

REALIDADE, VIRTUALIDADE E RELAÇÃO: UTOPIAS NEOGNÓSTICAS DO PÓS-HUMANO NA CIBERCULTURA

JOÃO MANUEL DUQUE – UCP BRAGA

Gostaria de iniciar a minha proposta de leitura com o esclarecimento breve de dois pressupostos:

- Em primeiro lugar, apenas queria precisar o campo em que pretendo abordar a questão do pós-humanismo, que constitui o horizonte mais vasto das reflexões destes dias. Não vou entrar diretamente nas discussões da relação entre certo trans-humanismo de pendor nietzschiano e um pós-humanismo estrito, que propõe a total superação da humanidade. Ou seja, a diferença entre propostas que avançam num sentido de um outro humanismo, mas ainda humano (sendo o «pós» assumido ainda como pertencendo ao âmbito daquilo que pretende superar, como acontece, por exemplo, na relação entre modernidade e pós-modernidade) e as mais radicais, também mais raras, que prognosticam um real fim da humanidade, rumo a outra era do universo. Independentemente das formulações explícitas destas tendências, movimentar-me-ei sempre no limiar da questão sobre o humano do pós-humano: ou seja, se de facto a humanidade ainda reivindicada por muitos pós-humanismos moderados será sustentável como humanidade, ou realmente como já não humana.

Ao mesmo tempo, sendo muito diversificados os caminhos tecnologicamente propostos para a realização desta utopia pós-humana – mais ou menos radical, num sentido ou no outro – não é minha intenção abordá-los todos. Por exemplo, ficará completamente fora do meu horizonte a utopia da construção de um pós-humanismo centrado no *cyborg*, enquanto organismo transformado através de próteses tecnológicas ou intervenções genéticas. Sendo esse o campo de mais frequente aplicação das utopias pós-humanas, com as questões bioéticas concomitantes, a minha intenção é desviar-me para o campo da virtualidade, tal como elaborada no que se vai chamando ciberespaço ou no âmbito da denominada cibercultura. Ou seja, a questão do humano será aqui discutida na relação entre realidade e virtualidade, tal como provocada pela utilização da tecnologia virtualizante, sobretudo da internet e dos jogos de computador. A questão central será, pois, a da simulação do real e das suas consequências sobre a humanidade dos humanos.

- Em segundo lugar e como já se vê, toda a minha leitura assenta no pressuposto entretanto mais ou menos aceite de que a tecnologia (tal como a racionalidade ou a linguagem) não é apenas instrumento neutro, para a utilização inofensiva de sujeitos cultural e identitariamente já constituídos, mas exerce uma influência inevitável sobre a cultura, que é, por sua vez, o solo no qual se constroem as identidades pessoais. Os desenvolvimentos técnicos possuem, pois, consequências sócio-culturais profundas, para utilizar a conhecida formulação de Peter Koslowski¹, sintetizando uma linha de análise da cultura já fortemente afirmada.

Este pressuposto de dimensão sócio-cultural será aqui explorado sobretudo numa vertente que poderíamos denominar antropológica, ontológica ou metafísica. Não no sentido de construção de um sistema metafísico que o enquadre, mas na medida em que as questões aí levantadas são reconduzidas à questão fundamental da própria compreensão do ser humano e do próprio ser, nas modalidades da sua realização. Antes de tudo, no sentido que lhe deu um dos primeiros construtores de uma ontologia do ciberespaço, nomeadamente Michael Heim: “O ciberespaço é mais do que um avanço nos media electrónicos ou no design de interface computacional. Com os seus ambientes virtuais e mundos simulados, o ciberespaço é um laboratório metafísico, uma ferramenta para examinar o nosso sentido de realidade”². É precisamente neste sentido da realidade que me vou concentrar. E não apenas no sentido ontológico geral de realidade e de ser, mas mais especificamente na relação do humano com esse sentido e, por efeito dessa relação, no próprio sentido da realidade humana. Trata-se, pois, de relacionar a concepção de humano com a concepção de realidade e com os modos da sua experiência.

A partir desta questão geral, a questão da cibercultura ganha pertinência filosófica e, por extensão, pertinência teológica, constituindo a base daquilo que se vai denominando ciberteologia. Partilho, neste campo da reflexão, a perspectiva do teólogo alemão Klaus Müller, a que dá uma formulação desafiadora: “O que contudo se encontra agora fora de questão – considero eu – é o facto de que a filosofia, de futuro,

¹ Cf. P. KOSLOWSKI, *Die postmoderne Kultur: gesellschaftlich-kulturelle Konsequenzen der technischen Entwicklung*, München: C. H. Beck, 1987.

² M. HEIM, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York-Oxford: Oxford Univ. Press, 1993, 82: “Cyberspace is more than a breakthrough in electronic media or in computer interface design. With its virtual environments and simulated worlds, cyberspace is a metaphysical laboratory, a tool for examining our very sense of reality”.

já não poderá exercer-se sem cybercrítica, tal como já não pode sem crítica da razão e crítica da linguagem”³. O que proponho é, pois, um pequeno e simples exercício de cibercrítica, em perspetiva filosófico-antropológica e teológica.

1. Na floresta dos conceitos

Tendo em conta a vastidão dos conceitos envolvidos, que normalmente são assumidos inocentemente, com todas as suas ambiguidades, penso ser aconselhável que o primeiro passo do meu exercício seja dedicado a alguma, a possível, clarificação de conceitos.

- Começo pela difícil relação entre os conceitos de realidade e de virtualidade. Na linguagem comum, como é sabido, realidade não se opõe a virtualidade, até porque a expressão mais usada é a de “realidade virtual”, que junta precisamente os dois conceitos. Mas, já aí se pode constatar certa indefinição: o que seria a realidade não virtual – seria realidade real? Mas então estaríamos a lidar com acepções diferentes do conceito de realidade e de virtualidade. O conhecido teórico desta questão, Pierre Lévy, prefere recorrer à interpretação clássica dos conceitos, que compreendia por virtualidade – com origem em *virtus* – tudo o que fosse do reino do possível, mas ainda não atual. Nesse sentido, virtual opor-se-ia a atual e não a real⁴.

Manuel Castells, por seu turno, prefere falar de “real virtualidade”, para se referir ao modo de ser da cibercultura, como novo modo de construção da realidade, através dos recursos da virtualidade tecnológica. Nesse sentido, a real virtualidade que predomina na cibercultura seria idêntica à virtual realidade de que ela vive. Mas, neste caso, falta a clarificação do que se entende por virtualidade, ainda que não seja pensada por oposição a realidade. Não se trata, é certo, da sua identificação com a “realidade virtual”, tal como conseguida por intermédio de determinados efeitos tecnológicos. Mas também não está completamente desligada dessa construção muito própria.

Nesse sentido, para evitar definições demasiado substantivas, que acabam por aplicar-se sempre a modos de ser da realidade (seja atual, seja virtual), e para evitar

³ K. MÜLLER, *Endlich unsterblich. Zwischen Körperkult und Cyberworld*, Kevelaer: Butzon & Becker, 2011, 134: “Außer Frage aber – meine ich – steht jetzt bereits, dass Philosophie künftig ohne eine Dimension von Cyber-Kritik genauso wenig betrieben werden kann wie ohne Vernunft- und Sprachkritik”.

⁴ Cf.: P. LÉVY, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris: La Découverte, 1998.

também leituras demasiado ingénuas que reduzem o conceito de realidade a uma pretensa imediatez da relação do sujeito ao mundo – como se não fosse sempre mediada essa relação – prefiro falar em “virtualização do real”, enquanto permanente processo cultural, com influência sobre o modo como os sujeitos interpretam o mundo, culturalmente situados.

Ora, esse processo de virtualização do real prefiro compreendê-lo à luz da nomenclatura de Jean Baudrillard, que fala preferentemente de simulacros e de simulação⁵. A “hiper-realidade” de que vive a cibercultura seria construída por processos de simulação, ou seja, por processos de representação do real. Contudo, até aqui não teríamos ainda qualquer novidade, pois a realidade é-nos acessível sempre em representações suas, mesmo que não cheguemos ao extremo de considerar, como Schopenhauer, o mundo apenas como representação.

Atrevo-me a jogar com o conceito de simulação e a sugerir que o processo de virtualização do real, a que assistimos na cibercultura, seja um processo que, ao simular o real (pela sua representação tecnológica), ao mesmo tempo o faz com uma eficácia mimética tal, que *dissimula* o próprio facto de se tratar de uma simulação. Essa dissimulação da simulação, que transforma os simulacros em realidade primeira, fortemente impulsionada pela televisão, atinge uma eficácia muito própria nos mundos construídos pelo computador – seja em jogos, seja na rede.

Tendo em conta este pressuposto, poderemos então passar para um definição simples do virtual, como experiência correspondente ao modo como é construída a relação ao mundo, no permanente processo de simulação e dissimulação tecnológicas. Como exemplo, pode ver-se a definição de um dos pensadores italianos que mais se tem dedicado a este assunto, Giovanni Ventimiglia: “Brevemente, podemos dizer...⁶ que ‘virtual’ é denominada toda a experiência tendencialmente multimedial e interativa, efectuada através de um novo meio de comunicação e em particular, de um pc ligado em rede⁷. Assim, o comércio virtual não é outra coisa senão o e-comércio, ou seja um comércio realizado com o auxílio da internet. E o espaço virtual é o espaço no qual entro através da internet, que se costuma chamar também ciberespaço”⁸.

⁵ Cf.: J. BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, Paris: Galilée 1981.

⁶ G. VENTIMIGLIA, *Ontologia ed etica del virtuale*, in «Teoria», 24 (2004), 119-147.

⁷ Cfr. M. HEIM, *Virtual Realism*, Oxford University Press, New York-Oxford 1998, 3 ss.

⁸ G. VENTIMIGLIA, *Il soggetto umano nello spazio virtuale*, in L. PALAZZANI (Dir.), *Nuove biotecnologie, biodiritto e trasformazioni della soggettività*, Roma: Studium, 2008, 181: “In breve possiamo dire, rimandando ad un altro testo per un approfondimento, che ‘virtuale’ è detta ogni

- Há, no entanto, um aspeto inerente ao processo de simulação que não costuma ser abordado na compreensão da diferença entre (certa) realidade e a (real) virtualidade: a questão da *materialidade* do real, ou melhor, da relação à matéria, no processo de compreensão da realidade. Em última instância, somos aqui reenviados para o antigo problema da relação entre realidade e conceito. Numa aposição extrema – dita estranhamente materialista – estaria a afirmação de que o mundo da matéria é o único real, sendo o conceito a sua falsificação ideal; no outro extremo – dito idealista – estaria a afirmação de que o único mundo verdadeiro é o do conceito ou ideia, sendo o mundo material apenas sua cópia falsificadora. Como equilíbrio poderíamos pensar na relação dialética estabelecida por Aristóteles entre matéria, como princípio de particularização e individuação, e o conceito, como princípio da universalização, sendo ambos inseparáveis no processo de conhecimento. É nesse contexto que a compreensão do ente particular, enquanto tal, na sua realidade individual, está dependente da sua articulação material, que evita a sua redução ao esquema abstracto proposto pelo conceito. Assim se compreende o real na sua resistência à absorção conceptual e portanto, à sua redução ou simulação ideal, sobretudo pela sua insuperável localização no espaço e no tempo. Esta íntima ligação à matéria, como garantia da realidade mundana – incluindo a realidade humana – é algo que me parece importante recuperar, na elaboração de uma cibercrítica contemporânea⁹. Mais adiante, tiraremos consequências desta materialidade do real humano.

- Já vemos em que medida estamos na órbita daquilo que, nas suas mais diversificadas manifestações e versões, teve o nome de gnosticismo, ao longo da história do ocidente, sobretudo em estreita relação com o cristianismo. Mais do que na questão estrita da gnose ou do conhecimento¹⁰ – que não passa da aplicação à epistemologia de uma ontologia anterior – prefiro concentrar-me no que poderíamos considerar a cosmologia gnóstica, com consequências diretas na respetiva antropologia. Em última instância, a leitura gnóstica do mundo é de base monista. A

esperienza tendenzialmente multimediale ed interattiva, effettuata attraverso un nuovo mezzo di comunicazione ed in particolare un pc collegato in rete. Così, il commercio virtuale non è altro che l'e-commerce, ovvero un commercio che si attua con l'ausilio di internet. E lo spazio virtuale è lo spazio in cui entro attraverso internet, che si suole chiamare anche cyberspazio”.

⁹ Poder-se-ia estabelecer aqui certo paralelo com a teoria dos mundos, elaborada por Karl Popper: o mundo 1 como mundo substancial (muito mais ancorado na individuação material), o mundo 2 como mundo do sujeito calculador (ligado ao conceito matematizado) e o mundo3 como mundo da relação pura (suportado na simulação como base da relação).

¹⁰ Mesmo que essa questão seja hoje importante, sobretudo quando se fala em sociedade do conhecimento e da informação, ou quando se pretende interpretar o humano como pura informação.

realidade é una e única, em aparência de diversidade. Sendo a diversidade apenas aparente, a individuação (pela via da matéria) também o é. Em verdade há apenas uma realidade (de ordem espiritual ou ideal), encoberta pela aparente diversidade, a qual deverá ser suplantada, como processo salvífico. Ou seja, a salvação do real coincide com o seu regresso ao uno e único verdadeiro, superando progressivamente a aparência falsa (e maléfica) da diversidade ou diferença particular. É devido a este monismo de fundo que o gnosticismo assume configuração dualista, na separação entre espírito e matéria. Mas esse dualismo é, em realidade, aparente, pois a matéria, como princípio do mal, não faz parte do mundo verdadeiro.

- Quanto ao conceito de cibercultura, opto por não entrar aqui nos debates sobre o seu estudo e os respetivos paradigmas, que têm marcado os *cultural studies* dos últimos anos¹¹. Parto da conexão genérica entre cibercultura e ciberespaço, sendo a cibercultura constituída pelos modos como se habita o ciberespaço. É claro que esses modos têm repercussão sobre os modos de vida fora do ciberespaço. Mas é na intersecção desses contextos diversos que podemos falar mesmo de cibercultura como modo de ser preponderante dos nossos contemporâneos. Se, como veremos, podemos relacionar certas utopias do pós-humano com modos comuns, quotidianos, de habitar a cibercultura, então podemos considerar que essas utopias, de modo mais ou menos explícito, são marcantes da cultura contemporânea, mesmo quando não assumem configurações radicais, quase apocalípticas. Se me vou referir, mais adiante, a algumas dessas configurações mais radicais, isso é apenas por nelas se manifestarem mais visivelmente as questões que atravessam a cibercultura, mesmo nas suas versões mais moderadas, subtis e quotidianas.

Com David Bell, um dos seus mais férteis teóricos, poderíamos considerar que a “cibercultura se refere, aqui, a modos de vida no ciberespaço, ou modos de vida modelados pelo ciberespaço, sendo o ciberespaço uma matriz de práticas e representações articuladas”¹². É claro que esta definição simples não pode ignorar que as raízes destes modos de vida se estendem às complexas transformações culturais dos últimos séculos, para além de às enormes transformações tecnológicas, como vimos. Manuel Castells é, sem dúvida, um dos analistas que mais vastamente estudou os

¹¹ Ver a excelente síntese em D. BELL, *An Introduction to Cyberculture*, London / New York: Routledge, 2001.

¹² D. BELL, *Cyberculture Theorists*, London / New York: Routledge, 2007, 5: “Cyberculture therefore refers here to ways of life in cyberspace, or ways of life shaped by cyberspace, where cyberspace is a matrix of embedded practices and representations”.

processo de mutação cultural que permitem definir estes novos modos de vida. Dele podemos recolher a síntese, já proposta há mais de uma década: “Um novo mundo ganha forma no final deste milénio. Tem origem em três processos independentes, em histórica coincidência cerca do final dos anos 1960 e meados de 1970: a revolução da tecnologia da informação; a crise económica do capitalismo e do estatismo, e a sua subsequente reestruturação; e o florescimento de movimentos sociais como o libertarianismo, os direitos humanos, o feminismo, e o ambientalismo. A interacção destes processos, e as reacções que desencadearam, deram origem a uma nova estrutura social dominante, a sociedade em rede; a uma nova economia, a economia informacional/global; e a uma nova cultura, a cultura da real virtualidade”¹³.

Para o nosso tema interessa, sobretudo, a relação entre cibercultura e a construção de identidades pessoais¹⁴, pois é nesse campo que os seus efeitos se tornam mais significativos do ponto de vista cultural, colocando desafios que dizem respeito a todos e não apenas a grupos mais ou menos radicais. É neste âmbito das identidades pessoas e das concepções antropológicas subjacentes que pretendo situar as utopias originadas pela cibercultura.

2. (U)Topias

Num artigo memorável sobre a virtualização da realidade provocada pelo computador, Michael Heim chega à estranha afirmação, que assumo aqui como ponto de partida: “O fascínio do computador é mais do que utilitário ou estético; é erótico”¹⁵. Em realidade, de facto, o que mais profundamente está envolvido neste processo é a dimensão do *eros*, ou seja, do desejo humano. Estamos, pois, no contexto em que se manifestarão, certamente, as mais profundas aspirações da humanidade, que se vão configurando de modo diverso consoante as culturas.

Mas se reconduzirmos todos os pequenos e parciais desejos humanos ao que

¹³ M. CASTELLS, *The Internet Society*, Oxford, Oxford Univ. Press, 2001, 336: “A new world is taking shape in this end of millennium. It originated in historical coincidence, around the late 1960s and mid-1970s, of three independent processes: the information technology revolution; the economic crisis of both capitalism and statism, and their subsequent restructuring; and the blooming of cultural social movements, such as libertarianism, human rights, feminism, and environmentalism. The interaction between these processes, and the reactions they triggered, brought into being a new dominant social structure, the network society; a new economy, the informational / global economy; and a new culture, the culture of real virtuality”.

¹⁴ Relação estudada, sobretudo, por TURKLE, Sherry, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, New York, Simon & Schuster, 1984. ID., *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, London: Simon & Schuster, 1995.

¹⁵ M. HEIM, *The Metaphysics of Virtual Reality*, 83: “The computer's allure is more than utilitarian or aesthetic; it is erotic”.

poderíamos denominar o grande desejo da humanidade, encontramos-nos com aquilo que tem provocado a construção de todas as utopias: a superação do mal (nas suas diversas manifestações, sobretudo quando provocam sofrimento). Trata-se, pois, do profundo desejo de salvação, como núcleo de todo o erotismo essencial, mesmo que muitas vezes esteja encoberto por outras formas.

Ora, precisamente no cruzamento da questão do mal com a questão da realidade e da virtualidade, não resisto a apresentar a curiosa leitura do filósofo alemão Odo Marquard¹⁶. Segundo esse subtil analista, a história do ocidente é a história da progressiva transformação das suas realidades básicas em ficções ou em simulações. Esse processo dá-se para compensar o problema da aniquilação escatológica do mundo. Ou seja, dado o mal que existe no mundo, este mundo seria «condenado» escatologicamente por Deus. Durante um largo período, considerou-se ser o próprio Deus que o salva dessa condenação. Mas a modernidade não pôde aceitar mais essa redenção, pois não parecia compaginável com as capacidades e mesmo com a liberdade e autonomia humanas; por isso, escolheu outra via: a de tornar fictício o próprio Deus, já que era ele o originário juiz do mundo (daí resultou a famosa «morte de Deus»). Pensou-se desse modo que, anulado o juiz, ao ser declarado como simulação, seria anulada a condenação do mundo.

Mas o resultado não foi propriamente satisfatório, já que o mundo sem Deus – sem o Deus condenador e sem o Deus salvador – também não parecia corresponder ao nosso desejo. A responsabilidade de solucionar o problema ficou, contudo, entregue apenas ao ser humano, já que a hipótese «Deus» estava fora de hipótese. Incapaz de resolver o problema do mal, do sofrimento e da culpa, o ser humano foi também alvo do mesmo processo de ficção. Passou a ser mero fantoche no interior de sistemas sociais, ou mero boneco de impulsos subconscientes, produto de traumas educacionais, etc. Sendo assim, deixou de haver alguém verdadeiramente culpado por seja o que for que haja de mal na nossa realidade. E deixou de haver, pela mesma razão, alguém livremente responsável por transformar essa mesma realidade (deu-se, assim, a «morte do Homem», enquanto «morte do sujeito» moderno, responsável por tudo).

Mas a realidade continuou a existir e o mal e o sofrimento também, com o correspondente desejo de superação. Restava apenas uma solução: tornar a própria

¹⁶ O. MARQUARD, *Aesthetica und anaesthetica*, Paderborn, 1989, 88ss.

realidade, o próprio mundo, com o seu lado negativo, em mera ficção. E assistimos à transformação da realidade real – incluindo o seu lado duro e inaceitável – em realidade virtual (constatamos aquilo a que poderia chamar-se a «morte da realidade»). Esta «virtualização», por seu turno, não permite que sejam vistos os aspectos incómodos da realidade, reduzindo assim a capacidade de visão do próprio *homo videns*. Ou seja, somos salvos da condenação eterna de nós mesmos e do mundo, porque nós mesmos já não somos e o nosso mundo deixou de ser mundo e passou a ser a ilusão que dele constantemente construímos. Mas a salvação estaria, precisamente, nessa simulação, como utopia do mal superado. O mundo apenas se salvaria como ficção, como já defendia Nietzsche.

Ora são diversos os caminhos ciberculturais de construção dessa utopia. Aqui limitar-me-ei à apresentação de dois projetos mais radicais – nos quais, como disse, se torna mais evidente o problema em análise – e de uma leitura mais englobante, que permite pensar os efeitos das posições mais radicais sobre a maioria dos nossos contemporâneos.

Uma primeira ideia que poderemos considerar utopia da cibercultura é retirada de alguns escritos de Donna Haraway, sobretudo do seu famoso *Manifesto for Cyborgs*, apresentado pela primeira vez já em 1984¹⁷. A linguagem complexa e frequentemente irónica de Haraway pode levar-nos a considerar o seguinte: se reconduzirmos os problemas da humanidade à questão do domínio e se responsabilizarmos os principais dualismos por esse domínio, a sua superação só será possível num contexto em que desaparecem todos os dualismos, num permanente jogo de igualdades. Assim, o dualismo espírito-matéria, ou o dualismo humano-máquina, ou humano-animal, ou ainda e sobretudo o dualismo masculino-feminino, deixam de fazer sentido em mundos habitados por cyborgs, ou seja, por seres mistos, em que o organismo é trabalhado ciberneticamente, precisamente para o levar além dos dualismos vigentes. Levanta-se assim a utopia da relação sem diferença – incluindo a relação sem diferença sexual, como representante de todas as outras diferenças. Na prática, concebe-se a salvação como anulação das diferenças, reduzidas a puro jogo aparente, reconduzidas a uma igualdade fundamental de tudo com tudo (como por exemplo entre humano e animal).

¹⁷ Cf. D. HARAWAY, *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, Free Association Books, 1991.

Uma proposta bem mais explícita e radical é a que foi apresentada pelo grupo dos denominados *Extropianos*. Max More é o seu principal ideólogo, tendo fundado, juntamente com Tom Morrow em 1991, o Extropy Institute. A sua ideia fundamental é que o mundo, sobretudo a humanidade, se encontram em processo de extropia ou expansão das suas capacidades, e não de entropia. Nesse processo evolutivo, ganha especial lugar a superação do ser humano – ou a sua transformação num ser pós-humano. O principal factor dessa transformação é a superação dos limites do tempo e do espaço, provocados pela corporeidade do humano. Nesse sentido, a tecnologia possibilita o decisivo passo para o pós-humano, na medida em que permite, entre outros modos pelo processo de virtualização, o abandono das limitações provocadas pelo corpo. Assim atinge-se a liberdade sonhada em todos os tempos – liberdade de estruturas, de instituições, de leis, do tempo, do espaço, de si mesmo enquanto corpo pesado, etc. A utopia do ser humano perfeito transforma-se em *Cybertopia*, na medida em que encontra realização no ciberespaço. “Enquanto seres vivos virtuais, os extropianos seriam imortais, explica Max More, na medida em que os conteúdos cerebrais digitalizados, em qualquer momento, podem ser copiados para um corpo robótico, ou para um clone. E é evidente que a digitalização ofereceria à nossa personalidade igualmente a opção agradável de a poder modelar, como todos os documentos, sem deixar vestígios. Nós poderíamos assim apagar indesejáveis traços de carácter, ou más recordações, pelo menos da nossa memória ativa, e em vez disso guardar capacidades e experiências, que nos são mais agradáveis ou oferecem mais vantagens”¹⁸. Quando o Extropy Institute foi extinto, por ter considerada realizada a sua missão, não foi porque a transformação dos corpos, por implante ou multiplicação, se tenha tornado realidade, mas porque o ciberespaço pode realizar a mesma utopia sem precisar desses processos. Fala-se, pois, já de uma “era do espírito”, precisamente inaugurada pela prevalência do ciberespaço. Como diz um dos conhecidos publicistas desta ideia, Hans Moravec, “quando o ciberespaço se tornar mais poderoso, a sua supremacia sobre os corpos materiais transformar-se-á na dura frente de expansão. A anterior onda da frente da transformação da matéria bruta será substituída por uma onda muito mais rápida, que transformará tudo em ciberespaço. Por fim, tudo se transformará em espírito a jorrar, que se expande quase à velocidade

¹⁸ G. S. FREYERMUTH, *Die Avantgarde der Evolution. Die Extropianer*, 6.

da luz”¹⁹.

A par desta proposta extrema, a leitura de Castells aponta para uma espécie de utopia não declarada, na medida em que a sociedade em rede, potenciada pela galáxia da internet, parece possibilitar a realização de certos desejos ancestrais da humanidade. Manuel Castells, ele próprio, evita qualquer discurso apologético ou entusiástico. De qualquer modo, o mundo que ele descreve – e que é sem dúvida aquele que habitam os nossos contemporâneos, pelo menos em determinadas regiões do globo – pode perfeitamente ser lido como realização quotidiana e moderada dessas utopias. O desejo – e a ilusão da correspondente realização – da libertação do corpo e dos limites por ele impostos, sobretudo os limites do tempo e do espaço, são sem dúvida características que animam os mecanismos da cibercultura. Mesmo nas suas manifestações mais moderadas – como são as do quotidiano frequentador da internet, ou ainda mais as do envolvimento na redes sociais, para já não falar nas manifestações mais viciantes, como em jogos ou em relações simuladas – podem ser interpretadas como realização, pelo menos em parte, da mesma utopia que anima as posições mais extremas. E se as posições mais extremas são importantes para o debate sobre o humano, as manifestações mais moderadas são-no sobretudo para o debate sobre o modo de sermos humanos, enquanto habitantes banais, habituais e quotidianos do ciberespaço.

3. Gnose

Em que medida estas utopias da cibercultura podem ser lidas no contexto da revisitação do gnosticismo? Retomando os tópicos que, mais acima, referi relativamente à perspectiva gnóstica – e que me parecem os mais gerais, comuns a todas as inúmeras versões conhecidas na história – penso que poderíamos sintetizar a questão nos seguintes pontos:

1. Em primeiro lugar, é importante a ligação fundamental entre gnose e identidade e desta com a questão da salvação. A construção da identidade pessoal e o autoconhecimento, como caminhos de inserção num processo mais vasto do universo unitário, são a condição de um percurso salvífico que conduzirá o humano à sua verdade e, por isso, à libertação de tudo aquilo que contradiz essa salvação. Como vimos, os processos da cibercultura são sobretudo importantes pelo impacto que

¹⁹ H. MORAVEC, *Die Evolution postbiologischen Lebens*, 11.

possuem sobre a construção das identidades e pelo modo como essa construção insere o sujeito num processo mais vasto, que é compreendido como realização possível de uma utopia esperada e desejada. Por isso, a pertinência erótica do ciberespaço coincide com a sua pretensão salvífica. Não estamos pois, no mundo da pura utilização instrumental ou do puro divertimento. A questão é antropológicamente mais profunda porque tem a ver com a salvação.

2. Como vimos, uma das características fundamentais de todos os gnosticismos é a sua compreensão monista da realidade, quanto à sua verdade fundamental. Como sabemos, esse monismo alimentou os idealismos (rigorosamente também gnósticos) da modernidade, incluindo a procura cartesiana (e científica) de uma “*mathesis universalis*”, que permitisse conhecer e dominar toda a realidade a partir de uma linguagem unívoca. Na prática, é essa também a intenção da lógica binária de Leibniz e da sua monadologia, como representação unívoca de todo o universo. Esta tendência univocizante da modernidade – no início claramente como pretensão conhecimento da própria mente divina, unívoca por natureza – animou todo o gnosticismo moderno, até às suas manifestações mais místicas e esotéricas.

Interessantemente, Michael Heim considera o processo de digitalização contemporâneo – com base precisamente na lógica binária – como clara realização da ideia de Leibniz e, no fundo, como modo de realização do ideal gnóstico de encontrar a verdadeira, una e única realidade, para além e escondida na aparência da sua diversidade. O ser entendido digitalmente corresponde, pois, a todas as tentativas desta leitura monista do real, por oposição à leituras dualistas e analógicas. As leituras dualistas, em grande parte, são apenas o resultado aparente da leitura monista, como vimos acima. A verdadeira alternativa parece ser constituída pela compreensão analógica do real, como compreensão de verdadeira relação – analogia como correspondência – de diferenças reais e não apenas simuladas ou representadas. Sendo assim, o pensamento digital contrapõe-se, como visão gnóstica, ao pensamento analógico, que pretende corresponder à realidade como conjunto de relações de particularidades, e nunca um processo de redução das particularidades à sua ideia universal. Assim, a diferença assenta na relação real de entes particulares e a relação assenta na real diferença desses entes; isso implica um outro modo de interpretar a diferença, que não é mera repetição indefinida do mesmo, sob outra aparência ou

noutra condição²⁰. Não é por acaso que o gnosticismo acaba por resultar no ideal de salvação como eterno retorno do mesmo, mesmo se com a aparência do diferente. E não é isso que acontece com a simulação digital, através da redução de tudo à conjugação (pretensamente diferente) de dois dígitos?

3. Este monismo de base, como vimos, resulta na anulação de uma componente da realidade, desqualificada como irreal. Na modernidade, por exemplo, assistimos à redução do espaço e do tempo a meras categorias subjetivas ou a meras formulações matemáticas. Na cibercultura, assistimos à sua anulação, mesmo como experiências subjetivas. Desaparece, assim, o último vestígio da experiência do tempo e do espaço, declarados como falsas construções. Isso revela uma contraposição entre os modelos intemporais e aespaciais de existência, e a sujeição humano aos limites do tempo e do espaço, como efeitos da corporeidade. Mais uma vez, o bem e o mal, o verdadeiro e o falso, definem-se pela relação aos limites do corpo no tempo e no espaço e pela desejada libertação dos mesmos. O monismo fundamental resulta, assim, num dualismo prático, que condena e procura abandonar as condições reais da existência humana concreta e histórica.

4. Sabemos em que medida, em nome precisamente das alternativas aqui evocadas, a tradição judaico-cristã teve que se opor, muitas vezes, ao gnosticismo, apesar da aparente proximidade. Tendo em conta que, de um modo muito genérico, a leitura gnóstica do mundo tem origem no pensamento asiático de marca hindu, com extensões para a Europa através de várias tendências antigas, nomeadamente através das influentes filosofias neoplatónicas, podemos considerar que a principal alternativa a este modo de conceber a realidade é de facto o personalismo de raiz hebraica, assente na diferença pessoal constituída pela corporeidade. Esse personalismo, aprofundado pelo cristianismo, através de uma teologia da encarnação, tornou-se o critério de relação com as posições de pendor gnóstico.

Interessantemente, em determinada passagem da sua famosa obra *Neuromancer*, considerado um dos maiores clássicos literários da cibercultura, William Gibson coloca a personagem principal, Case, em diálogo com Aerol (pertencente ao grupo dos Zionitas, nome já de si sintomático): “Experimenta” disse Case [segurando os elétrodos da plataforma do ciberespaço]. [O Zionita Aerol]

²⁰ Neste contexto, parece-me não escapar ao gnosticismo a proposta de Mark Taylor, que permanece cativo de um conceito de diferença próximo ao de Deleuze (cf.: M. C. TAYLOR, *After God*, Chicago: Univ. of Chicago Press, 2007; G. DELEUZE, *Différence et répétition*, Paris 1968).

pegou na faixa, colocou-a e Case ajustou os pólos: Ele fechou os olhos. Case colocou o volume bem avantajado. Aerol estremeceu. Case desligou-o. ‘Que é que viste, meu?’ ‘Babilónia’, disse Aerol zangado”²¹. Não representará aqui Aerol, de modo claramente metafórico e radical, a outra origem, que coloca em questão uma utopia milenar, agora apresentada com outra roupagem? Essa outra origem, claramente judaico-cristã, leva-me à última parte do meu exercício de ciber crítica, agora claramente teológica.

4. O lugar do outro

1. A questão do humano joga-se, segundo a antropologia hebraico-cristã, na questão da identidade pessoal, e não numa definição essencialista e abstracta. Mas a compreensão dessa identidade tem assumido configurações diferentes, ao longo da história do ocidente. Um dos modos de compreensão dessa identidade pode ser denominado substancialista. Cada pessoa é pensada como substância com identidade intransmissível, absolutamente condensada em si mesma. Essa substância é pensada segundo uma ontologia geral, o que torna cada pessoa um exemplar da substância universal do humano. Seja como for, a interpretação substancialista do humano permite salvaguardar a identidade pessoal na sua ligação à individuação material pelo corpo próprio.

Como é sabido, a modernidade transformou esta noção de identidade em subjetividade, concentrada na consciência de si e reduzindo o corpo a *res extensa*. Seja essa consciência pensada como cálculo racional e elaboração matemática da identidade, seja sobretudo pensada como consciência psicológica de si como sujeito único, esta leitura da identidade distancia-se da substância única, materializada no corpo, aprofundando contudo a individualidade irrepetível de cada consciência. A mónada substancial transforma-se em mónada auto-reflexiva. O ser objetivo do sujeito dá lugar ao pensamento de si, como fundamento da identidade.

Considera-se que a pós-modernidade tem procurado questionar – e até abandonar – seja a fundamentação substancialista seja a fundamentação subjetivista da identidade pessoal, orientando-se para uma fundamentação relacional. O modo como o tem feito encaminha-se, tendencialmente, para o próprio abandono da

²¹ W. GIBSON, *Neuromancer*, New York: Ace Books (Electronic Edition), 2003, : “‘Try it’, Case said [holding out the electrodes of the cyberspace deck]. [The Zionite Aerol] took the band, put it on, and Case adjusted the trodes. He closed his eyes. Case hit the power stud. Aerol shuddered. Case jacked him back out. ‘What did you see, man?’ ‘Babylon,’ Aerol said, sadly.”

identidade pessoal, em favor do puro processo relacional, enquanto devir geral, em que cada pessoa real não passa de ilusão ou simulação.

Interessantemente, podemos considerar como específico da antropologia judaico-cristã a necessária conjugação destes três elementos. A substancialidade do único, ligada à sua corporeidade, é elemento imprescindível da identidade pessoal. Esta, contudo, não se dissolve num ontologismo geral, mas liga-se à auto-consciência pessoal de cada um como um “si mesmo”, sujeito de conhecimento e liberdade. Um sujeito que, contudo, não é um absoluto racional desligado da sua substância objetiva e corpórea, da carne que o constitui único. Entendido assim, o sujeito humano é um núcleo de relação, cuja individualidade pessoal nunca é dispensada ou anulada na relação. Que esse indivíduo pessoal se construa, na sua identidade, precisamente pela relação e como relação, não anula nem a sua substância nem a sua subjetividade, antes a constitui. É na equilibrada articulação destas três dimensões que se constrói a noção judaico-cristã de pessoa, evitando a sua redução, por exemplo, a puro terminal de um processo relacional originado e realizado tecnologicamente.

2. Esta noção de identidade conduz à compreensão da pessoa como *lugar*, no sentido de habitação ou morada. Esse lugar, porque necessariamente marcado pelo espaço, é sempre o lugar constituído corporeamente – e não um lugar simulado. O corpo próprio, como lugar, é assim a base da identidade pessoal.

Mas esse lugar não pode ser entendido como ponto substancialmente identificado – seria um lugar existencialmente neutro – nem como pura metáfora da subjetividade. O que determina o humano como lugar, no seu corpo, é precisamente a sua relação livre ao outro. Assim sendo, o humano, como pessoa individual é, antes de mais, lugar do outro para mim. Ou seja, o corpo próprio e a sua auto-consciência são sempre já efeito de uma exposição ao outro, que me torna “eu”, enquanto ser que respondo, no corpo e na consciência, a esse outro que me assalta. Eu sou sempre já um lugar do outro em mim mesmo. Porque não há um eu sem um outro prévio. Não há também experiência do corpo próprio, sem experimentar o outro nesse corpo. Ser eu é ser sempre já afetado pelo outro.

Ao mesmo tempo, a minha exposição ao outro corresponde a uma exposição do outro a mim. Porque o outro, na sua vulnerabilidade corpórea, é sempre já um ser exposto à minha responsabilidade. Sendo assim, a minha identidade deve-se, também, ao modo como eu sou um lugar para o outro. Eu – e não outro qualquer e não todos, em geral – sou o que sou, na medida em que, na minha subjetividade corpórea, estou

para o outro, enquanto seu lugar. Assim, a identidade joga-se sempre, na relação substancial e subjetiva a uma alteridade constitutiva.

3. Mas a consideração de mim como lugar, casa, habitação, guarida para o outro exposto à possibilidade do nada, é a realização da hospitalidade como fonte primeira da identidade humana. Eu sou aquele que, na minha unicidade irrepitível, acolho aquele que me é estrangeiro, na sua unicidade irrepitível e na sua estranheza constitutiva – idêntica à sua incômoda presença corporal. Nenhum meio comum – como uma espécie de nação, hoje transformada em rede tecnológica em que todos somos reduzidos à comum identidade de cibernautas – pode dispensar a responsabilidade concreta do hospedeiro em relação ao seu hóspede. Nada pode, pois, simular a minha identidade corpórea como lugar para cada outro real que se me expõe. Estamos, por assim dizer, perante uma teologia política da encarnação, que faz da carne exposta de cada um a mais profunda e mais absoluta interpelação à minha ação responsável, de acolhimento, por isso de uma política para além e anterior à polis – de uma política constituída pela pura inter-humanidade. O humano define-se, pois, neste gesto primordial de inter-humanidade, e não no conceito de si e na inserção num território ou numa rede.

4. A raiz teológica e cristã desta compreensão da identidade – como fonte de uma ciber crítica teológica – é precisamente a analogia trinitária. Não apenas enquanto referência inspiradora – entendendo a analogia em sentido muito débil – mas como fonte da próprio processo analógico, entendido, como vimos acima, como processo de relação de diferentes. Uma correta interpretação das relações trinitárias implica a consideração da diferença como condição da relação e da relação como condição da diferença. Uma sem a outra não faz sentido. Esse foi precisamente o critério para avaliar as antigas doutrinas trinitárias, entre os extremos subordinacionistas (sem relação) e modalistas (sem diferença). A criação, brotando do seio da analogia trinitária, é assim entendida sobretudo como diferenciação, enquanto origem da condição de relação e vice-versa, e não propriamente como produção. A carne – enquanto relação do sujeito ao tempo, ao espaço e ao outro diferente, sobretudo pela sexualidade – manifesta-se como realização humana da diferença-relação – e portanto como condição do próprio humano. A Encarnação (o Verbo feito carne, e não o inverso) pode ser assumida como realização e confirmação desse caminho de salvação. Nesse sentido, segundo a teologia cristã, não há humanidade salva sem carne e sem referência à encarnação do Verbo. As utopias que procuram regressar ao

puro verbo, anulando a sua vinda à carne são, portanto, utopias gnósticas, com as quais a teologia cristã terá que estabelecer um diálogo crítico.

Bibliografia

BAHR, Hans-Dieter, *Die Anwesenheit des Gastes. Entwurf einer Xenosophie*, Nordhausen: Trautgott Bautz 2012.

MÜLLER, Klaus, *Endlich unsterblich. Zwischen Körperkult und Cyberworld*, Kevelaer: Butzon & Becker, 2011.

DERY, Mark (Ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, Duke Univ. Press, 1994.

ID., *Escape Velocity. Cyberculture and The End of The Century*, New York: Grove Press, 1996.

DAVIS, Erik, *TechGnosis: Myth, Magic, Mysticism in The Age of Information*, Harmony Books, 1998.

HEIM, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York-Oxford: Oxford Univ. Press, 1993.

ID., *Virtual Realism*, New York-Oxford: Oxford University Press, 1998.

WALLICH, Matthias, *@Theologie. Medientheologie und Theologie des Rests*, St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag, 2004.

VENTIMIGLIA, Giovanni, “Il soggetto umano nello spazio virtuale”, in L. PALAZZANI (Ed.), *Nuove biotecnologie, biodiritto e trasformazioni della soggettività*, Roma: Studium, 2008, 181-194.

ID., “Ontologia ed etica del virtuale”, in *Teoria* 24 (2004) 119-147.

BENEDIKT, Michael (Ed.), *Cyberspace: First Steps*, MIT Press, 1991.

J. JACOBELLI, Laterza (Ed.), *La realtà del virtuale*, Roma-Bari 1998

GIBSON, William, *Neuromancer*, New York: Ace Books (Electronic Edition), 2003.

BELL, David, *Cyberculture Theorists*, London / New York: Routledge, 2007.

ID., *An Introduction to Cyberculture*, London / New York: Routledge, 2001.

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris: Galilée, 1981.

VAN DIJK, Jan, *The Network Society*, London: Sage, 1999.

CASTELLS, Manuel, *The Internet Society*, Oxford, Oxford Univ. Press, 2001.

HARAWAY, Donna, *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of*

Nature, Free Association Books, 1991.

TURKLE, Sherry, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, New York, Simon & Schuster, 1984.

ID., *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, London: Simon & Schuster, 1995

ID., 'Who'am we?' *Wired* 4, (1996), in http://wired.com/wired/archive/4.01/turkle_pr.html (accedido 18 agosto 2014).

O. MARQUARD, *Aesthetica und anaesthetica*, Paderborn, 1989.

FREYERMUTH, Gundolf S., *Die Avantgarde der Evolution. Die Extropianer*, in *Telepolis* 26.06.1996, <http://www.heise.de/tp/druck/mb/artikel/2/2040/1.html> (accedido 2.9.2014).

MORAVEC, Hans, *Die Evolution postbiologischen Lebens*, in *Telepolis* 27.03.1996, <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6055/1.html> (accedido 2.9.2014).

P. LÉVY, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris: La Découverte, 1998.