e o seu duplo. Não sendo possível fazer travessias, a vida de um corresponde à morte do outro, significando, o *extermínio* do real, no sentido que BAUDRILLARD (2001:) dá a este termo, ou seja, ultrapassagem de seu próprio fim, sua própria finalidade, “para onde não existe mais realidade (...) E isto porque o Real não está apenas morto (...); ele pura e simplesmente desapareceu”.

Tais possibilidades fazem cogitar se a vida nos metaversos não seria uma forma de vida rizomática (DELEUZE, 1995:37), vivida num espaço entre mundos, “inter-ser, *intermezzo*”, representados pelo real e pelo virtual, pelo “princípio do prazer” e pelo “princípio de realidade”, pelo atual e pelo virtual, “lugar onde as coisas adquirem velocidade” ao que acrescentaríamos, intensidade.

A vivência do duplo dentro dos metaversos talvez concretize o que MORIN (1997:63) chamou de “cinema total” que, tal como a fotografia “ocultista”, “aspira o nosso próprio duplo a fim de o fazer viver um sonho coletivo organizado”, porém com a importante diferença de que cada sujeito é o criador e a criatura do sonho. Ele produz o seu próprio roteiro e atua. O depoimento à Revista Veja ¹⁹ de um lixeiro na “vida real” e *hostess* dos novatos em *Second Life* é esclarecedor: “minha intenção sempre foi dispor de um espaço no qual pudesse interagir com pessoas que eu não teria chance de conhecer na vida real. (...) No jogo (referindo-se a *Second Life*) a vida é bem melhor que na realidade. Hoje, meu maior bem é o computador”. O mundo virtual trouxe-lhe visibilidade, pode enfim, atrair o olhar do outro, nele constituir um lugar, marcar uma pertença e uma diferença. Na imagem do avatar, o corpo despiu-se de um signo de (de)marcação social, o uniforme de lixeiro, e assumiu o signo da sensualidade de um corpo forte e semi-nu. Pelo duplo não só convocou o outro como tornou-se o Outro do outro.

A vivência e o trânsito entre os mundos “real” e virtual faz lembrar as palavras do personagem de CASARES (2006:40,41) em *A invenção de Morel* quando, buscando dar significação à sua experiência na ilha perdida, enuncia, de um mesmo golpe o paradoxo do duplo: “minha morte nesta ilha despertaste” ou “já não estou morto: estou apaixonado”.

Open your eyes ¹⁹



18 Veja Tecnologia de agosto/2007

19 Foto montagem produzida por uma avatar de Second Life

4 AMOR E CORPO

Interfaces do amor

Falar sobre o amor é dizer das paixões humanas. Da mais potente, talvez. É dizer das mitologias humanas. Da mais antiga, talvez. Discutir sobre o amor é trazer um sujeito implicado no seu mais íntimo ser, é tentar apreender aquilo que nem sempre é da ordem do apreensível, porque escapa à compreensão. Dizer o amor é dado geralmente aos poetas; dizer sobre o amor, aos filósofos, mas expressar o amor é dado a todo enamorado, a todo aquele que ama. E há, hoje, tantas maneiras de expressá-lo e de vivê-lo, utilizando-nos desde a mais primitiva das linguagens, o corpo, até aquelas viabilizadas pelos aparatos técnicos comunicacionais digitais.

A complexidade do amor não permite que ele seja encerrado em uma ou outra definição. Melhor seria então guiarmos os nossos entendimentos pela vereda aberta por Morin que fala sobre “o complexo de amor” e defende que

O amor é algo único, como uma tapeçaria que é tecida com fios extremamente diversos, de origens diferentes. Em uma extremidade há um componente físico e, pela palavra físico, entende-se o componente biológico, que não se reduz ao comportamento sexual, mas inclui o engajamento do ser corporal. No outro extremo, encontram-se os componentes mitológico e imaginário. MORIN (2005:17)

Para Morin, esses dois componentes representam não uma ilusão, mas sim uma profunda realidade humana e, naquilo que diz respeito ao objeto desta pesquisa, podemos dizer que mitologia e imaginário tomam corpo e fazem do corpo sua expressão literal.

Há um outro entendimento sobre o amor vindo de Bauman em seu livro *O amor líquido* que nos interessa sobretudo pela pertinência da argumentação ao objeto desta pesquisa pois o autor associa a vivência do amor como estando submetida às regras de uma sociedade do consumo. Para ele, o amor e a morte,

São traços da individualidade e do convívio humanos (...). Não têm história própria. São eventos que ocorrem no tempo humano. (...) Não se pode aprender a amar como não se pode aprender a morrer. E não se pode aprender a arte ilusória – inexistente, embora ardentemente desejada – de evitar suas garras e ficar fora de seu caminho. Em nossas preocupações diárias, o amor e a morte aparecerão ab nihilo – a partir do nada. BAUMAN (2004:17)

Sendo um evento que ocorre no tempo humano, o amor e as práticas a ele associadas, como a sexualidade e a vida íntima, estão sujeitos às vicissitudes da cultura, aos modos de fazer e aos sintomas sociais de uma dada época. Ao ser questionado se é da natureza do amor ser refém do destino, BAUMAN (2004:21) ele diz que a percepção do destino na relação amorosa se dá pelo fato de existirem pelo menos dois seres e cada qual constituir-se como “grande incógnita na equação do outro (...) aquele futuro estranho e misterioso, impossível de ser descrito antecipadamente, que deve ser realizado ou protelado, acelerado ou interrompido”. E adiante acrescenta: “abrir-se ao destino significa, em última instância, admitir a liberdade no ser: aquela liberdade que se incorpora no Outro, o companheiro no amor”.

Bauman é um crítico da pós-modernidade e de seu punho saíram as metáforas “líquidas” para significar a volatilidade e a vulnerabilidade dos laços e relações sociais. O amor e a relação amorosa não escaparam, obviamente, do seu olhar e para assentar alguns de seus argumentos ele cita Erich Fromm que defende que “a satisfação no amor individual não pode se atingir (...) sem a humildade, a coragem, a fé e a disciplina verdadeiras” para depois vaticinar que “uma cultura na qual são raras essas qualidades, atingir a capacidade de amar será sempre, necessariamente, uma rara conquista”. Bauman reconhece que sem “humildade e coragem” não há amor e que uma cultura consumista como a nossa que favorece “o produto pronto para uso imediato, o prazer passageiro, satisfação instantânea, resultados que não exijam esforços prolongados, receitas testadas, garantias de seguro total e devolução do dinheiro”, a promessa de aprender a arte de amar é:

a oferta (falsa, enganosa, mas que se deseja ardentemente que seja verdadeira) de construir “a experiência amorosa” à semelhança de outras mercadorias, que fascinam e seduzem exibindo todas essas características e prometem desejo sem ansiedade, esforço sem suor e resultados sem esforço. BAUMAN (2004:22)

Deste posicionamento de Bauman, uma expressão chama a atenção: “*mas que se deseja ardentemente que seja verdadeira*”, introduzindo um paradoxo na experiência da arte de amar ou, em outras palavras numa estética da vida amorosa contemporânea. Seria pertinente pinçar tal assertiva de Bauman e contextualizá-la, para nela reconhecer o paradoxo de uma sociedade mediática e desnudar um movimento assimétrico que se deixa entrever entre o desejo que move os sujeitos e aquilo que ele pode obter das e nas relações hoje. A esse paradoxo podemos associar uma problemática, a de que sofremos de idealidades, mal este que parece nos manter em um terreno, o da insatisfação crônica, dando-nos a impressão de que jamais poderemos atravessá-lo. Mas por que sofremos de idealidades e nelas insistimos? Para prosseguir cremos ser necessário trazer a colaboração da Psicanálise acerca da constituição dessas duas instâncias integrantes do eu do sujeito, ou seja, o eu ideal e o ideal de eu. Na ausência de tais noções, a discussão sobre as argumentações que se seguirão na análise do objeto de pesquisa poderão parecer mágicas, estéreis ou específicas das relações que ali se forjam. A questão está muito além, pois os metaversos são a paisagem atual de problemáticas inerentes à condição humana. Abrir uma discussão preliminar sobre a formação e as funções do eu do ponto de vista da psicanálise é uma ferramenta para não só compreender os apelos produzidos por todo um circuito de elementos característicos deste nosso mundo atual, calcado nas linguagens mediáticas e no consumo, mas também a intrínseca interação entre os aparatos comunicacionais e a produção do espírito humano, mostrando a interface é uma importante chave de revelação das problemáticas do mundo íntimo do sujeito. Interessa ainda com tal discussão preliminar, escapar das explicações integradoras ou apocalípticas fatalistas as quais apontam, de modos diferentes, para um sujeito pusilânime. As passagens culturais, sociais e políticas que reconfiguraram a vida nos últimos 100 anos, reconfiguraram também as formas de apreensão do Outro do sujeito e as demandas específicas que o sujeito no Outro supõe e ao Outro endereça. Isso significa que devemos então repensar o que constitui a especificidade do humano? Não exatamente, mas refletir seriamente sobre esse caráter de animais desnaturados e reconhecer que o problema reside todo aí. Se a ordem simbólica instituiu um mundo propriamente humano, diferenciado de todo outro animal, o processo de sofisticação de tal simbolização tem afetado e as interfaces culturais têm demonstrado

isso. Se pudéssemos nos fiar nos instintos, no que é inato, nossa tarefa seria enormemente facilitada, pois, segundo nos alerta Charles Melman:

a grande filosofia moral dos dias de hoje é que cada ser humano deveria encontrar em seu meio com o que se satisfazer, plenamente. Se não for assim, é um escândalo, um déficit, um dolo, um dano. Por que aliás, não teríamos o direito de encontrar em nosso meio o que nos pode satisfazer, quaisquer que sejam nossos costumes? Se um casal homossexual deseja se casar, a título de que nos oporíamos? Se um transsexual pede uma mudança de identidade, a que autoridade você se referiria para recusá-lo? Na situação atual, a partir do momento em que haja em você um determinado tipo de desejo, ele se torna legítimo, e se torna legítimo que ele encontra a sua satisfação. MELMAN (2003:31)

O que Melman nos mostra conduz ao pensamento de um Outro esvaziado, talvez o Deus morto de Nietzsche, e que não só o desejo, como a responsabilidade sobre ele, está nas mãos de cada um. E ele completa o pensamento dizendo que:

“o progresso, sabemos, sempre é pago de uma forma ou de outra. É a fonte (...) de uma enorme liberdade para cada um, uma facilidade tão grande de encontrar um parceiro... é bem evidente que cada um pode publicamente satisfazer todas as suas paixões e, além do mais, pedir que elas sejam socialmente reconhecidas, aceitas, até legalizadas, incluídas as mudanças de sexo. Uma formidável liberdade (...) mas ao preço da desapareção, da afânise do pensamento. MELMAN (2003:31)

Retornando à problemática do sofrimento de idealidades, do amor e das relações amorosas, de que forma se dão as interações entre esses elementos no contexto de um fenômeno social tão novo ainda como os mundos virtuais tridimensionais *online*, frutos de numa sociedade mediatizada e do consumo na qual a ordem simbólica está deslocada da lei para o gozo, na qual as demandas do Outro (com letra maiúscula) emanam das telas, das imagens provenientes das superfícies refletoras e refratoras e dos olhares ubíquos a nos espreitar e controlar por todos os lados. O Outro da nossa contemporaneidade, tal qual Proteu assumiu múltiplas formas. De nosso lado, entretanto isso também ocorreu. Estamos nos avatarizando, estamos incorporando, dando forma corpórea aos ideais de um eu que é multifacetado e está monido das ferramentas tecnológicas para, a cada nova demanda suposta no Outro, a cada lampejo de desejo, por mais ininteligível que possa ser, pode ser

satisfeito. Melman referiu-se à mudança de sexo. No mundo chamado real esta é uma experiência bastante radical, mas no mundo virtual é banalidade. O corpo pode nele conjugar mitos, experimentar as dores ou as delícias de viver um centauro, um minotauro, a besta do apocalipse ou simplesmente uma máquina mortífera e devastadora. Se, num certo princípio era o verbo, agora, talvez seja a imagem, uma forma irregular de conjugação do verbo que manca, que falha, que faz buraco na significação, mas que não cessa de se escrever. Afinal, o que queremos?

Em *Sobre o narcisismo: uma introdução*, escrito em 1914, FREUD (1987) nos apresenta pela primeira vez a distinção entre eu ideal e ideal do eu, e o faz nos seguintes termos: o eu ideal, possuído de toda perfeição de valor, é a fonte do narcisismo do sujeito. Em outras palavras, o eu se constitui-se como tal tendo em face esta imagem de perfeição e completude, fruto, adverte-nos Freud, do próprio narcisismo dos pais. É o que Lacan institui como estando na base da constituição do eu, ao formular a teoria do estágio de espelho. Quanto ao ideal do eu, em contrapartida, seria uma nova forma de ideal, atravessada já pelos valores culturais, morais e críticos, e através da qual o sujeito procura recuperar a perfeição narcísica de que teria outrora desfrutado. O ideal do eu seria, assim, aquilo que o sujeito projeta diante de si como sendo seu ideal. E qual é o ideal do sujeito senão assegurar-se do amor do outro, cravar-lhe uma flecha no coração, oferecer-se como objeto privilegiado do desejo do outro? Tanto o ideal do eu quanto o eu ideal suscitam formas de alteridade, estruturantes e constitutivas do eu e dos lugares subjetivos durante a vida do sujeito, mas tal posicionamento, entretanto, torna-se claro no texto freudiano de 1921, *Psicologia de grupo e análise do eu*, FREUD (1987) ao reconhecer o ideal do eu como uma formação diferenciada do ego, por meio do qual que é possível explicar uma vida em grupo, a fascinação amorosa, a dependência para com o hipnotizador e a submissão ao líder. Neste texto Freud nitidamente diferencia duas formas de alteridade, aquela dada pelos laços horizontais, entre os semelhantes no grupo, e os laços verticais, na relação com o líder, situação na qual uma pessoa estranha é colocado pelo indivíduo no lugar de seu ideal de ego. Segundo Jacques-Alain Miller (1991) é o ideal do eu – ponto no qual podemos localizar a noção de Outro introduzida por Lacan no início de seu ensino – que garante as relações egóicas e a própria identidade do eu. Colocou-se, então, como

necessário, em Lacan, o desdobramento da noção de alteridade e seu lugar na constituição do sujeito: o outro enquanto semelhante, aquele da relação especular, e o Outro, com maiúscula, lugar da determinação simbólica, tesouro dos significantes, a partir do qual o sujeito se constitui mediante uma operação que Lacan nomeou, valendo-se da teoria freudiana das identificações, de identificação ao traço unário. A identificação se dá com um traço, se dá com um significante e não com a imagem. O que determina a identificação do sujeito é um significante que registra a ausência, a falta. Ao comportar a inscrição do significante no sujeito, esta identificação denuncia que a relação com a coisa está perdida e que o que resta é um buraco de significação. Lacan se refere à identificação ao traço unário para designar o ponto em que se supõe a origem do inconsciente e a constituição do sujeito do inconsciente. A identificação ao traço unário é uma operação que consiste em uma negativização, já que implica a marca de uma falta, da inscrição de uma falta. É justamente nesse lugar que se inscreve o ideal do eu, ocupando o lugar da falta numa tentativa de organizá-la, dar-lhe consistência.

O sujeito do inconsciente como essencialmente faltoso, marcado por uma incompletude estruturante e a idéia de um sujeito que se faz representar por um significante são pressupostos básicos da psicanálise para dar conta de uma constituição de eu alicerçada, subjetiva e corporalmente, numa alteridade. O que, propriamente, sustenta a relação do sujeito com o traço, com a marca significante e de que forma se conjugam na relação com o amor e o corpo? Não podemos, no entanto, pensar o sujeito tal qual Lacan o conhece, fora dos registros do simbólico, imaginário e do real. Ao mesmo tempo em que o ideal do eu é um ponto de alteridade a partir do qual o sujeito se constitui, nele se projeta, e com ele se identifica, o eu ideal é a imagem da qual o sujeito vai se servir para que constitua tanto sua imagem corporal quanto a sua realidade, já que essa imagem será o paradigma de todas as formas de semelhança que vai aplicar aos objetos. Vivência narcísica, porque “Narciso acha feio o que não é espelho”, como canta Caetano Veloso. Esta é a idéia central defendida por Lacan em *O estúdio do espelho como formador da função do eu* onde nos fala de uma identificação que compreende uma transformação no sujeito ao assemelhar-se, ao assumir uma imagem.

O estádio do espelho é um drama cujo impulso interno precipita-se da insuficiência à antecipação – e que, para o sujeito, apanhado na armadilha da identificação espacial, maquina os fantasmas que se sucedem, de uma imagem retalhada do corpo a uma forma que chamaremos ortopédica da sua totalidade – e à armadura enfim assumida de uma identidade alienante, que marcará com a sua estrutura rígida todo o seu desenvolvimento mental. Assim, a ruptura do círculo do *Innenwelt* ao *Umwelt* engendra a inesgotável quadratura das averiguações do *eu*. LACAN (1977:25)

Temos, portanto, o ideal do eu e o eu ideal como duas instâncias de alteridade, simbólica e imaginária, respectivamente, presentes na constituição subjetiva. No Seminário 1, datado de 1953-4, Lacan aborda a articulação entre as noções de eu ideal e ideal do eu a partir do texto freudiano sobre o narcisismo e afirma que uma unidade comparável ao eu constitui-se num dado momento da história do sujeito e que “o eu humano se constitui sobre o fundamento da relação imaginária” (LACAN 1979:137).

A elaboração de um esquema óptico, permitiu a Lacan abordar a constituição da imagem corporal unificada e a refletir sobre o estado amoroso, dependentes, em ambos os casos, da posição do olho em relação àquilo que é olhado.

No homem (...) a reflexão no espelho manifesta uma possibilidade noética original, e introduz um segundo narcisismo. O seu *pattern* fundamental é imediatamente a relação ao outro. O outro tem para o homem valor cativante, pela antecipação que representa a imagem unitária tal como é percebida, seja no espelho, seja em toda realidade do semelhante. O outro, o *alter ego*, confunde-se mais ou menos, segundo as etapas da vida, com o Ich-Ideal, esse ideal do eu (...). A identificação narcísica, a do segundo narcisismo, é a identificação ao outro que, no caso normal, permite ao homem situar com precisão a sua relação imaginária e libidinal ao mundo em geral.

A estrita equivalência do objeto e do ideal do eu na relação amorosa, é uma das noções mais fundamentais na obra de Freud (...). O objeto amado é, no investimento amoroso, pela captação que ele espera do sujeito, estritamente equivalente ao ideal do eu. LACAN (1975:148, 149)

Podemos entender tais elaborações de Lacan como chaves de distinção das funções do eu que, por um lado, desempenham para o homem um papel fundamental na

estruturação da realidade e, por outro, passam por esta forma de alienação fundamental que constitui a imagem refletida de si mesmo. Das realidades humanas, a função sexual é das que mais evidencia uma sujeição a ordens outras que não as biológicas. No animal, não há outra coisa senão um fenômeno imaginário, ou seja, nos diz Lacan (1975:162), o animal faz coincidir um objeto real com uma imagem que está inscrita nele” (animal) e que “a coincidência da imagem com um objeto real a reforça, lhe dá corpo, encarnação. Nesse momento desencadeiam-se comportamentos que guiarão o sujeito para o seu objeto, por intermédio da imagem”. E no humano, como se produzem as manifestações da função sexual? Lacan responde que “as manifestações sexuais se caracterizam por uma desordem eminente” de modo que as imagens, seja nas neuroses, seja nas perversões, apresentam uma espécie de fragmentação, despedaçamento, inadaptação e inadequação. Segundo ele,

... há aí como que um jogo de esconde-esconde entre a imagem e seu objeto normal – se é que adotamos o ideal de uma norma no funcionamento da sexualidade. Como poderíamos então representar o mecanismo pelo qual essa imaginação em desordem chega finalmente, não obstante, a preencher sua função? LACAN (1975:162)

Do que é que se trata? pergunta-se Lacan, senão de ver qual é a função do outro, do outro humano, na adequação do imaginário e do real. Se a desordem e a fragmentação não aparecem como tal, isso depende de outro fator: “... a regulação do imaginário depende de algo que está situado de modo transcendente (...), o transcendente no caso não sendo aqui nada mais que a ligação simbólica entre os seres humanos” (LACAN, 1975:164) e que tal ligação é o modo pelo qual nós nos definimos por intermédio da lei. Em outros termos,

é a relação simbólica que define a posição do sujeito como aquele que vê. É a palavra, a função simbólica que define o maior ou menor grau de perfeição, de completude, de aproximação, do imaginário. A distinção é feita nessa representação, entre o eu ideal e o ideal do eu. O ideal do eu comanda o jogo de relações de que depende toda relação a outrem. E dessa relação a outrem depende o caráter mais ou menos satisfatório da estruturação imaginária (LACAN, 1975:165).

Jacques Lacan interroga-se acerca do desejo e da posição do sujeito na estruturação imaginária, ao que responde: “esta posição não é concebível a não ser que um guia se

encontre para além do imaginário, ao nível do plano simbólico, da troca legal que só pode se encarnar pela troca verbal entre os seres humanos. Esse guia que comanda o sujeito é o ideal do eu” LACAN (1975:165) .

Nessa perspectiva que articula imaginário e simbólico, podemos dizer que o corpo conjuga a imagem com o significante. A imagem, paradoxalmente, é aquilo de que depende o significante para ganhar corpo, ao mesmo tempo em que, sem o significante, a imagem não pode adquirir consistência e movimento. Parece-nos que, dito de outra forma, Morin toca nesses mesmos pontos, reconhecendo aí um paradoxo pois para ele,

o amor enraíza-se em nossa corporeidade e, nesse sentido, pode-se dizer que o amor precede a palavra. Mas o amor encontra-se ao mesmo tempo, enraizado em nosso ser mental, em nosso mito, que, evidentemente, pressupõe a linguagem e, nesse sentido, pode-se dizer que o amor decorre da linguagem. O amor, simultaneamente, procede da palavra e precede a palavra. MORIN (2005:17)

Esse autor faz ainda um interessante apontamento ao mencionar que “há culturas em que não se fala do amor” (MORIN, 2005:17), para a partir disso questionar se se “nessas culturas em que o amor não emergiu enquanto noção, será que verdadeiramente, não existe amor? Ou será que sua existência decorre do não dito? Para discorrer sobre essa questão Morin recorda que La Rochefoucauld “afirmava que, se não houvesse romance de amor, este nunca seria conhecido” e lança mais uma pergunta: “seria a literatura constitutiva do amor, ou ela simplesmente o catalisa, tornando-o visível, sensível e ativo?” MORIN, (2005:17).

Os meios de comunicação e suas linguagens mediáticas têm sido ao longo do tempo parceiros inseparáveis do amor e dos amantes, tanto a carta enviada por meio do corpo de um escravo como as imagens e as palavras trocadas nos metaversos do ciberespaço, atam e desatam relações amorosas. A difusão e a aprendizagem da leitura e da escrita teve grande influência nos rumos da humanidade; ela descentralizou a relação com a palavra, redimensionou a memória e a importância da transmissão oral, alterou a cognição, reposicionou os lugares dos sujeitos relativamente uns aos outros e a si mesmos, o que mostra a existência de ressonâncias entre os meios de comunicação, suas interfaces técnicas

e a organização social e subjetiva. A capacidade de ler e escrever foi interpretada pelo historiador italiano Carlo, em seu *Letramento e desenvolvimento no Ocidente*, como uma atitude mais racional e mais receptiva diante da vida (apud BRIGGS&BURKE, 2004:16). A palavra escrita, ao impregnar as folhas de papel, pode ser entendida como movimento, em duplo sentido, movimento de exposição de uma interioridade, daquilo que habita intimamente os sujeitos, e de movimento em direção a outrém, conexão, ao ser encaminhada, publicada. Tal movimento em direção ao outro, tem função de interface na produção de sentidos que basculam, reciprocamente, de um lado a outro no par da comunicação, abrindo espaço e dando ocasião para uma multiplicidade de significações, para a polissemia da vida.

Retornando à questão de Morin, ou seja, “seria a literatura constitutiva do amor, ou ela simplesmente o catalisa, tornando-o visível, sensível e ativo?”, somos introduzidos ao pensamento de que há categorias vividas no amor, que podem ter direta relação com a linguagem ou seria melhor dizer com as linguagens e a especificidade das interfaces. Para Johnson, tecnicamente, a interface do livro são palavras impressas numa página e a interface do cinema são imagens em celulóide. Aplicada ao computador, a interface, em seu sentido mais simples,

se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. (...) a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão, não por força física. JOHNSON (2001:17)

A questão relativa às interfaces técnicas parece ter uma significativa importância no contexto das relações interpessoais em geral e nas amorosas em particular, basta pensarmos que o livro *O sofrimento do jovem Werther*, escrito por GOETHE (2006) desencadeou, na época de sua publicação, uma onda de suicídios. Junto do corpo sem vida, jazia a carta de amor não enviada. Tão sérios parecem ter sido esses episódios, que fizeram com que Goethe incluísse o seguinte aviso na segunda edição do livro, datada do ano de 1787: "Seja homem e não me siga". O que é que, na leitura de um poema, de um livro, toca, afeta o leitor a ponto dele tirar a própria vida? Racionalmente, poderíamos argumentar que não haveria motivo

para tal ato, pois tratar-se-ia apenas de uma estória e essas não são reais, são ficções. Como alguém pode levar uma simples estória tão a sério a ponto de suicidar-se após a leitura? Parece oportuno pensarmos sobre a noção de interface. Como vocábulo, não tem uma etimologia determinada. Abriga definições. Deriva do inglês e dentre as definições que suporta, há uma que merece uma aproximação mais detida: *“a surface that lies between two parts and forms their common boundary”*. A expressão *“common boundary”* parece apontar pistas interessantes. Essa “fronteira comum” funcionaria como superfície de contato, inter-face, entre as faces, espaço produção de sentido entre os agentes interativos. Embora não faça parte do escopo desta pesquisa a questão relativa à recepção, não podemos deixar de mencionar que há duas perspectivas a serem olhadas nessa fronteira comum, de um lado a de quem escreve, a produção, e do outro lado a de quem lê, a recepção. O que, porém, que está em causa na “produção” que pode determina certas respostas do lado da “recepção”? Podemos dizer que provavelmente depende das condições de produção da mensagem, das vulnerabilidades, idiosincrasias e vicissitudes das paixões que movem o receptor e de um certo contrato consciente ou não entre os agentes comunicacionais. partes entre o como este conteúdoa natureza do conteúdo da própria interface e da ressonância desses conteúdos entre os elementos que a interface conecta. Como seria isso quando a palavra impressa funciona como interface? No intervalo entre os agentes, onde a comunicação situa, algo ocorre para além daquilo que a objetividade poderia aceitar ou a intencionidade poderia suportar. Há um espaço intersticial no qual o sujeito é capturado e que parece ser o lugar de manifestação do próprio sujeito do inconsciente. Alguma relação com o que JOHNSON (2001:35) diz?: “essa estranha nova zona entre o meio e a mensagem. Essa zona é o que chamamos de interface.

Retornando ao jovem Werther do livro de Goethe e a reação trágica no real histórico de pessoas cometendo o suicídio, podemos verificar uma dobra que, em certo momento, pos em contato duas superfícies até então desunidas, Werther e o leitor, inaugurando uma espécie de colagem total, uma identificação massiva de um ao outro, ausência de simbolização. A palavra que faz mediação, fronteira entre o sujeito e o objeto, torna-se aqui ofuscamento, causa perda no outro e morte pelo outro. Capturado pela interface e subsumido numa identificação sem distância possível, seguir os passos de Werther pareceu ser a única saída

possível para aquelas pessoas. A palavra na sua função de interface, ela exprime “a verdade, a ilusão e a mentira que podem circundar ou construir o amor” (MORIN, 2005:17).

A escrita não é a palavra, porém. A palavra traz vida à escrita ao imprimir, não só letras, mas significações no papel. Tanto para aquele que as produz quanto para aquele que as consome. Por meio verbo, provoca-se sensações na carne. Palavras-interfaces são histórias que contamos, espaço-informação, inscrito num substrato técnico. Este já foi um pedaço de argila, o pergaminho, o papel o celulóide e hoje temos as telas, de televisão e de computador.

As mídias das mais diversas épocas, mas especialmente o cinema e a televisão, têm sido profícuas em oferecer modelos de idealidade, a amorosa, principalmente por meio de signos imagéticos, essa forma de interface tão poderosa dentre as tecnologias do imaginário. Certas imagens veiculadas no cinema, tornaram-se ícones do jogo amoroso e de uma suposta verdade do amor, perseguida como objetivo, como imagem de um ideal de eu, por muitos mortais. Embora a criação da imagem da mulher fatal, como objeto de amor e de desejo do homem não tenha sido inventada pela cinema, sua exploração está altamente associada à sétima arte, que vivifica um mito e porta imaginários, no sentido que uma imagem é colada a um objeto.

As linguagens produzidas no espaço comunicacional, suportadas pelas técnicas das diversas mídias tradicionais e das chamadas novas mídias, são as atuais fontes de expressão das paixões humanas. As paixões podem ser compreendidas como campos de relação e, enquanto tal, estão sujeitas às vicissitudes dos seus inter-agentes. Como tema, as paixões têm suscitado esforços de pensadores desde a antiguidade grega e discorrer sobre o amor como uma paixão traz, invariavelmente, a questão do corpo, do sexo, da sexualidade e de sua antinomia, o ódio. Todas essas, formas de inscrição e de pertença no outro.

O amor tem assumido, ao longo do tempo nuances diversas, sentidos que o elevam ao sublime, que o degradam, que o relacionam ou o despartam do carnal. É tema recorrente e, relacioná-lo com as linguagens mediáticas de uma dada época pode servir de chave de leitura das ressonâncias entre os objetos técnicos comunicacionais e o processo de subjetivação em

geral e as interações amorosas em particular. Inúmeros são os aspectos do amor passíveis de serem observados numa interação com os meios de comunicação, entretanto o recorte aqui proposto diz respeito àquele que foca a relação amorosa sensual dado que o grande apelo dos encontros entre os avatares no metaverso fundamenta-se no campo amoroso e sexual.

O exercício e a expressão das afecções humanas por intermédio dos e suas interfaces, assim como os efeitos dessa capacidade do espírito humano, tem sido observada ao longo da história. Paul Valéry nos dá indícios de tal interação ao dizer que,

Quanto ao mais importante de nossos sentidos – o nosso senso interno do intervalo entre desejo e posse, que nada mais é que o sentido de duração, aquele sentimento do tempo que antes se comprazia com a velocidade dos cavalos -, ele agora considera os mais velozes trens vagarosos em demasia, e nos afligimos de impaciência entre um telegrama e outro. Ansiamos pela sucessão dos eventos como se fossem comida que nunca está suficientemente condimentada. Se não há, todas as manhãs, um grande desastre no mundo, sentimos um certo vazio: “Não há nada hoje nos jornais”, dizemos. (VALÉRY,1989:141)

Estamos acostumados a ouvir e a falar acerca da poderosa influência das “imagens da telinha” e de sua forma massiva de comunicação. Entretanto, BRIGGS&BURKE (2004:19) nos lembram que o uso da imagem era uma importante forma de comunicação e mesmo de propaganda no mundo antigo, sobretudo em Roma na era de Augusto (43 a.c – 14 d.c.), que por sua vez influenciou toda uma iconografia dos primórdios da igreja católica. Segundo os autores “beijar uma pintura ou uma estátua era um modo comum de expressar devoção”. O amor, ainda que de cunho religioso neste caso, está diretamente conectado a uma interface, a imagem. Já nas catedrais da Idade Média, as imagens “esculpidas em madeira, pedra ou bronze e figurando em vitrais formavam um poderoso sistema de comunicação. Nesse período, observam os autores, citando Emile Mâle, a “arte era didática”, ela apresentava o que as pessoas “tudo aquilo o que era necessário saber – a história do mundo desde a criação, os dogmas da religião, os exemplos dos santos, a hierarquia das virtudes, o âmbito das ciências, artes e ofícios: tudo era ensinado pelas janelas das igrejas ou pelas estátuas dos pórticos”.

VATTIMO (1992) nos diz que a transformação mediática da nossa existência coloca-nos perante transformações muito radicais quanto à maneira de viver nossa subjetividade,

donde podemos pensar que, se é verdade que a relação entre homem e tecnologia é uma questão de produção cultural complexa, ou seja, que a tecnologia constitui o homem e o homem constitui a tecnologia, então, o sentido das paixões, a especificidade do amor e da sexualidade, estariam também sendo afetados quando passam para o regime do entretenimento e mediados pela tecnologia das interfaces gráficas, onde a expressão do sentimento amoroso e sensual, o ato de dar e de receber amor, o modo de lidar com as sensações corporais está totalmente mediado pela máquina. A partir daí podemos repensar a significação de certos pares de oposição como efemeridade e permanência, líquidez e solidez, memória e esquecimento, alienação e emancipação, categorias de alguma forma presentes nas relações amorosas. Um outro aspecto pensável seria ainda a possibilidade de podermos traçar uma certa genealogia do amor ligada às linguagens mediáticas, apontando não para uma certa permanência, mas para aquilo que se repete no diferente. O sentimento amoroso permanece, evidentemente, mas quais são, hoje, os seus sentidos possíveis e assimiláveis e os inassimiláveis. A repetição tem sempre esse algo de inassimilável que se repete, mas nunca da mesma maneira: "a repetição demanda o novo" (LACAN, 1979:62), hoje, e quais são tanto os admissíveis quanto os quando mediados pelas interfaces gráficas, essa é a questão. Uma vez mais é necessário recorrer às interfaces inventadas no passado.

As cartas de amor imortalizam vivências, emoções e sentimentos entre aqueles que se amam e estão plenas da vontade de significar o desejo. Elas pareceriam possuir a "aura" de singularidade e de autenticidade, da qual fala BENJAMIN (1996), oferecendo-se como experiência estética substitutiva. Tão especial quanto o ser amado é a carta que ele escreve. A carta desrealiza, desmaterializa, pela palavra escrita num pedaço de papel, uma ausência física. Para um casal de enamorados, pode representar aquilo que melhor fala ao coração, aquilo que reconforta nos momentos difíceis de saudade. Para trazer o outro mais uma vez para perto, releemos suas cartas, impregnando nossa memória com suas palavras, e ao fazê-lo, o ouvimos. Doce alucinação auditiva. O ato de escritura pode ser um ritual que precede o contato, pela escolha do papel e do artefato com o qual escreveremos, pela letra a ser escrita, até pelo toque de um perfume para transmitir uma experiência olfativa. As condições de produção da carta dependem basicamente daquilo que se pretende provocar no outro, como atesta a Marquesa de Tertuelli de *Ligações perigosas* citada por BARTHES (1984:33) ao dizer que "veja bem, (...) que, quando você escreve a alguém, é para esse alguém e não para

você: deve então procurar lhe dizer menos aquilo que você pensa, que aquilo que mais agrada a ele”. Ou seja, fisgar o objeto, fazê-lo cativo à distância.

A carta amorosa é como pedaço do outro, presença fetichizada. As palavras lidas no papel conjugam a presença. Lemos as palavras e no ato mesmo dessa leitura instauramos uma relação de olhar com aquele que escreveu, por intermédio de seu escrito. Seguramos a folha de papel, olhamos para as palavras e as palavras nos olham como uma espécie de encontro amoroso no qual meio e mensagem estão fundidos, copulam.

Porque recorri novamente à escritura? Não é preciso, querida, fazer pergunta tão evidente, porque, na verdade, nada tenho para te dizer; entretanto tuas mãos queridas receberão este papel.

Goethe, citado por Barthes (1984:32)

Tais noções ligadas à cartas de amor conduzem à vivência da temporalidade na relação amorosa, que se nutre do movimento das respostas, das idas e vindas, da espera, forjando regimes de permanência temporalmente mais longos. O tempo lógico do evento amoroso vivido, é comandado por uma lógica analógica, mecânica, que o torna mais lento, mais demorado, imprimindo talvez, esses sentidos de durabilidade e solidez nas relações do passado. Um trecho de uma carta do jovem Freud à sua noiva pode ser elucidativo:

Não quero porém que minhas cartas fiquem sempre sem resposta, e não te escreverei mais se você não me responder. Eternos monólogos sobre um ser amado, que não são nem ratificados nem alimentados pelo ser amado, acabam em idéias falsas sobre as relações mútuas, e nos tornarão estranhos um ao outro quando nos encontrarmos novamente, e acharmos então as coisas diferentes do que, por não termos nos certificado delas, se imaginava. BARTHES (1984:33)

Esse tempo, vivido como espera, pode ser um importante ingrediente na vivência do amor, de sua duração, e está diretamente interligada aos meios de comunicação em sua função de transporte de mensagem e à capacidade dos aparatos comunicacionais diminuírem distâncias e espaços. Aquele “tumulto de angústia suscitado pela espera do ser amado” BARTHES (1984:27) pode ser altamente influenciado pelas tecnologias de comunicação e informação que podem funcionar como condição estruturante, princípios reguladores de

funcionamento mental, como aspecto integrante do processo de subjetivação a partir de uma certa configuração da relação entre o princípio de prazer e o de realidade. A espera implica uma atitude de renúncia à satisfação imediata, faz permanecer ligado ao objeto apesar do adiamento do encontro, convoca específicos objetos causa do desejo, assim como fetiches. O olhar fundamentalmente, mas a voz secundariamente. O papel, carta ou bilhete, pode adquirir o estatuto de fetiche e tornar-se objeto de devoção. A espera é um um exercício do ser que pode significar “encantamento: recebi ordem de não me mexer”, mas também sofrimento, “o ser que espero não é real. Assim como o seio da mãe para o bebê, “eu o crio e o recrio sem parar a partir da minha capacidade de amar, a partir da carência que tenho dele”: o outro chega onde eu o espero, onde eu já o criei. E se ele não vem, alucino-o: a espera é um delírio” BARTHES (1984:95). O tempo de espera pode alimentar fantasias e, com o adiamento da satisfação, aguçar o desejo. Faz parte do funcionamento psíquico, está ligado muito mais ao princípio de realidade do que ao princípio do prazer, e remete, invariavelmente, a uma pulsão, princípios esses defendidos por Freud:

Se levarmos em consideração observações como estas, baseadas no comportamento, na transferência e nas histórias da vida de homens e mulheres, não só encontraremos coragem para supor que existe realmente na mente uma compulsão à repetição que sobrepuja o princípio de prazer, como também ficaremos agora inclinados a relacionar com essa compulsão os sonhos que ocorrem nas neuroses traumáticas e o impulso que leva as crianças a brincar. (FREUD, 1976: 36)

A solidez e a durabilidade de certas relações vividas no passado podem muito bem estar relacionadas com a experiência de um tempo dilatado que exigia paciência e com a forma de lidar com esse jogo simbólico entre presença e ausência.

Outras são hoje as tecnologias que conectam pessoas. Estarem elas próximas ou distantes fisicamente, não faz muita diferença, há um aparato disponível para fazer a conexão entre dois. Nesse contexto, o jogo entre presença e ausência, o que significa dizer, presença e ausência do outro em mim, parece ter sido dramaticamente influenciado pelas interfaces técnicas atuais.

Falamos muito na fluidez das fronteiras, na liquidez das relações e na dificuldade de se manter laços duradouros. A vivência do amor e de seus elementos correlatos como a intimidade e a sexualidade, mediada pela tecnologia disponível hoje, pode ser registrada e compartilhada na rede, publicamente, por meio dos blogs, das salas de *chat*, ou, mais recentemente, dentro de mundos virtuais 3D interativos. O acesso fácil e rápido é dado por alguns comandos via telefone celular e tela de computador, fundamentalmente. Tal facilidade cria expectativas sobre o outro e o encontro com ele, bastante diversas daquelas de outra épocas. Não há, praticamente, na vida atual lugar para a espera, que quando ocorre, é vivida como algo quase que insuportável e intolerável. A relação com o tempo passa a sustentar na sua dimensão simbólica a equação ganhar-perder. Onde está o outro que não responde, imediatamente? Se em tempos passados a espera podia cultivar o amor, a intolerância à espera, talvez esteja afetando a nossa forma de amar e de cultivar a intimidade e de viver a sexualidade. Esse é o nosso cotidiano, do qual temos grande dificuldade de tomar distância.

Os sentidos do amor

Que vivência do amor é esta que se produz nos interstícios dos metaversos, mediados por imagens e interfaces gráficas, e que transformações podem estar sendo operadas no processo de subjetivação dos sujeitos, a partir dela? Haveria uma especificidade a caracterizar tal experiência uma vez que estamos passando do registro das relações pessoais imediatas, diretas e carnisais, para registros de relacionamentos mediados pela tecnologia e praticados por meio de egos-alter imagéticos, que em tese representam o sujeito na tela do computador?

A vivência de paixões e amores por meio dos aparatos comunicacionais foi dada pelo ato de ouvir com a invenção do rádio. O sentido convocado era a audição e a voz seu componente pulsional. A imaginação criava o ambiente e o sonho. O advento do cinema e da televisão, oferece um espetáculo de imagens e sons, convoca olho e ouvido, e os componentes pulsionais, olhar e voz destacam-se. Tramas amorosas explodem nas telas

fazendo dos espectadores viventes do alheio. Viver os amores alheios e dos amores alheios passa a a ter hora marcada. Vive-se o espanto e do espanto externo introjetado, de uma ficção com a qual nos identificamos e sofremos e no alegramos. Relações indiretas a partir de produtos de massa que, como diz ECO (1979:13) tem como característica oferecer “sentimentos e paixões, amor e morte já confeccionados de acordo com o efeito que devem conseguir”.

Dentre as inúmeras leituras possíveis acerca da interação entre o humano e o espaço virtual da internet, as mais radicais tendem, numa ponta, a interpretá-la como uma profunda forma de alienação, e na outra, como solução democrática e libertadora da humanidade. A resposta à questão dessa interação não se esgota, certamente, em uma ou outra posição e, mesmo sendo antagônicas, podemos enxergar um fio invisível comum a ambas: o ciberespaço tornou-se parte integrante da vida cotidiana, firmando-se como importante *locus* de compartilhamento social, porém no seio de um espaço midiático como a internet. Se podemos considerar que os metaversos do ciberespaço são uma expressão midiática do “pós-cinema”, então será oportuno mencionar MACHADO (2007:252) e assemelhar a vivência nos metaversos como nova perspectiva interacional, deslocada dos “códigos seqüenciais restritivos das escrituras lineares” dadas no contexto das articulações verbo-audiovisual vigentes antes da interação por meio de gráficos tridimensionais dos metaversos. A partir dessa perspectiva, podemos pensar que os mecanismos psíquicos atuantes e a injunção de forças por meio das quais os sujeitos se expressam nos metaversos, não são exatamente as mesmas que aquelas convocadas por produtos de massa como o cinema e a televisão. Vemos atuar e potencialidades equívocas, significantes, de acordo com uma combinatória agenciada pela história que o próprio sujeito monta sobre si próprio. Ainda lembrando MACHADO (2007:252), “com a obra combinatória, a distribuição dos papéis na cena da escritura se redefine”.

As pessoas em suas vidas cotidianas são convocadas a responder de lugares específicos, culturalmente definidos. Ser amante, ser amado são lugares marcados por uma pertença, nos quais o sujeito se reconhece (ou não) e de onde retira as condições de resposta às demandas que o outro, par da relação, lhe endereça. Há um cotidiano acontecendo nos metaversos, forjando uma cultura e um modo de ser nessa cultura. Devido ao

posicionamento e às forças operantes, talvez pudéssemos dizer que os metaversos não endereçam uma demanda explícita, mas sim uma interrogação velada com a qual nos defrontamos a partir do momento em que temos à disposição as interfaces gráficas, dando corpo ao desconhecido. A tela do computador torna-se, assim, esfinge, enigma, janela de conexão com instâncias íntimas que não se revelariam no contato com as telas do cinema e da televisão.

Numa época como a nossa tão criticada por sua efemeridade e descartabilidade das relações, pode parecer que, por um lado, seja remota a possibilidade de que haja ainda lugar para o amor cavalheiresco, para o amor cortês, para o amor romântico e para a concomitância entre amor e desejo e, por outro lado, suspeita-se que as relações amorosas estejam subsumidas nas impossibilidades do encontro com o outro. “Teoricamente o amor viria para mostrar aos seres humanos como equilibrar a *psiquê*, como lidar com a ida ao Outro (*alter*) sem se alterar demais, a ponto de perder a sua identidade”, nos lembra KONDER (2007:11). Por sua vez, Bauman baseando-se num artigo do *Guardian Weekend*, escrito do Catherine Jarvie, assevera que,

“mas quando você se comprometer, mesmo que sem entusiasmo”,
 “lembre-se de que pode estar fechando as portas a outras
 possibilidades românticas” “(ou seja, renunciando ao direito de”
 “caçar em novas pastagens”, “ao menos até que o parceiro
 reivindique esse direito antes de você)”. BAUMAN (2004:25)

Reconhecer a existência do amor dentro de um ambiente regido pelo ocultamento das identidades pessoais da “vida real” e altamente contaminado, digamos, por inverdades ou idéias fantasiosas (ou seria pela mais real das realidades não admitidas) fez estabelecer pontos de contato entre esta pesquisa e duas experiências antropológicas relatadas por Mauss e Malinowski. Em relação a MAUSS (2005), soou como algo parecido com um certo espanto ou surpresa que o teria levado a se perguntar sobre a razão da dádiva, do ato de dar e de receber, pois, para ele, o que justificaria a prática do dom em tantas sociedades, em tantas épocas e em contextos tão diferentes. De nossa parte, poderíamos perguntar, o que justificaria o amor e a prática da sexualidade dentro dos impessoais metaversos virtuais? Em relação a MALINOWSKI (apud GIDDENS, 1993:47), o amor, em seu estado empreendido com os habitantes da Ilha Trobriand, “é uma paixão, tanto para o melanésio

quanto para o europeu, e atormenta a mente e o corpo em maior ou menor extensão; conduz muitos a um impasse, um escândalo ou uma tragédia; mais raramente, ilumina a vida e faz com que o coração se expanda e transborde de alegria”.

Como saber do amor que ocorre nos metaversos senão ouvindo as próprias declarações trocadas entre os amantes virtuais, recolhidos dos perfis, lugares de comunicação de si para o outro, expostos publicamente pelos avatares?

1) Shae my heart is whole again and it belongs to you in full. I love you and I love everything about you. My heart is in the place it's meant to be, next to yours. I truly believe we were always meant to be together and our souls have always known each other. I asked God to answer my prayers and He did, with you. - Luke Deakins

2) You and I are connected in a way that goes beyond romance, beyond friendship, beyond what we've ever had before. It has defied time, distance, and changes in ourselves and in our lives. It has defied every explanation. Except one: Pure and simply, we're soul mates.

3) This place, this sanctuary "elles island" is home to us both and will be special to us always. It is where we live, love, laugh, cry, learn and discover. It is where a love between two hearts has crossed boundaries of distance and time and found something honest and true.

4) I can't explain, I just feel it. It's there in the way my spirits lift whenever we talk. The sound of your voice brings me home, in a way I can't explain. It's in the delight I feel, when we laugh at exactly the same things. When I'm with you, it's like a tiny piece of the universe shifts into place. A place it's supposed to be, and all is right with the world. These things and so many more, have made me understand that this is a once in a lifetime, forever connection. A connection that could only exist between you and me. And deep in my soul, I know that our relationship is a rare gift. One that brings us extraordinary happiness all through our lives.²⁰

20 Shae, meu coração está inteiro novamente e ele pertence totalmente a você. Eu amo você e tudo o que diz respeito a você. Meu coração está no lugar que lhe é dividido, junto ao seu. Eu acredito verdadeiramente que era para nós sempre estarmos juntos e que nossas almas sempre se conheceram. Eu pedi a Deus para responder minhas preces e Ele respondeu, com você. Tradução livre da autora.

Você e eu estamos conectados de um jeito que vai para além do romance, além da amizade, além de tudo o que nós já tivemos antes. Tem desafiado o tempo, a distância e muda nos por dentro e nas nossas vidas. Tem desafiado todas as explicações. Exceto uma: Pura e simplesmente, somos almas gêmeas.

Este lugar, este santuário "ilha elles" é nossa casa será sempre especial para nós. É onde vivemos, amamos, rimos, choramos, aprendemos e descobrimos. É onde o amor entre dois corações tem atravessado fronteiras de tempo e distância e encontrado algo honesto e verdadeiro.

Chama a atenção, especialmente, não apenas nestas três citações acima mas em um grande número de outras, a evocação do amor ligado a uma transcendência, como presença divina do outro na alma, ou no coração. No entender de muitos amantes, o encontro nos metaversos possui uma espécie de aura mística, de reencontro, dando materialidade ao mito do amor proferido por Aristófanes, e versão pós-moderna e laica ao amor místico, celebrador da união dos santos com Deus, tão característicos dos versos de San Juan de la Cruz escritos por volta de 1550.

Ó noite que guiaste!
 Ó noite mais amável que a alvorada!
 Ó noite que juntaste
 Amado com amada,
 Amada com seu amado transformada!
 CRUZ (1984:73)

Sabemos que no Banquete de Platão (1966:51) o grande tema é o amor. Aristófanes já foi citado, porém gostaríamos de destacar Diotima, por julgarmos que há alguma forma de relação entre o que diz a sacerdotisa e um certo movimento do amor percebido nos discursos amoroso dentro dos metaversos. Ela reconhece o amor como nem belo nem feio, nem um deus nem um mortal, mas como interface, “cuja função é manter o contato entre os mundos desses dois seres, e assim completar o universo”. Ora, se o amor é um exercício em direção à alteridade, mas também ponte, interface com o outro, há então uma outra consequência lógica na qual o outro funciona também como interface para as formas de amar e a produção de novos sentidos do amor a serem experimentadas pelo próprio sujeito. A cada novo encontro, uma nova faceta de Eros, pode ser revelada e essa capacidade, inesgotável talvez, parece ser especialmente realizável pela assunção de múltiplas formas

cont. nota rodapé 20.

Eu não consigo explicar, eu sinto isso. Meu espírito se eleva quando quer que conversamos. O som da sua voz me traz para casa, de uma forma que não sei explicar. Sinto um prazer incrível quando rimos exatamente pelas mesmas coisas. Quando estou com você, é como um pequeno pedaço do universo torna ao lugar. Um lugar que lhe é suposto ser, e tudo está bem com o mundo. Estas e tantas outras coisas mais, fizeram-me entender que isto acontece uma vez na vida, conexão para sempre. Uma conexão que só poderia existir entre você e eu. E profundo em minha alma, eu sei que a nossa relação é uma dívida rara. Que traz extraordinária felicidade todos para as nossas vidas.

A citações deste rodapé foram coletadas dos perfis dos avatares durante a pesquisa empírica e traduzidas pela autora.

físicas e identidades diversas pelos sujeitos, nos metaversos, ao se relacionarem com as múltiplas formas físicas e identidades do outro. Não por meio do belo, como dizia Diótima, mas por meio de uma estética inusitada da existência virtual, a ação de Eros pode ser elevada a um patamar bastante difícil de ser experimentada fora dos mundos virtuais tridimensionais operados por interfaces gráficas. Esse aspecto pode ser chamado também de lado lúdico dos metaversos assemelhando o ao brincar da criança que, por meio de uma dialética com o brinquedo, constrói seu mundo e seu repertório

A vivência do amor nos metaversos mostra a dimensão mítica que cerca o amor. Necessitamos, por isso, dos mitos para explicar o inexplicável, para dar sentido àquilo que nos escapa. Amor romântico, amor cortês, amor cavalheiresco, amor místico foram expressões cunhadas para, num dado contexto sócio, político e histórico, dar conta de um estado psíquico, de uma afecção causada por outrém. É o outro que causa o amor e é o outro a causa do amor. Distantes no tempo e no espaço e expressando-se por interfaces diversas, essa paixão tem mantido no seu núcleo a necessidade do outro e a ilusão de um apartamento original e do retorno esperado ou acontecido. San Juan de la Cruz, místico espanhol do século XVI, em sua anseia de se juntar a Deus dizia “vivo sem viver em mim, e de tal maneira espero que morro por não morrer”. Para ele, a vida equivalia à morte por estar apartado de ser amado. Um avatar, ser virtual habitante de um mundo sintético do ciberespaço, no século XXI declara à sua amada: “my heart is in the place it's meant to be, next to yours. I truly believe we were always meant to be together and our souls have always known each other”. A diferença entre ambos? Muitas, tempo, espaço, culturas, mas nenhuma delas suficiente para ter instaurado um novo regime no sentimento amoroso, marcado ainda pela necessidade do outro e pela completude que a presença do amado promove ou a incompletude que a sua ausência provoca. Os mitos criados em torno do amor parecem traduzir a impossibilidade humana de significar um hiato provocado pela separação primordial com o outro. Se para existir precisamos um dia ter-nos separado da mãe, a perda causada pela separação deixou marcas profundas e uma inefável compulsão à repetição de um real para sempre faltoso.

Amor e corpo na trama virtual

A dimensão complexa do amor desdobra-o em uma multiplicidade de fios, que entrelaçados tecem a trama amorosa. MORIN (2005:16) destaca numa extremidade o “componente físico”, compreendendo nesta palavra o biológico “que não se reduz ao componente sexual, mas inclui o engajamento do ser corporal” e , no outro extremo os “componentes mitológico e imaginário” os quais, para Morin, não representam uma simples superestrutura, muito menos uma ilusão, mas sim uma profunda realidade humana. Nossa constituição fundada original e constitutivamente por meio do corpo do outro, do semelhante e das imagens que dele emanam parecem ter nos marcado, indelevelmente, pela dialética de um espelhamento recíproco. Os corpos refletem e refratam o desejo e são lugar de prazer e de gozo.

O corpo permite ser abordado de diversas perspectivas, dependendo, basicamente, do lugar a partir do qual se o olha. Estamos diante de um corpo fragmentado, fetichizado e reivindicado como objeto tanto pela ciência quanto pela arte. Sinteticamente, a medicina aborda o corpo biológico, a máquina em funcionamento e tenta garantir, por intermédio de seus mecanismos próprios, uma homeostase orgânica. À psicanálise interessa o corpo morada, sustentáculo do desejo, imagem corporal atravessada pelo simbólico, suporte do Real; lugar do prazer mas também de um gozo impossível. Há a arte, produção do espírito humano e, por meio dela, temos o corpo representado, expresso pelas diferentes linguagens específicas. Há o amor, que por vezes incorpora o corpo e por vezes o desaparta, pois historicamente as sociedades lidaram com essa dicotomia a qual chamaram de amor romântico e amor sensual, erótico. Em cada uma dessas abordagens o corpo faz-se bascular entre o sublime e o grotesco, o erótico e o pornográfico, o amável e o odiável. E uma pergunta e impõe: o que é que estabelece a linha demarcatória e o que faz com que aquele sentido que está de um lado em um dia, passe a estar do outro lado no outro dia? São os sentidos que as paixões assumem numa dada experiência, a qual conjuga os componentes citados por Morin e outros ainda, anolados numa complexa rede de relações entre os sujeitos.

MORIN (2005:18) chama a atenção para três importantes diferenciais ocorridos no processo de hominização a saber, “a permanência da atração sexual entre mulher e homem” desvinculando o exercício da sexualidade do período de estro; a consumação do “face-a-face amoroso”, passando o rosto a desempenhar “um papel extraordinário” e a intensidade do coito, “não apenas no homem como também na mulher”.

A colocação em prática desses diferenciais humanos não só esteve sempre ligada aos preceitos culturais que figuraram numa dada cultura e época, mas, mais do que isso, o nascimento da própria cultura está atrelado ao encontro dos sexos: “o encontro dos sexos é o terreno em que natureza e cultura se deparam um com o outro pela primeira vez. É, além disso, o ponto de partida, a origem de toda cultura”. Como ato fundador da cultura está a proibição do incesto, demarcando, a partir, daí a relação entre os sexos e a instauração de uma lei ordenadora. O desejo sexual, das muitas tendências, inclinações, propensões “naturais” do ser humano, “foi e continua sendo a mais óbvia, indubitável e incontestavelmente social (LÉVY-STRAUSS, apud BAUMAN 2004:55).

Dada tal complexidade, como articular o amor com o desejo sexual no plano da experiência de uma realidade que é operada por avatares, representações gráficas, imagens formadas por pixels ?

Antes de prosseguir com tal questão, devemos apontar que a sexualidade humana mostra que pelo fato do animal humano estar atravessado por uma ordem outra que a natural, ele não tem um objeto sexual pré-determinado. Para Freud, a principal referência que demonstraria a submissão do sujeito humano a uma organização diferente da natural, que é o simbólico, seria a existência das estruturas de parentesco. Esta submissão ao regime de proibições que regula a interdição do incesto, pivô da estrutura de parentesco, exige do sujeito uma renúncia pulsional, fundamento da coexistência social. Segundo Freud, a cultura se constrói, segundo Freud sobre a renúncia pulsional.

Se a civilização impõe sacrifícios tão grandes não só à sexualidade humana, mas à sua agressividade, podemos entender melhor por que é tão difícil para o homem ser feliz na civilização. De fato, o homem primitivo estava em situação vantajosa por não conhecer restrições ao instinto. Em contrapartida, sua perspectiva de usufruir desta felicidade por qualquer intervalo maior de tempo era diminuta. O homem civilizado trocou uma parcela das

suas possibilidades de felicidade por uma parcela de segurança.
FREUD (1974:75)

Lacan revisita a questão da sexualidade a partir de Freud por meio do conceito de falo e cria o termo “sexuação” que se separa do sexo biológico e do gênero. Tal conceito desloca-se da materialidade orgânica para a materialidade significante, transmutando uma interdição imaginária em uma castração simbólica. Com esta articulação podemos situar o problemática do amor e a colocação, sempre em jogo, na esfera amorosa, da esperança de completude de um objeto faltoso, por da busca amorosa ou da escolha objetal. O amor objetal, que visa o outro, seria, então, uma tentativa de fazer desaparecer a falta original, ao mesmo tempo em que instaura o desejo. Eis um paradoxo, em duplo sentido, pois se o encontro amoroso proporciona, por um lado, um certo apaziguamento ao alimentar a ilusão de uma completude, por outro lado, implica um malogro, pois não havendo o (artigo definido) objeto, os encontros serão sempre faltosos, inclusive pelo fato de que aquilo que falta ao sujeito-amante, também falta ao objeto-amado.

Da perspectiva da psicanálise a relação entre o amor, o corpo, o sexo e a sexualidade não se limita à questão do prazer. Para Lacan este último relaciona-se ao corpo e o orgasmo. Ele introduz, porém, uma outra noção cara à psicanálise e importante como articuladora de significações, que é o gozo, não mais relacionado com a atividade sexual e com o prazer, mas como aquilo que está para além do princípio do prazer e se articulado não com mundaneidade imaginária, mas com um real não simbolizável. Na relação do amor e gozo, há um excesso há um a mais, para além do prazer. Aqui, o sofrimento, o desvario embora relativamente comuns no campo do amor, revelam uma possibilidade de enlace com o gozo, manifestando por vezes uma face mortífera e desvairada, mas nem por isso menos desejada da relação amorosa.

Sem a noção de gozo e de real a ela associada, tal qual Lacan formula, parece ser incompreensível o fato de pessoas buscarem numa vida dentro da tela de um computador a realização da paixão, do amor e do ser libidinal. O que escapa à razão não é por falta da própria razão, mas porque esta não pode abarcar o todo da verdade do sujeito e de seu

desejo. Há o inconsciente, como aquilo que claudica, situado neste intervalo entre a causa e o que a causa afeta (LACAN, 1979-b:27), fora da continuidade do tempo da razão. O inconsciente, “ele se coloca fora do tempo exatamente como o conceito, porque é o tempo de si mesmo, o tempo puro da coisa, e pode como tal reproduzir a coisa numa certa modulação, de que qualquer coisa pode ser o suporte material. Não se trata de outra coisa no automatismo de repetição” LACAN (1979:276).

A obra-prima ignorada escrita por Honoré de Balzac em 1832 é um conto cuja ação se passa no século XVII no terreno das artes plásticas. Frenhofer, protagonista da história, é um famoso pintor que por anos a fio anos dedicava-se à pintura de uma tela, uma mulher, sem nunca se satisfazer com o resultado, retocava-a, sucessiva e obstinadamente. Por meio de seu desejo de chegar à essência da arte ele criava e recriava, a cada pincelada, uma diferença no objeto e uma outra mulher, assim como a impossibilidade de apreendê-la. Restava, sempre, um algo a mais a ser perseguido. Um traço, uma cor, uma luz, porém inatingíveis. A relação de Frenhofer com o quadro, porém, excedeu a paixão pela arte. Aquela mulher tornara-se seu objeto de amor ... “faz dez anos que vivo com essa mulher. Ela é minha, só minha. Ela me ama. Sorriu-me a cada pincelada que lhe dei. (...) Minha pintura não é uma pintura, é um sentimento, uma paixão! (...) Não é uma tela, é uma mulher! Uma mulher com quem choro, rio, converso e medito. Esta mulher não é uma criatura, é uma criação” (2003:45), que ele nunca havia mostrado a ninguém. Certa vez, porém, instigado por dois amigos pintores, ele a apresenta, exaltando a beleza e perfeição de cada contorno, de cada traço, dos jogos e efeitos de luz da imagem que, segundo ele, faria com que todos caíssem de joelhos diante dela em adoração. Dizia ele: “Ela está respirando, eu sei! (...) Sua carne palpita” (2003:52). Aproximando-se do quadro, porém, tudo o que pode ser visto foram “cores confusamente espalhadas umas sobre as outras, contidas por uma multidão de linhas bizarras que formam uma muralha de pintura”. Um dos amigos então olha para o outro e diz “... cedo ou tarde vai perceber que nessa tela não existe nada”. Ao ouvi-lo Frenhofer indaga “Nada em minha tela? (...) não está vendo nada aqui, ignorante? Incréu! Vagabundo!” Indeciso, sobre o que responder, o amigo apenas aponta para o quadro e diz “Veja você mesmo”. Frenhofer contemplou seu quadro por um instante, cambaleou, sentou-se no chão e chorou. Contemplou sua tela entre as lágrimas,

levantou-se de repente, altivo, e dirigindo-se com olhar furioso aos dois pintores, exclama “Ela é maravilhosamente linda”. Naquela noite Frenhofer morreu após queimar suas telas.

O objeto do amor, esteja ele ou não inscrito numa dimensão sensual na relação com o sujeito, causa por vezes essa mesma estranheza que tomou conta dos amigos de Frenhofer. Ali, citando mais uma vez Lacan, naquele objeto, repete-se algo, o inominável da coisa, ele reproduz “a coisa numa certa modulação, de que qualquer coisa pode ser o suporte material”.

O mesmo movimento pode ser reparado de maneira mais singela na letra de uma música pop brasileira ao dizer:

Noite e dia se completam no nosso amor e ódio eternos
 Eu te imagino
 Eu te conserto
 Eu faço a cena que eu quiser
 Eu tiro a roupa pra você
 Minha maior ficção de amor
 E eu te recriei só pro meu prazer
 Só pro meu prazer ²¹

O corpo do objeto amado, não obstante, está revestido, na sua condição de imagem, pelos mesmos desígnios que a mulher da pintura de Frenhofer. O encontro dos corpos pode produzir o prazer, mas, quanto ao gozo, este permanece fora do alcance daquilo que é objetivamente captado. Ele situa-se, justamente, no para além do prazer, inassimilável tecnicamente, mas que de alguma forma está lá, tal qual “o conceito, que faz com que a coisa esteja aí, não estando” LACAN (1979:276).

As linguagens da criação cultural, incluindo-se aí as midiáticas, são as interfaces por meio das quais os conteúdos do espírito humano emergem, movimentam-se, traduzem-se e, a partir dos quais também, podem ser traduzidos. No prefácio de *O cinema e o homem imaginário*, Morin diz:

Creio ter mantido, ao longo deste livro, a interrogação, isto é, o espanto, a surpresa, o fascínio: não cedi à tentação de achar o cinema evidente, normal, banal, funcional... Pelo contrário, senti até ao fim o que ressentiram os espectadores dos primeiros

21 Banda Heróis da resistência, Só pro meu prazer, acessável pelo YouTube em <http://www.youtube.com/watch?v=usEWvx9IfG0> - último acesso em 13 de fevereiro de 2009

espectáculos dos Lumière, dos primeiros filmes de Méliès. E não é só com a maravilhosa máquina de captar e projectar imagens que eu me espanto; é também com esse grande mistério, com esse continente desconhecido da nossa ciência, que é a nossa fabulosa máquina mental. MORIN (1977)

Às chamadas tecnologias do imaginário, cinema, televisão e literatura, pode-se acrescentar os mundos virtuais 3D *online*, viabilizados pelo desenvolvimento do computador, da internet e das técnicas digitais de produção de imagens gráficas tridimensionais. Embora haja semelhanças entre o metaverso de *Second Life* e o de nossa realidade imediata, nesse domínio da virtualidade, inúmeros referenciais não estão sujeitos às leis que conhecemos. Fronteiras foram quebradas possibilitando aos avatares concretizar ações e potencializar transformações cogitáveis apenas nos filmes de ficção científica ou nas mais ousadas fantasias. O corpo que vive a vida neste metaverso depara-se com leis de uma física que funciona de forma própria e contradiz as de nossa existência fenomenológica fora da tela, possibilitando por meio dessas capacidades fantásticas experiência inusitadas com o corpo como a flutuação no espaço, o vôo, a locomoção pelo teletransporte e contorcionismos.

Para abordar a história da tela (*screen*), MANOVICH (2000:103) aborda a relação entre a tela e o corpo daquele que a olha, o espectador, denominado por ele de *viewer* e recorre a Roland Barthes em *Diderot, Brecht, Eisenstein* para conceitualizar o significado de tela e traçar as conseqüências de tal relação. Segundo Barthes (apud MANOVICH 2000:104) a tela é um retângulo que recorta a realidade, “um puro segmento recortado com bordas claramente definidas, irreversível e incorruptível; tudo o que está à sua volta externa é atirado à condição de insignificância e permanece inominado, ao passo que tudo o que em seu campo é admitido, é promovido à condição de essência, de luz, de visão”²². Para Manovich, tal condição da tela desdobra o sujeito em dois, pois este passa a existir, simultaneamente, em dois espaços, o familiar espaço físico do corpo real e o espaço virtual

22 Tradução livre feita pela autora deste trabalho

de uma imagem dentro da tela. Tal divisão do sujeito é acionada pelas RV, realidades virtuais, embora já existisse por meio da pintura e de outras artes diópticas.

Ao registrar-se para participar do mundo virtual de Second Life, cada pessoa escolhe nome e sobrenome e a qual sexo biológico quer pertencer, descrito como masculino ou feminino no registro de entrada desse mundo virtual. Após instalar o programa de Second Life no computador e acessar o mundo virtual por meio da internet, os indivíduos passam a ser representados por um avatar homem ou mulher básicos, principiantes, chamados de *newbee* ou *noobee*. A partir desse momento, cada qual está livre e apto, desde que consuma os bens disponíveis *in-world*, dentro do mundo, a prosseguir e realizar o imperativo ao qual o próprio programa e seus idealizadores preconiza: *Your world. Your imagination*. O processo de construção do corpo virtual pode aí ter início e pode também, a partir daí, desencadear uma série de eventos, efeitos e conseqüências, os quais a curto prazo afeta os sujeitos que se encontram por trás da tela mas, a longo prazo, podem afetar, por meio das experiências imersiva em realidades virtuais, a relação homem-máquina no futuro da humanidade. As experiências dos corpos e com os corpos “real” e “virtual”, entrelaçados na experiência dos metaversos engrossa a discussão a respeito do lugar do corpo na condição humana, a atual e principalmente a futura. Estamos apenas engatinhando nas potencialidades das realidades virtuais imersivas, mas nem por isso, desde já alguns anos não faltam teorias especulações e previsões a esse respeito. As principais delas apresentam e descrevem os pares humano-inumano, orgânico-inorgânico, humano-pós-humano. A título indicativo Santaella expõe o encaminhamento dessa discussão dizendo que:

em 1988, Hans Moravec (...) no seu livro *Mind Children*, ousadamente falava de um mundo pós-biológico de liberação do pensamento humano da escravidão a um corpo mortal. Em 1989, Jean-Claude Beaune, no seu estudo sobre os autômatos, chamou de autômato cibernético e informático uma nova espécie de criatura viva dotada de uma inteligência semi-sutônoma ou capacidade de adaptação. Desde então, a conexão do corpo com as máquinas, interfaces do orgânico e do tecnológico, em níveis de complexidade cada vez maiores, tem recebido denominações variadas, todas elas convergindo para uma idéia comum. Francesco Antonucci (1994) fala de um corpo em prótese, corpo biomáquina, Olivier Dyens (1995) discorre sobre a ciberecologia e percepção ciber-orgânica ou modelização líquida da informação, enfatizando que o ser humano está-se tornando meta-

orgânico, quer dizer, uma mistura do orgânico com o eletrônico, informático e telemático, enfim, um cyborg cognitivo. David Thomas (1995) anuncia o futuro de uma outra espécie de corpo e Roy Ascott (1995) diz que estamos a caminho de nos tornarmos biônicos. SANTAELLA (2002:197)

Em 1996 John Perry Barlow²³ escreveu um manifesto ao qual nomeou *Uma declaração de independência do ciberespaço*. Tratava-se de um posicionamento político de Barlow e apesar de ser fundamentalmente dirigido aos governantes, dentre as questões abordadas comparece, ainda que superficialmente, uma relação entre corpo e identidade no ciberespaço. Ele argumenta que o ciberespaço “consists of transactions, relationships, and thought itself, arrayed like a standing wave in the web of our communications. Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live” e acrescenta que, no ciberespaço “our identities have no bodies, so, unlike you, we cannot obtain order by physical coercion”. E em tom quase profético, ele prossegue afirmando que criaremos “a civilization of the Mind in Cyberspace”. Na concepção de Barlow, embora ele tenha pronunciado seu manifesto em 1996 e as potencialidades e desenvolvimentos técnicos no ciberespaço talvez não pudessem ainda ser vislumbradas, não há, ou não haveria, nem presença nem vivência corpórea no ciberespaço. Entretanto, a integração de interfaces gráficas no ciberespaço possibilitou uma existência como corpo virtual e não exclusivamente como mente.

Em um texto chamado *Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota*, Stelarc propõe que o corpo,

precisa ser reposicionado, do reino psíquico, do biológico para a ciberzona da interface e da extensão - dos limites genéticos para a extrusão eletrônica. (...) como os humanos cada vez mais operam com corpos substitutos em espaços remotos, eles funcionam – com imagens cada vez mais inteligentes e interativas. A possibilidade de imagens autônomas gera um resultado inesperado da simbiose do homm-máquina. O pós-humano pode muito bem ser manifesto na sua forma inteligente de imagens autônomas. STELARD (1997:53)

23 Disponível no site: <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> - último acesso em 26 de janeiro de 2009

Lembremos que Stelarc é um artista performático cujas obras concentram-se fortemente no futurismo e na extensão das capacidades do corpo humano. Como tal, a maioria de suas instalações estão centradas no conceito de que o corpo humano é obsoleto e biologicamente inadequado. A visão é interessante, porém deixa de lado um ponto, o mais crucial ou polêmico, talvez, da relação entre o homem e a máquina, ou seja, o corpo humano é um objeto social. O corpo próprio é corpo do Outro. E, neste momento histórico, o Outro se encontra do lado de dentro da tela.

A relação do corpo com as interfaces tecnológicas, nos parece, gira, neste momento de evolução tecnológica e para fins desta pesquisa, em torno de novas dobras criadas na e pela tela, por meio das imagens gráficas tridimensionais, colocando em contato outras superfícies até então desconhecidas uma da outra, ou seja, por um lado a do dito corpo real e a do dito corpo virtual de um mesmo indivíduo e, por outro lado, o contato com o corpo do Outro cuja materialidade não é usual na vida fora da tela mas que, talvez exatamente por esta condição a radicalidade da noção de que o Outro, e a sua demanda são um lugar, um *topos* que excede qualquer indivíduo ou instituição em particular. Por essa via, é possível questionarmos, a partir de Stelarc, se esse “pós-humano” poderá algum dia “ser manifesto na sua forma inteligente de imagens autônomas”. Por enquanto consideraremos esse corpo no contexto de um corpo social, corpo do Outro, constituído pela linguagem e moldado como imagem na relação especular de nossa inefável experiência humana.

Na sociedade de consumo o corpo tem sido tratado como lugar de ortopedias, receptáculo das narrativas estéticas do mercado, amplamente difundidas pela mídia e portador do imperativo do prazer. Produto serial, corpo-objeto de investimento e de consumo corresponde aos ideais e padrões definidos pela estação da moda e regimes de uma estética corporal são ditados por designers do corpo. Seguindo a lógica laciana de constituição do corpo próprio e sua respectiva imagem, a ortopedia vivida no corpo de hoje atualiza falhas do passado e remete à fragmentação primitiva cuja colagem dependia do olhar do Outro. Em *Second Life*, a construção e a reconstrução do corpo parecem ter assumido caráter radical pela intervenção de softwares específicos do programa que permite aos corpos assumirem formatos e aspectos diferenciados. Mutantes, híbridos, seres

mitológicos, maquínicos e toda uma miríade de criaturas, além de homens e mulheres, são passíveis de criação por intermédio mágico e invisível da tecnologia, a alimentar a ilusão de um poder criador individual e autônomo, ainda que virtual. A diversidade é um importante traço de diferenciação intersubjetiva e as variações processam-se pelo consumo fortemente presente nesta forma de cultura.

Second Life é um ambiente globalizado e compartilhado por indivíduos de diversas partes do planeta, como Ásia, Europa, Américas, Oceania e Oriente, o que corresponde a um caldeirão cultural e formas de ser bastante diversas. Apesar das diferenças, entretanto, podemos verificar a existência de certos marcadores a evidenciar um imaginário comum, uma fantasmática compartilhada que se materializa no corpo do avatar, exercício de uma plasticidade do corpo que, tal qual Proteu, assume formas diversas e a habilidade transformadora das identidades corporais é um traço marcante, como o é a juventude que marca uma esmagadora maioria dos corpos e a postura altiva. Criaturas que de angelicais passam a diabólicas em questão de segundos; rapazes que durante o dia surfam em praias virtuais e a noite transformam-se vampiros sanguinários a espreitar suas vítimas; prostitutas virtuais que se transformam em mães que se transformam em prostitutas com a simples anexação ao corpo dos artefatos e signos dessas duas condições subjetivas. A convivência e a passagem, pelo corpo de um mesmo avatar, de instâncias identitárias historicamente incompatíveis, são procedimentos comuns e totalmente assimilados na convivência do sujeito consigo mesmo e na relação entre os habitantes desse metaverso. Proteus virtuais, cibernéticos que parecem expressar por meio de sua “identidade virtual” uma inelutável condição humana de viver duplos, triplos, quádruplos ou quantas forem as manifestações do imaginário e do real como impossível. Ou, como diz James Joyce:

inelutável modalidade do visível: ao menos isso, se não mais, pensei através dos meus olhos. Assinatura de todas as coisas que estou aqui para ler, ovas-do-mar e destroços do mar, a maré se aproximando, a bota enferrujada. Verdemeleca, azulprata, ferrugem: sinais coloridos. Limites do diáfano. Mas ele acrescenta: em corpos. JOYCE (200:45):

No metaverso de *Second Life*, o corpo e sua plasticidade fractal, inspiração proteuca, exerce forte apelo, se é que não determina na maioria das vezes, as relações

interpessoais dos mundos virtuais. Poderíamos dizer, sem receio do exagero, que o corpo é o principal motor dos encontros, por mais estranha que tal afirmação possa parecer, pois trataria-se, como alguns podem supor, de uma realidade fantasiosa e fugaz. Ao lado disso, há ainda outra questão, desistimos do encontro do corpo carnal? Na ausência do contato físico direto e imediato, o que faz com se queira e se mantenha o encontro sexual por via da telepresença, por via de imagens, de eus avatarizados? A resposta pode parecer rápida demais, mas dois pontos destacam-se. Por um lado situa-se uma estética corporal que atrai ou repulsa pelos atributos próprios e dos gatilhos da imagem. Esse aspecto contempla tanto uma relação imaginária sustentada na imagem e dada pela visão, quanto uma relação com o real da imagem e dada pelo olhar. Em relação a este segundo aspecto, pode-se perceber formas de identificação e idealização do outro por intermédio de uma imagem. Fantasias dando suporte ao desejo, gatilhado por um traço qualquer da imagem do avatar, como os olhos, um contorno de corpo, uma pele ou por aquele não sei quê de inexplicável que da imagem emana, captura e prende. A paixão e o desejo por uma imagem. Diferente apenas do encantamento que é possível ter por uma imagem gravada numa revista, num calendário pendurado na parede de borracharia, de uma telenovela ou de um filme, pelo fato de que com a imagem do avatar há uma interação, há um contato entre os corpos gráficos. Mas há outros aspectos ainda mais intrigantes que dizem respeito à relação com a imagem por trás da imagem. Talvez daí a repetição e permanência de certos mitos e contos de fadas entre nós como o príncipe por trás do sapo, a alma bonita por trás da besta.

Se para MUSSO (2006), a internet é portadora das mitologias contemporâneas, os metaversos poderão ser portadores do real individual que não cessa de se escrever nas mitologias compartilhadas coletivamente. Espécie de território onírico regido por metáforas e metonímias, lembra-nos Gérard de Nerval ao dizer: “*Le Rêve est une seconde vie. Je n’ai pu percer sans frémir ces portes d’ivoire (...) qui nous séparent du monde invisible*”²⁴. Os estremecimentos das portas de marfim entre o mundo dito real e o mundo dito virtual pode se dar pelo estremecimento do corpo físico, carnal, que ao invés de separar, une esse dois mundos.

24 O sonho é uma segunda vida. Nunca consegui penetrá-lo sem o estremecimento das portas de marfim (...) que nos separam do mundo invisível. Tradução livre da autora.

MAFFESOLI (2005) numa série de ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade argumenta que cada época tem as suas idéias obsessivas e elas expressam-se nas múltiplas formas de cultura e nos modos de vida. Uma dessas idéias recorrentes, que de maneira transversal atravessa todas as civilizações, diz respeito àquilo que permite o estar junto. Segundo o autor, essa obsessão exprime-se, por vezes, por intermédio da moral, nas formas do dever-ser, impondo categorias englobantes, universais rígidas que privilegiam o projeto, a produtividade e o puritanismo. Outras vezes, ao contrário, valoriza “a comunicação e a emoção coletiva, mais relativa e dependente dos grupo (ou tribos) que estrutura como tais”, perfazendo uma “multiplicidade de marginalidades centrais”, funcionando como uma espécie de retorno do recalcado dos tempos de produtivismo, conceitualizado por Maffesoli de ética da estética. No entendimento de BARBERO²⁵, Foucault parece apontar para essa mesma direção ao referir-se à época atual como o momento em que “el mundo se experimenta menos como una gran vida que se desarrolla en el tiempo y más como una red que une puntos y entrecruza su madeja²⁵”.

A vivência da sexualidade dá-se, no nosso tempo, por um corpo duplicado entre matéria orgânica e matéria etérea, gráfica, imagem numa tela. O corpo virtual pode produzir significações diversas no contexto interacional dos mundos tridimensionais *online*. Pode desdobra-se entre *lugar do corpo* e *corpo como lugar*, duas perspectivas bastante diferentes que situam o sujeito, em cada uma delas, em lugares também diversos. Para o sujeito que habita os mundos 3D online, o dito corpo virtual tem função fundante de sua existência e, tal qual na realidade imediata, a constituição do corpo virtual está suspensa por um imaginário, por uma relação dual com um outro que dá lhe consistência. Entretanto há uma diferença importante nessa relação pois, neste caso, o outro que está na base da constituição do sujeito virtual e do corpo/imagem corporal ali constituídos são um só e mesmo indivíduo. Em outras palavras, o sujeito é o Outro de si mesmo. LACAN (1979:303) toma o corpo como palavra no interior de um discurso, e diz que a palavra se manifesta “não somente pelo verbo, mas por todas as suas outras manifestações. (...) Pelo

25 BARBERO, Jesús Martín. *Cartografías culturales de la sensibilidad y la tecnicidad*. Apostila organizada pela USP das palestras proferidas pelo Prof. Barbero em setembro de 2008 em São Paulo.

seu corpo mesmo, o sujeito emite uma palavra, que é, como tal, palavra de verdade, uma palavra que ele nem mesmo sabe que emite como significante. É que ele diz sempre mais do que quer dizer, sempre mais do que sabe dizer”. Seguindo a lógica lacaniana, sendo o próprio sujeito, ele mesmo, o criador de sua existência corpórea e imagética no espaço do mundo virtual por meio das interfaces gráficas, a imagem do corpo criada falaria a respeito do sujeito para além daquilo que ele pode supor no ato mesmo da criação. O anolamento entre imaginário, simbólico e real que fornecem ao sujeito de carne e osso uma certa consistência corporal e subjetiva, pode sofrer um rearranjo e ver suas linhas de luzes e sombras, de visibilidade e invisibilidade sendo redistribuídas na experiência de criação de um corpo virtual. Daí, duas perguntas procedem e são pertinentes: o corpo virtual do avatar, representa um sujeito “real” no mundo virtual? Que relação pode haver entre os corpos virtual e “real” de um sujeito?

Analisando, a *posteriori*, o lugar do corpo na socialidade dos mundo virtuais 3D *online*, é possível reconhecer que o corpo virtual, construído graficamente, é a instância inicial e principal de contato entre pessoas, como já dito acima. O corpo ali opera como linguagem em sua função mediadora, ponto de contato com um corpo, pela emissão de mensagens inscritas física e visivelmente nas formas corporais e nos objetos e adereços de consumo que o adornam. O corpo como linguagem é lugar do imaginário, desde o qual o sujeito tenta capturar o olhar do outro, obter e oferecer prazer. Mas o corpo é também lugar de enunciação, do real, das pulsões invocantes, nomináveis e inomináveis, das paixões autorizadas e das interditas. Como linguagem, o corpo virtual bascula entre o lugar dos significados e dos sentidos produzidos por seus suportes imaginários e o lugar do significante que não pode nada mais fazer do que representar um sujeito para um outro significante. O corpo como suporte de uma rede discursiva, é esse circuito de troca que define posições entre sujeitos e funciona como elemento de negociação de uma economia vivida nele. O trecho abaixo foi recolhido do perfil de uma avatar e ilustra as argumentações tecidas.

....what will puzzle me most, as long as I live, is how it is possible for one man, to be so generous, tender, caring, kind, beautiful and gentle on one hand and so cruel and tactless on the other.
Man that found me, made me feel very special, like a child and a mother, queen of his castle, indulged and desired.....and mislead, used and deceived. Who expected the impossible.

Words to describe you, or how I felt or feel completely, aren't invented yet. No song will ever come close.²⁶

O corpo virtual assume ainda, nas palavras de um outro avatar, lugar e função de língua. Ao informar sobre suas habilidades em seu perfil, ele descreve “life time donor” e, ao indicar suas línguas (idiomas) faladas ele suscinta e objetivamente expõe “body and english”. No contexto dos metaverso de Second Life, o corpo tomado como língua aponta para uma forma de comunicação cujo sentido produzido implica processos que prescindem dos deslocamentos operados, na língua falada por palavras, das figuras de linguagem como a metáfora e a metonímia. O corpo-língua parece falar mais crua e diretamente sobre o sujeito, do que quando esse sujeito se utiliza dos suportes simbólicos que adornam o seu corpo. A mensagem é direta, sem mediação, o *script* acionado para comunicar uma intenção, um desejo, um comportamento, não deixará dúvidas, pois o sentido inscrito no pelo *script* está dado no ato que ele desencadeia e não está aberto a interpretações e a deslocamentos. Curto-circuito do simbólico e da poética da linguagem. O corpo como língua, poderíamos ainda dizer, funciona como corpo ideológico, manifestando-se como discurso, pois ao implicar dois avatares, implica atos e comportamentos e revela que também o corpo pode estar suspenso, como diz BACCEGA (1998:18,19) em suas discussões sobre a língua, a “uma disponibilidade de emprego, uma docilidade, uma “amoldabilidade” que fazem com que sirva a ideologias opostas (...) e sua condição de estar presente em todos os aspectos da cultura como instrumento de organização, constituição, especialização das relações sociais, das experiências vividas, das relações com o ambiente natural”. Muitos avatares em Second Life usam o seu corpo virtual para receberem benefícios econômicos, seja funcionando como manequins da vitrine de uma loja, seja vendendo serviços sexuais. Tudo operado por *scripts* específicos que se encarregam de produzirem as ações e os sentidos que os sujeitos nesses *scripts* buscam. O avatar, entretanto, é animado por aquele que está por trás da tela, implicado no seu desejo, que se

26 o que mais me intrigará, enquanto eu viver, é que como é possível a um homem, ser por um lado tão generoso, carinhoso, cuidadoso, gentil, bonito e suave e por outro, tão cruel e grosseiro. Homem que me encontrou, me fez sentir muito especial, como uma criança e uma mãe, rainha do seu castelo, desejada e enganada e usada. Quem esperaria o impossível. Palavras para descrever você, ou como me senti e sinto, não foram inventadas ainda. Nenhuma canção jamais chegará perto. O material desta citação foi coletado do perfil de uma avatar durante a pesquisa empírica. Taução da autora.

utiliza do corpo virtual de seus egos-alter para viver facetas da vida e, neste momento podemos recorrer a Barthes que ao associar a língua a uma verdade do desejo, postula que “uma língua, qualquer que seja, não reprima outra: que o sujeito futuro conheça, sem remorso, sem recalque, o gozo de ter a sua disposição duas instâncias de linguagem, que ele fale isto ou aquilo segundo as perversões, não segundo a Lei” BARTHES (1979:25).

Em sua dimensão de corpo como lugar, a construção de um corpo virtual e uma concomitante identificação a ele, parece significar uma tentativa de operar uma espécie de ortopedia e de retificação do eu do sujeito, cujo corpo físico real, em muitos casos, tratou de desarranjar, lembrando FOUCAULT (1982:22) ao dizer que o corpo, é "lugar de dissolução do eu (...) volume em perpétua pulverização", e traz consigo "em sua vida e em sua morte, em sua força e em sua fraqueza" a inscrição de todos os acontecimentos e conflitos, erros e desejos. As palavras de Foucault abrem um leque enorme de possibilidades e de conseqüências quando pensadas relativamente aos corpos virtuais construídos no domínio dos metaversos. A moral, a repressão, os constrangimentos e desgastes operados pelo tempo sobre o corpo físico que habita o espaço externo da tela podem ressoar sobre o corpo virtual e o que dele os sujeitos fazem, a que o expõem e o que dele demandam. As ressonâncias no corpo de carne e osso das experiências do corpo virtual podem inscrevem-se tanto no registro do prazer quanto no da dor, exercitar atos inconcebíveis seja pela repressão da vida real, seja porque as leis da física deste planeta não o permitem.

A relação entre os corpos virtuais são acompanhadas por uma importante relação entre olhares, lugares de visada de uma espécie de jogo escópico entre ambos os sujeitos que se situam por trás da tela do computador. O olhar apresenta-se na forma de uma estranha contingência e se descola do olho e da visão, constituindo-se como pulsão, engendrando em si mesmo a condição de objeto causa do desejo e a satisfação que lhe é própria.

Para LACAN (1979) a fantasia é o suporte do desejo, sendo que a fantasia nunca é mais do que a tela que dissimula algo de absolutamente primeiro, de determinante da função da repetição. Portanto, o jogo da interação dos corpos, da sexualidade e da sensualidade vivida é palco, pois o objeto de que depende a fantasia é o olhar.

As linguagens mediáticas suportadas pelas interfaces tecnológicas que convocam a visão e o olho, como a televisão, o cinema e o computador por meio dos gráficos dos mundos virtuais 3D, são instrumentos privilegiados de ancoragem do olhar e de seu estatuto de objeto causa do desejo. A especificidade do olhar nas relações com as imagens produzidas por essas mídias, como já apontado anteriormente, gira em torno da relação do sujeito com o objeto da identificação e da fantasia, que se dá sob essas duas formas, como eu ideal ou como ideal de eu. Nos parece, entretanto, que o olhar do qual se trata nos metaversos, ele está potencializado pelas possibilidades pela técnica dos gráficos, por um lado, mas por porque, principalmente, dentro desse mundo, o olhar espreita em toda parte. A relação é biunívoca, ou seja, olho e sou objeto de olhar, coisa que não ocorre com os outros meios, cujo olhar está situado apenas de um dos lados da tela.

A tela do computador e os recursos dessa linguagem gráfica específica dos mundos virtuais interativos 3D *online*, vão mostrando os deslocamentos dos sujeitos em relação ao seu processo de subjetivação e às formas de interação com o mundo. Cada tecnologia traz, por sua contingência de interface, possibilidades diferentes e apropriações inesperadas às vezes, porém todas elas deixam suas marcas e são marcadas pelas mudanças e afetações recíprocas da tecnologia com a cultura.

Analisando nossa cultura como produtora muito mais de uma *scientia sexualis* do que uma *ars erotica*, BAUMAN (2004:56) argumenta que Eros com certeza não está morto mas “exilado (...) condenado a perambular pelas ruas numa infundável e eternamente vã procura de abrigo. Eros pode agora ser encontrado em toda parte, mas não permanecerá por muito tempo em lugar nenhum. Ele não tem endereço fixo: se você quiser encontrá-lo, escreva para a posta-restante e mantenha a esperança”. No caso dos metaversos e suas interfaces gráficas, a flecha de Eros parece ser um dos pontos nodais de uma transformação possível no nível da relações humanas e na intimidade.

Entretenimento e intimidade

Pode ocorrer que as forças do homem entrem na composição de uma forma não-humana, mas ainda animal, ou divina (...) Hoje é

comum dizermos que o homem enfrenta novas forças: o silício e não mais simplesmente o carbono, o cosmos e não mais o mundo (...) Por que a forma composta seria ainda o Homem? (...) Se o homem foi uma maneira de aprisionar a vida, não seria necessário que, sob uma outra forma, a vida se libere no próprio homem?

DELEUZE, Gilles. Conversações. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992. pg 13.

Nas reflexões sobre *O mal estar na civilização*, FREUD (1974:92) argumenta que “a vida como a encontramos, é árdua demais para nós; proporciona-nos muitos sofrimentos, decepções e tarefas impossíveis. A fim de suportá-la, não podemos dispensar as medidas paliativas”, e acrescenta, citando Theodor Fontane “não podemos passar sem construções auxiliares”, também chamadas por Freud de “satisfações substitutivas”, que reconhece na arte uma de suas práticas e cuja qualidade de ilusão, contrasta com a realidade. Estamos, com esta citação, entrando no tunel do tempo, situando-nos em torno de 1930, no coração da modernidade, cujas exigências e escapes eram tramados pelo espírito daquele tempo. Período exemplar da sociedade disciplinar e das chaminés das indústrias. A considerar as palavras tanto de Freud quanto de Fontane, a arte era uma espécie de ponto de fuga, espaço paralelo que vem no lugar de uma outra coisa, recorte privado em meio ao tumulto cotidiano. Alinhada ao domínio das ilusões e em contraste com a realidade, a arte como satisfação substitutiva, revela-se eficaz “graças ao papel que a fantasia assumiu na vida mental” FREUD (1974:92). Pela via apresentada por Freud, podemos pensar a arte sob dois ângulos. Primeiro, como função de espaço privado, refúgio, válvula de escape de uma panela de pressão e necessária distância do sujeito das exigências e demandas forjadas numa dada forma de organização social. E segundo, sabemos, também por meio de Freud, que a arte seria sublimação e como tal, encontraria “o seu elemento propulsor na força da pulsão sexual”²⁷ A sublimação teria essa função de desvio das pulsões sexuais, de renúncia da meta sexual original e redirecionamento destas pulsões para finalidades socialmente mais aceitas. Estamos diante de um sujeito preso nas malhas de uma sociedade disciplinar

27 LAPLANCHE, J e PONTALLIS, J.-B. Vocabulário da Psicanálise. São Paulo: Martins Fontes, 1979.

cujo corpo de contornos anatômicos políticos está dominado por um outro, conforme nos diz Foucault:

corpos submissos e exercitados, corpos "dóceis". A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência). Em uma palavra: ela dissocia o poder do corpo; faz dele por um lado uma "aptidão", uma "capacidade" que ela procura aumentar; e inverte por outro lado a energia, a potência que poderia resultar disso, e faz dela uma relação de sujeição estrita. Se a exploração econômica separa a força e o produto do trabalho, digamos que a coerção disciplinar. FOUCAULT (2004:118)

Se o corpo da sociedade disciplinar era um corpo-máquina de eficiência, docilizado e domesticado, pouco apto ao prazer, portanto, e se a sexualidade reprimida de uma era vitoriana combinava com o desvio e a sublimação das pulsões sexuais por meio da arte, como prescreve Freud, então podemos assumir que de fato o corpo "individual deve a existência à realidade do corpo social (...), que o corpo próprio é "construído" pelo corpo social: é o olhar do outro que me cria" MAFFESOLI (2004:218), donde as práticas sexuais e a vivência da intimidade, que implicam diretamente o corpo, são determinados e determinantes das forças operantes no espírito do tempo onde o par público e privado tendem a assumir relativos pesos e relevâncias.

Diz-nos Foucault que em relação à nossa sexualidade, vigorava ainda, no início do século XVII uma certa franqueza, e que,

"as práticas não procuravam o segredo; as palavras eram ditas sem reticência excessiva e, as coisas, sem demasiado disfarce (...).Eram frouxos os códigos da grosseria, da obscenidade, da decência, se comparados com os do século XIX. Gestos diretos, discursos sem vergonha, transgressões visíveis, anatomias mostradas e facilmente misturadas, crianças astutas vagando, sem incômodo nem escândalo, entre os risos dos adultos: ao corpos "pavoneavam". FOUCAULT (1985:9)

Ainda segundo Foucault, "um rápido crepúsculo se teria seguido à luz meridiana, até as noites monótonas da burguesia vitoriana" e eis a sexualidade, cuidadosamente encerrada entre as quatro paredes do lar do casal, confiscada pela família conjugal e destinada à função de reproduzir.

Em seu livro *A transformação da intimidade* Anthony Giddens discute sobre o amor romântico e diz que a idéia de “romance”, no sentido que o termo veio a assumir no século XIX, tanto expressou quanto contribuiu para as mudanças seculares, afetando a vida social como um todo. Relata o autor que o surgimento do amor romântico tem de ser compreendido no contexto de vários conjuntos de influências que afetaram as mulheres a partir do final do século XVIII, destacando três principais: a criação do lar; a modificação da relação entre pais e filhos e o que alguns chamaram de “invenção da maternidade”. A idealização da mãe, segundo ele, “foi parte integrante da moderna construção da maternidade, e sem dúvida alimentou diretamente alguns dos valores propagados sobre o amor romântico” GIDDENS (1993:51). Como consequência na relação amorosa do casal, as idéias do amor romântico estavam associadas à mulher e à sua subordinação ao lar e isolamento do mundo exterior. Quanto ao homem, as “tensões entre o amor romântico e o *amor passion* eram tratadas separando o conforto do ambiente doméstico da sexualidade da amante ou da prostituta” GIDDENS (1993:51). Não podemos afirmar que tal dicotomia tenha sido estirpada de nossa sociedade atual, mas podemos dizer que mulheres e homens, pelo menos numa certa parte da sociedade ocidental, têm buscado e encontrado a experiência do amor romântico e do amor sensual numa mesma pessoa, ou estão, ambos aptos, a buscar numa relação extra-conjugal, a satisfação de seus desejos. Tal agenciamento dos corpos e das subjetividades ganha alguns outros contornos na vida íntima compartilhada na internet, embora tenhamos que fazer distinções pois, a vivência da intimidade nos metaversos *online* pode ser considerado um capítulo à parte em relação àquilo que é praticado na *web*.

A internet, no entendimento de SIBILIA (2003), tem sido palco para a publicação dos diários pessoais, cujas intimidades, compartilhadas na rede, configuram uma crise da interioridade psicológica. Entretanto, paralelamente a esse estado de coisas, há outros fenômenos acontecendo dentro dos mundos simulados, das realidades virtuais como *Second Life*, os quais podem ensejar outras vivências da intimidade, de exposição desta, de relação entre o público e o privado, que por vezes fazem lembram antigas práticas que já fizeram parte da história humana.

Neste ponto parece ser importante introduzirmos a discussão acerca da relação entre entretenimento e intimidade, pois os metaversos *online* são recortes dentro da internet, os quais poderíamos denominar de “espaços estéticos”, utilizando uma expressão de Bauman, territórios de “distribuição de interesses, curiosidade, capacidade de suscitar diversão e prazer” BAUMAN (2006:192) , que

faz dos olhos a abertura primária pela qual os prazeres, que o espaço cheio da multidão tem a oferecer, podem ser assumidos. Os estranhos, com seus modos singulares e imprevisíveis, com sua variedade caleidoscópica de aparências e ações, com sua capacidade de surpreender, são fontes particularmente rica de prazer para o espectador. BAUMAN (2006:192)

Segundo aqueles que o conceberam, *Second Life* é “ um mundo virtual *online* gratuito imaginado e criado pelos seus Residentes. Desde o momento que você entra em *Second Life*, você descobrirá um mundo digital de crescimento acelerado repleto de pessoas, entretenimento, experiências e oportunidades”²⁸. Tal definição remete-nos a algumas discussões empreendidas por SENNETT (1998) ao identificar um certo paralelo entre a crise da sociedade romana após a morte de Augusto e a vida nos dias atuais, no que se refere ao equilíbrio entre vida pública e vida privada. A vida compartilhada espontaneamente nas cerimônias públicas e contatos rituais, à medida que findava a Época de Augusto, foi cedendo lugar, por um lado, a uma vida pública exercida por obrigação formal e, por outro lado, a instituição de uma vida privada no âmbito de um recolhimento místico religioso, entre os quais o Cristianismo, que “deixa então de ser um compromisso espiritual praticado em segredo para irromper no mundo, transformando-se, ele próprio, em novo princípio de ordem pública”. Sem pretender estabelecer equivalências, cremos que alguns paralelos podem ser traçados bem como diferenças apontadas em relação à situação dos metaversos no atual contexto. Seja pelos perigos da vida, seja pela disponibilidade da tecnologia, seja pelo encantamento que a tela exerce sobre nós, é fato, hoje, que uma significativa parcela da população planetária agencia parte de sua vida empresarial, social e

28 Tradução livre da autora, a partir do site <http://secondlife.com/whatis/>

sexual na internet, o que a constitui tanto como espaço público como privado das relações. A internet, porém, não é um corpo único com regras de funcionamento universais. Foram criados nichos sociais que funcionam segundo ecologias e especificidades próprias dentro da rede mundial de computadores. Mais especificamente no metaverso de *Second Life*, o agenciamento das forças produtivas e sociais caracteriza-se singularmente por meio da construção de uma existência real em um universo virtual e pela possibilidade de haver relacionamentos profundos, por meio da modelagem de uma vida paralela repleta de requintes como os da “vida real” e de outros ainda, que apenas em *Second Life* são passíveis de serem obtidos. A vida privada à qual as pessoas que se integram ao metaverso de *Second Life* buscam, dentro do espaço público da internet, aponta, não para o recolhimento místico religioso, mas para o relacionamento amoroso e sexual.

A intimidade, segundo SENNETT (1998:412) “é um terreno de visão e uma expectativa de relações humanas”, o que implica localizar a sua ocorrência e a forma pela qual a experiência humana nela se dá. Como já discutido no sub-capítulo *O sentido do amor*, a grande mola propulsora em *Second Life* é o encontro amoroso e sexual entre pessoas, por meio de seus avatares. Dentre o sistema produtivo *in-world* - aquele que dentro de *Second Life* viabiliza e fornece o aparato necessário para a manutenção da vida virtual – o mais pujante é o que produz os *scripts* para o comportamento e o desempenho sexuais. Em entrevista²⁹ concedida à Revista *Wired* em 30 de março de 2007 Kevin Alderman, nome na vida fora da tela do avatar Stroker Serpentine, fala sobre os aspectos ilimitados da fantasia humana e declara-se um facilitador erótico operando em um ambiente imersivo para, por meio de seu talento criativo, juntar pessoas. Segundo ele, seus produtos eróticos atendem às necessidades e demandas particulares dos diferentes grupos e elementos de um dado grupo, como as amazonas, os *furries* (avatares cuja forma é a de animais, geralmente felinos), *goreans* (avatares alinhados com práticas ligadas ao sadismo e masoquismo). Esta concretude das fantasias sexuais e união de pessoas em torno delas pode ser entendida como uma estética-pós moderna, que segundo Maffesoli “contamina o conjunto da vida

29 http://www.wired.com/culture/lifestyle/commentary/sexdrive/2007/03/sex_drive0330 - artigo publicado na revista *Wired* discutindo sobre o maior empresário de produtos voltados para as práticas sexuais em *Second Life*.

quotidiana e se transforma numa parte não negligenciável do imaginário contemporâneo” MAFFESOLI (2004:229). Entendido desta forma, a estética deste sexual virtual é uma maneira de compartilhar uma intimidade contemporânea e de “designar a interação constante, a “co-presença” mais ou menos intensa que tem tendência para se alastrar na vida social. É portanto todo o oposto do individualismo ou do narcisismo que alguns, de forma prematura, julgam descobrir nas nossas sociedades” MAFFESOLI (2004:229). Tratando-se de uma estética sustentada no compartilhamento de fantasias sexuais, eróticas, que usualmente não o seriam na “vida real”, o anonimato e a não-presença física dentro do metaverso são elementos que fortemente estimulam a realização das fantasias individuais e a co-participação nas fantasias de outrém. A não-presença física pode significar um fator decisivo nessas interações, pela especificidade mesma das fantasias e possíveis repressões sociais ou individuais, porém essa questão da presença tem uma particularidade a mais, pois a não-presença física não implica em ausência na relação. A presença física pode ser uma presença imaginária, enquanto que a não-presença física pode ser uma presença simbólica, mais vívida do que qualquer materialidade carnal e mais vivida do que em qualquer relação presencial.

Se podemos falar em um foco de organização da intimidade no metaverso de *Second Life* que passa, prioritariamente, pela vida amorosa e sexual, não podemos deixar de lembrar que ela é impulsionada, principalmente, pelo menos num primeiro momento em alguns casos e definitivamente em outros, pelo anonimato, revelando uma certa política do corpo social e do corpo individual, dentro dos metaversos. Vislumbramos, por este intermédio, uma certa transfiguração dos regimes da arte de viver o corpo carnal mediado pelo virtual e as vazões das pulsões que dele emanam, pois a fonte da pulsão é sempre biológica, e a ele retornam, no contexto de um cotidiano vivido dentro da tela do computador, *online*, nos metaversos. A disponibilidade em *Second Life* de *scripts* dedicados ao sexo, ao namoro, ao estar junto virtualmente são inumeráveis e encontram-se nos parques, nas praias de nudismo ou não, nas florestas, no espaço sideral, colocados ao uso dos residentes pelos proprietários das ilhas. Funcionam, em muitos casos, como um chamariz para incrementar o tráfego nestes locais. Alguns desses lugares possuem uma área

comercial que necessita de circulação de pessoas e a oferta de uso dos *scripts* sexuais funciona como uma espécie de isca. O sexo tornou-se ração para os famintos que não têm ou não querem ou não podem ter seus próprios *scripts* e deles usufruir no espaço privado de suas moradias virtuais. O sexo, neste caso é uma mercadoria intercambiável, é uma moeda de troca entre interessados, mas não sabemos se podemos rotulá-lo pura e simplesmente de “mercadoria como espetáculo” na linha de pensamento de Debourd. Há uma certa espetacularização dada pela especularização deste mundo, pois os olhares espreitam por toda parte, entretanto, a prática sexual nos locais públicos torna-se, aos poucos, uma prática naturalizada que se integra à paisagem e ao cotidiano dos residentes deste mundo. Há outros locais, entretanto, que não fazem do sexo um apelo ao comércio. Os proprietários dos lugares simplesmente oferecerem seus espaços para que os amantes virtuais possam encontrar-se e desfrutar o seu tempo juntos em redes e balanços virtuais, abraços e beijos, como é o caso de um casal de avatares, Luna e Leyla, que dedicou um trecho de sua ilha, ao qual deram o nome de *Mystique*, ao desfrute dos amantes de *Second Life*.

Mystique is a token of the real emotions this world has brought me. Luna is my real life now, but it started here...He is my husband, friend and lover in both lives and after 3 years he still takes my breath away.

Thank you to all those who touched my heart in one way or another. Visit *Mystique* and hopefully you feel the magic of this place, it really glues hearts together.

Happy 2009 to all! May you find the love and happiness Leyla & I have in *Second Life*!

"I Do!" We Did on October 23, 2008!

Happily spousified, tyvm!! :-)

We love SL - This is where 3 years ago we found each other virtually & fell in love, then we met in FL and did it all again! SL will always be a place of fun and love for us! 30

30 *Mystique* é um símbolo das emoções reais que este mundo trouxe-me. Luna é minha vida real agora, mas começou aqui ... Ele é meu marido, amigo e amante nas duas vidas e depois de 3 anos, ele ainda tira o meu fôlego.

Obrigado a todos aqueles que de alguma forma tocaram o meu coração. Visitem *Mystique* e tomara que vocês sintam a Feliz 2009 a todos! Que vocês encontrem o amor e a felicidade que Leyla & eu encontramos no *Second Life*!

"Consegui!" Nós conseguimos em 23 de Outubro de 2008!

Felizmente casados, tyvm! :-)

Ao discutir alguns aspectos do corpo político, MAFFESOLI (2004:222) apóia-se em Durkheim para quem não haveria nenhuma sociedade que não sentisse a necessidade de conservar e fortalecer, com intervalos regulares, os sentimentos coletivos e as idéias coletivas que compõem a sua unidade e a sua personalidade. Isto seria obtido por meio de reuniões, assembléias, congregações, onde os indivíduos se encontram extremamente próximos uns dos outros. Para Maffesoli, o que Durkheim acentua é “a necessidade de colectivo, a carência de viscosidade, que nenhuma sociedade política pode dispensar. Uma tal fusão, exprime-se, na melhor das hipóteses, nos ajuntamentos festivos onde, ainda de acordo com o nosso sociólogo”, referindo-se a Durkheim, “a efervescência é tanta que conduz a actos extraordinários”, e faz com que, “depois de ter alcançado este estado de exaltação, *o homem já não se conheça*”. Maffesoli reconhece nesta análise de Durkheim uma aplicação literal a uma situação de “exaltação” na contemporaneidade, dada pela multiplicidade e surgimento das ocasiões que levam a uma “efervescência lúdica”, cuja principal função é política, ou seja, “ao resolver a comunidade, constitui a sociedade, lembra ao corpo social que é de facto um corpo com toda a dimensão orgânica que este não deixa de ter, dado que integra todos os elementos que o compõem, inclusive o sentimento e a paixão.” No prosseguimento de sua análise, Maffesoli argumenta que a participação fusional nas celebrações de uma dada sociedade, afirma, em última instância, uma pertença ao corpo social. A marca de pertença dentro dos metaversos aponta, de fato, para um carácter festivo do entretenimento, porém o que é buscado na exploração do ambiente é, principalmente, o encontro amoroso e sexual nas suas mais diversas nuances como a procura da “cara metade” do mito de Aristófanes, daquele outro ser que completaria a incompletude, a procura do sexo pelo sexo e apenas isso, ou ainda satisfazer fantasias pontuais, como por exemplo, a do estupro. Todas essas práticas, seja na modalidade que for, podem ser exercitadas tanto no domínio do espaço público, nas áreas de circulação pública, quanto no domínio do privado, entre as quatro paredes virtuais.

cont. nota rodapé 30 magia deste lugar, realmente une corações.

Adoramos SL - é o lugar onde há 3 anos, encontramos virtualmente e nos apaixonamos, então depois nos encontramos em FL e aconteceu tudo de novo! SL será sempre um local de diversão e de amor para nós!

Material coletado por perfis dos avatares durante a pesquisa empírica. Tradução livre da autora.

É interessante notar que este fenômeno de pertença a uma sociedade virtual nos metaversos por meio do traço sexual é igualmente compartilhado por homens e mulheres, embora sob o anonimato dado pelo avatar, nunca se sabe a identidade sexual da pessoa. A aventura amorosa sexual virtual, é compartilhada por muitos homens e mulheres que, em suas vidas fora da tela, são, casados, constituem uma família, fato este que acende questionamentos a respeito do corpo social e do corpo individual na relação entre os mundos “real” e “virtual”. Por meio da vivência de uma segunda vida em *Second Life*, está sendo trazida à baila a discussão sobre o adultério, por exemplo. A esse respeito, a BBC de Londres³¹ produziu um programa em quatro episódios focalizando uma discussão intitulada

Adultério virtual e ciberespaço que foi ao ar com depoimentos de pessoas que tiveram tais experiências nesse mundo virtual mostrando as tensões criadas em seus relacionamentos da “vida real”.

A suspensão de uma moral enraizada na cultura atual em prol de uma “estética da existência” e de um sujeito desejanter, tomando as expressões emprestadas de FOUCAULT (2006), que está sendo exercitada no atual contexto, dentro do mundo do entretenimento dos metaversos, pode constituir-se em momento privilegiado de reflexão acerca de uma dialética da intimidade que ali está em movimento, interrogando a sua relação com o corpo individual e social nos espaços públicos e privados da internet e a sua intersecção com o plano da realidade imediata e histórica. Citando Foucault:

“liberemos nossa sexualidade? O problema não seria antes tentar definir o prazer sexual, as relações eróticas, amorosas e passionais com os outros? O problema ético da definição das práticas de liberdade é, para mim, muito mais importante do que o da afirmação, um pouco repetitiva, de que é preciso liberar a sexualidade ou o desejo”. FOUCAULT (2006:266)

31 - último acesso em 25/02/2009

<http://www.youtube.com/watch?v=PniWHuv9Xko&feature=related> - parte 1

<http://www.youtube.com/watch?v=0s5CTLRVUPY&feature=related> - parte 2

<http://www.youtube.com/watch?v=G91yGTVE3cg> - parte 3 <http://www.youtube.com/watch?v=G91yGTVE3cg>

<http://www.youtube.com/watch?v=06J89zCJGac&feature=related> - parte 4

Your world. Your imagination. Esta é a palavra de ordem em *Second Life*, onde o entretenimento está borrando fronteiras entre o “real” e o “virtual” e interpelando atos e valores morais e éticos de uma intimidade que conjuga o público e o privado numa sociedade digital e de rede, que está vivendo parte de sua vida no ciberespaço. A vivência da intimidade, nesse mundo, assemelha-se ou é tratado ainda ou por enquanto, ao espaço da fantasia e do sonho, que normalmente permanecem guardados dentro de cada um de nós, ou revelados muito secretamente. No entanto as questões que já têm sido suscitadas, como as do adultério virtual, podem mudar o rumo de uma visão romântica ou infantilizada dos mundos virtuais tridimensionais *online*. Apesar das evidências de uma certa liberalização e liberação da sexualidade desencadeada nos anos 60 do século e milênio passados, há ainda lugar para repressões, timidez e impossibilidades. Mas há um outro lado, as referências políticas e legais da “vida real” e do corpo social. O universo íntimo das pessoas ganhou mais um espaço de expressão, como tantos outros ao longo da história da humanidade. A questão crucial e diferencial que se apresenta diz respeito a maneira pela qual a expressão se dá. Os mundos virtuais tridimensionais *online* produziram duplos que interagem e que implicam os seres humanos nos seus afetos mais profundos, muitos deles sujeitos a regulações biológicas, cognitivas e legais. A intimidade e a sexualidade humana vividas nas interações do espaço virtual de *Second Life* mostram faces sem pudor, transbordando pulsões que buscam satisfação nas formas mais inusitadas e extravagantes, confirmando, uma vez mais que a regra e a lei natural, biológica não funcionam no humano como nos outros animais e que certas leis dos homens ao fazerem aprisionar o desejo, criam fissuras que fogem ao controle.

5 CONCLUSÃO

Ao longo de sua história a humanidade tem produzido artefatos cujas funções parecem transcender as idéias concebidas na origem, dados o uso e a apropriação que deles faz. Projetados como dispositivos de segurança nacional, o computador e a internet criaram

possibilidades antes inimagináveis, que hoje se traduzem, principalmente após o advento dos mundos virtuais tridimensionais interativos *online*, em lócus das interações sociais na pós-modernidade e das práticas de si reformulando o encontro consigo mesmo e com o outro, as formas de amar, de se relacionar com o corpo, de se comunicar, e de consumir.

Cada época que a humanidade vive parece traduzir um certo espírito do tempo, captado pela ressonância entre o fazer cultural e os processos de subjetivação. Das práticas sociais predominantes em nossos dias, qual terão maior supremacia que as de *comunicar e consumir*? Poucas, provavelmente. Comunicar e consumir estão presentes, invariavelmente, inelutavelmente, juntos e ao mesmo tempo, em cada um e em todos os atos e momentos de nossas vidas. É da condição humana. Real, imaginária ou simbolicamente, como voz ativa ou passiva, não deixamos de comunicar e de consumir por um segundo sequer. O ar que respiramos, o alimento que ingerimos, o amor que experimentamos, o olhar que trocamos, a greve que fazemos, a beleza que admiramos, a obscenidade que recusamos, em tudo há uma comunicação e um consumo. Consumir para comunicar para consumir para comunicar... indefinidamente... num ciclo interminável, do qual nem a morte nos livra. Passamos de um ao outro sem nos apercebermos, pois cada um está implicado no outro, cada um dá substância e materialidade ao outro, criando sentidos e significações. Complementaridade na complexidade.

A manifestação simbólica e cultural revelou o humano nas diferentes formas de expressão. A prensa de Gutemberg clareou e esclareceu ao mundo sobre o próprio mundo. Marco histórico e agenciador de novas perspectivas de olhar e conhecimento sobre si e sobre entorno. O mesmo vale para os outros *media* que ao longo do tempo surgiram. Cada um introduz uma diferença, reconfigura a cultura que por sua vez reconfigura o homem, produzindo novos efeitos de verdade, interferindo nos jogos e posições no contexto individual e coletivo.

Estamos, neste exato momento histórico, experimentando as interferências da tecnologia e dos aparatos comunicacionais e informacionais na vida pública e privada.

Parece tanto previsível quanto inevitável que a condição humana e os domínios de articulação da subjetividade estejam sendo, por essa razão, repensados.

As tecnologias da informação e comunicação, como mediadoras das atividades e das relações humanas têm assumido lugar privilegiado nesse mundo chamado pós-moderno. O mundo virtual e sua concomitante realidade têm-se expandido a diversas áreas de nosso cotidiano plasmando as relações sociais do século XXI. Interagimos por meio de *email*, empreendemos negócios na internet, encontramos amigos, parceiros e amantes em redes de relacionamentos *on-line*. Fazemos sexo virtual, casamos e constituímos família não só por meio da tecnologia, mas, dentro dela.

A tecnologia nos facultou a possibilidade de uma vida virtual, uma “segunda vida”, encontro com o duplo, com o *ego-alter*. Esse fato não deve trazer poucas conseqüências, embora não tenhamos ainda condições de saber todo o seu alcance. Podemos entrevemos aberturas e fechamentos propostas nas passagens operadas entre os mundos “real” e “virtual” e as questões que tem suscitado. Aberturas no sentido de que se trata de mais uma janela, desdobramento e expansão de domínios da humanidade e de formas de experimentar novas estéticas existenciais. Fechamento por poder significar, no enquadramento de uma tela de computador, a afirmação de reclusão, de confirmação da solidão e do hedonismo a que tal prática por vezes convida. Se a pirataria é um grande tema trazido pelo internet, a do adultério virtual pode ser o correlato em importância dentro dos mundos virtuais.

Dadas as especificidades e as incertezas que cercam a realidade virtual como novo espaço de interação e comunicação, torna-se imprescindível nela adentrar para conhecer sua lógica discursiva, as relações que ela determina e por quais relações pode ser determinada. A pesquisa empírica enriquece vastamente o conhecimento dos meandros desse território, entretanto a vivência nesse mundo, a exploração quase antropológica de sua cultura singular é o que permite melhor compreendê-lo e dele extrair conseqüências.

No metaverso de *Second Life* a vida flutua, enquadrada pela tela, aparato escópico, ponto de fuga de uma ilusão de tridimensionalidade. Vidas flutuantes, quase tudo ocorre no domínio do público, nas ruas, tendo, como testemunha e cúmplice, olhares. O olhar ganha supremacia e o olho é um mediador privilegiado. O olhar, principal gatilho do desejo nos metaversos, espreita de todo e qualquer lado, incógnito. Todos são *voyeurs* e exibicionistas ao mesmo tempo. A lógica do parecer ali tornou-se obsoleta. Ninguém parece ser. Todos são. São pela forma como querem ser vistos e como querem ver. Vemos e somos vistos. Nos vemos vendo. O circuito pulsional do olhar é um protagonista. O encontro com o outro é para compartilhar imaginários, fantasias proibidas que a moral do mundo real ainda rejeita ou que os indivíduos são incapazes de assumir. A sexualidade é posta à prova e se o imaginário de um cruzar com o imaginário de outro e nele encontrar eco e reflexo, então o círculo se fecha e o prazer mediatizado e midiático pode jorrar com potência desconcertante. A sexualidade desabrochada materializa-se em sexo virtual, o grande motor da vivência nesse mundo virtual. O sexo virtual, comandado por *scripts*, é cartografável, tem *menu* variado, pode ser repetido à exaustão por falos acopláveis, de medida customizada, incansáveis e que nunca perdem a virilidade. O sexo virtual atravessa e descortina continentes insondados e inconfessos da sexualidade “real”, do sujeito “real”, do corpo “real”. O descontrole e o espanto, o êxtase inesperado e incompreensível, o prazer buscado e repetido fazem parte de um relevo inóspito e pré-programado. A mídia e as tecnologias da informação e comunicação uniram intimidade e entretenimento, um par até não muito tempo, dissociado. Uma pergunta, que pode, aparentemente parecer tola, mas que tem pertinência e eco dentro de *Second Life*: o que a mídia uniu, quem separa?

Os mundos virtuais tridimensionais interativos *online*, ou simplesmente metaversos, apesar de todas as críticas que se possam a eles tecer como domínios de exacerbação e excessos da pós-modernidade, podem também ser vistos como exercício, laboratório vivo, para o bem e para o mal, de uma ambivalência ancestral que faz viver no homem as contradições e os conflitos de seus desejos e a necessidade de satisfazê-los. Se, por razões históricas, demandas da civilização e da cultura o homem tentou esquecer o seu “outro lado”, o não racional, de seu turno, o “outro lado”, como aquele algo que não cessa de se escrever, não se esqueceu do homem e tem encontrado brechas e fissuras de manifestação

em realidades paralelas. A modalidade do necessário marcando nossa espécie ao longo do tempo e nos espaços diversos. Estão aí a *Commedia dell'Arte*, o carnaval, o teatro, o cinema, a televisão e, neste momento, os mundos virtuais *online* operados por interfaces gráficas revelando em suas linguagens específicas, o *demens*, o *ludens*, o *imaginarius* e o *consumas*, recriando mitos ou fazendo viver, como tradutoras fiéis ou infiéis de uma fantasmática interior, Narcisos e Dionisos em pleno século XXI. Aliás, Dioniso parece sorrir, triunfante, no território da virtualidade.

As tecnologias da comunicação e infomação disponibilizaram a criação das técnicas das interfaces gráficas que dá substância aos metaversos, que é acessados pela internet, e que está ao alcance de uma parcela ainda pequena da sociedade mas que com o decorrer tempo, pode transformar-se em produto de consumo massivo. Esta não é uma visão romântica da finalidade dos metaversos, mas não podemos negar que eles trazem essa potencialidade lúdica por meio da qual adultos brincam e experienciam situações que os conduzem a altos níveis de tensão e de prazer. Talvez nesse fato resida parte da motivação que leva essa chamada nova mídia, que são os metaversos, a ser considerado um fracasso por parte da iniciativa privada que tenta comunicar-se com os residentes como se fossem simplesmente consumidores. Uma interpretação possível no contexto das vivências nos metaversos, nos leva a considerar que uma das principais funções dessa interface de mediação do espírito humano pode ser a de fazer experimentar intensos sentimentos de prazer.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BALZAC, Honoré. *A obra-prima ignorada*. São Paulo: Comunique, 2003.

BARBERO, Jesus. *Os Exercícios do Ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. São Paulo: Editora SENAC, 2004.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. São Paulo: Difel Ed., 1982.

_____. *A câmara clara*. Lisboa: Edições 70, 2006.

_____. *Fragments de um discurso amoroso*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70, 1991.

_____. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água: 1991.

_____. *A troca impossível*. In: CASALENO Frederico. *Memória Cotidiana: comunidade e comunicação na era das redes*. Porto Alegre: Sulinas, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

_____. *Mal estar na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

_____. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

_____. *Vida Líquida*. Rio de Janeiro, Zahar: 2005

_____. *Ética pós-moderna*. São Paulo: Paulus, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BIBLIA SAGRADA. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

BRIGGS & BURKE. *Uma história social da mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

CASARES, A.B. *A invenção de Morel*. São Paulo: Cosac Naif, 2006.

CASTELLS, M. *Sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

CAZZOTE, Jacques. *El diablo enamorado*. Madrid: Ediciones Siruela, 1985.

CRUZ, San Juan de la. *A poesia mística de San Juan de la Cruz*. São Paulo: Cultrix, 1984.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

_____. *Diferença e repetição*. São Paulo: Edições Graal, 2006.

- _____. *O mistério de Ariana*. Portugal: Veja, 1996.
- _____. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- _____. *O atual e o virtual*. In: ALLIEZ Éric. *Deleuze: filosofia virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- _____. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense Universitário, 2006.
- DOMINGUEZ, Diana (org). *A arte do século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.
- DOUGLAS, Mary & ISHERWOOD, Baron. *O mundo dos bens*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2006.
- DURAS, Marguerite. *O Deslumbramento*, Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, **ano**.
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes Ed., 1985.
- FOUCAULT, Michel. *Dits et écrits*, v. IV. Paris: Gallimard, 1994.
- _____. *História da sexualidade: o uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Graal, 2007.
- _____. *História da sexualidade: cuidados de si*. Rio de Janeiro, Graal: 1985.
- _____. *O que é um autor*, Portugal, Passagens: 1992.
- _____. *Ditos e Escritos V: ética, sexualidade, política*. Rio de Janeiro: Forense, 2006.
- _____. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Editora Vozes, 2004.
- FLUSSER, Villem. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FREUD, Sigmund. *Para além do princípio de prazer*. In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas, vol XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1987.
- _____. *O mal estar na civilização*. In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas, vol. XXI. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1974.
- _____. *Sobre o narcisismo: uma introdução*. In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1987.

_____. *Psicologia de grupo e análise do eu*. In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas v. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1987.

GIDDENS, Anthony. *A transformação da intimidade*. São Paulo: Editora Unesp, 1993.

GOETHE, *Os sofrimentos do jovem Werther*. São Paulo: Ed. Martin Claret, 2006.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

HOHLFELDT, A. *Teorias da comunicação*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2002.

JAMESON, F. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 2006.

JOHNSON, S. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia*. Bauru: EDUSC, 2001.

KONDER, Leandro. *Sobre o amor*. São Paulo: Boitempo, 2007.

LACAN, Jacques. *O seminário Livro 1: os escritos técnicos de Freud*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. *O seminário. Livro 1: os escritos técnicos de Freud*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1979.

_____. *Seminário 2, O eu na teoria de Freud e na técnica da Psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.

_____. *O estádio do espelho na formação do função do eu*. In: *O sujeito, o corpo e a letra*. Lisboa: Arcádia, 1977

_____. *O seminário 5: as formações do inconsciente*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

_____. *O seminário 8: a transferência*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.

_____. *O Seminário 11: os quatro conceitos fundamentais da Psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1979.

_____. *O Seminário 20: Mais, ainda*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1982.

_____. *Escritos*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

LATOUR, B. *Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches*. Bauru: EDUSC, 2002.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina Ed., 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2001.

_____. *O que é virtual*. São Paulo, Editora 34, 1996.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Civilização Brasileira, 1998.

MAFFESOLI, Michel. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. *A parte do diabo*. Rio de Janeiro: Record, 2004.

_____. *O mistério da conjunção*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MCCRACKEN, Grant. *Cultura & consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo*. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.

MARQUES, Gabriel Garcia. *O amor nos tempos do cólera*. Rio de Janeiro: Record, 2007.

MELMAN, Charles. *O homem sem gravidade: gozar a qualquer preço*. Rio de Janeiro: Companhia de Freud Ed., 2003.

MILLER, J.-A. *Logicas de la vida amorosa*. Buenos Aires: Manantial, 1991.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre, Editora Sulina:2007

_____. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio D'Água,1997.

_____. *O Paradigma perdido: a natureza humana*. Portugal: Biblioteca Universitária, 2000.

_____. *A Religação dos saberes: O desafio do século XXI*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

_____. *Amor, poesia, sabedoria*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

- MUSSO, Pierre. *Ciberespaço, figura reticular da utopia tecnológica in AUTOR . Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad Ed., 2006.
- NERVAL, Gérard de. *Aurélia*. Mozambook, 2001. Disponível em: <http://mozambook.free.fr/aurelia.htm> - último acesso em 21/01/2009.
- PESSOA, Fernando. *O livro do desassossego I*. Lisboa: Ática, 1982.
- PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- ROLNIK, Suely. *Cartografias do desejo*. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2006.
- SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- SENNETT, Richard. *O declínio do homem público: as tiranias da intimidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- SERRES, Michel. *Atlas*. Lisboa: Instituto Piaget, s/data.
- SIBÍLIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- SIBÍLIA, Paula. *Os diários íntimos na internet e a crise da interioridade psicológica*. In: LEMOS, André & CUNHA, Paulo (Org). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2003.
- SILVERSTONE, Roger. *Porque estudar a mídia*. São Paulo: Ed. Loyola, 2002.
- SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- _____. A televisão é uma forma de vida. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, nº 18, pg 21, 2001.
- TURKLE, Sherry. *Life on the screen*. New York: Simon&Schuster, 1997.
- _____. Fronteiras do real e do virtual. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, nº 11, pg 117-123, 1999.
- VALÈRY, Paul. *The outlook of the intelligence*. Paperback Publisher: Princeton University Press: 1989.
- WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- ZIZEK, Slavoj. *Bem-vindo ao deserto do Real!* São Paulo: Boitempo Ed., 2005.

O que é Second Life?

Second Life é um mundo virtual, 3-D (tridimensional), interativo, gerado em computador, *online* e construído pelos seus residentes. É um universo paralelo, onde pessoas têm empenhado parte de suas vidas, ou criado uma vida alternativa para si. Tal qual no mundo do lado de cá da tela do computador, *Second Life* está em constante transformação. É construído e movido pelas ações e experiências de seus residentes, chamados de *avatars*, substantivo pleno de significação para a função que cumpre. A palavra *avatar*, vem do sânscrito e significa “descida do Céu à Terra. Na crença hinduísta, descida de um ser divino à terra, em forma materializada” (Houaiss).

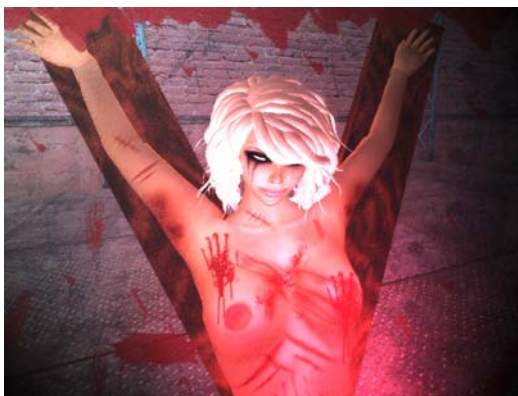
Para os seus idealizadores, *Second Life* é (*):

Um mundo virtual 3-D totalmente construído por seus residentes. Desde a abertura ao público em 2003, cresceu explosivamente e hoje é habitado por um total de 9.759.399 Residentes vindos de todo o globo.

- A partir do momento que você entra o Mundo você descobrirá um vasto continente digital pululando de pessoas, diversão, experiências e oportunidades. Ao explorá-lo, talvez você encontre um pedaço de terra perfeito para construir sua casa ou negócio.
- Você estará também rodeado pelas Criações feitas dos residentes conhecidos seus. Pelo fato de que os residentes detém os direitos de suas criações digitais, eles podem comprar, vender e comercializar com outros residentes.
- O Mercado atualmente movimenta milhões de *US dollars* em transações mensais. Esse comércio utiliza a moeda local, o *Linden dollar*, que pode ser convertido em Dólar americano em diversos locais de câmbio online.

Bem vindo a *Second Life*. Esperamos vê-lo dentro do mundo.

Cenas da vida virtual









Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)