

Breves notas sobre o perigo de falência da realidade

Marta Pinho Alves*

Abriu a porta e descobriu que esta dava acesso a um pequeno corredor, não muito maior do que a toca de um rato. Ajoelhou-se e, ao espreitar pelo corredor, viu do outro lado o mais encantador dos jardins. Como ansiava por sair daquele átrio escuro e passear por entre aqueles canteiros de flores de cores vivas e aquelas fontes de água fresca! ... Mas nem sequer a cabeça lhe cabia no buraco. “E mesmo que coubesse”, pensava a pobre Alice, “de que serviria sem os ombros? Oh, como eu gostava de poder fechar-me como um telescópio! Acho que poderia, se soubesse como começar!”. Na verdade, tantas coisas extraordinárias se tinham passado recentemente que Alice começava a convencer-se de que poucas seriam as impossíveis de realizar.

Lewis Carrol, Alice no País das Maravilhas

A ciência contemporânea erige-se como arquitecta de uma sociedade sem precedentes, em que são depositadas, simultaneamente, todas as esperanças e todos os receios. Em particular, a tecnologia, nas suas realizações e potencialidades, parece destruir fronteiras antes estabilizadas, expan-

dido até domínios inimagináveis a experiência humana e reconfigurando a capacidade cognitiva dos indivíduos. Tal como a Alice, já poucas coisas se nos afiguram como impossíveis de realizar. O que hoje é (potencialmente) permitido ultrapassa largamente o nosso imaginário, na medida em que, reestrutura não apenas o mundo mas também, e de forma significativa, o próprio ser humano.

Os entusiastas desta nova sociedade exaltam os seus anunciados benefícios e promessas democratizantes enquanto que os detractores propõem a contestação e a luta contra as suas antevistas injustiças e perversidades. Contudo, a ideia de que estará a ser atingido um ponto sem retorno, parece ser consensual. Concordar com esta ideia não significa que aceitemos como inevitáveis as consequências sociais, económicas e políticas de alguns desenvolvimentos científico-tecnológicos, mas apenas que nos parece óbvio que há que repensar alguns conceitos que antes nos pareciam estáveis e unívocos.

Um dos conceitos cuja definição se modificou irremediável e definitivamente foi o conceito de realidade, alteração que decorre da ruptura radical com anteriores paradigmas. Apesar de, desde a Antiguidade Clássica, o conceito ter suscitado inúmeras reflexões de âmbito filosófico, este tem sido predominantemente definido com recurso ao seu oposto, afirmando-se que aquilo que é real

*Mestranda em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação no ISCTE. Docente na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal.

só pode ser compreendido em contraposição ao aparente, ao potencial. O que isto significa é uma distinção absoluta entre o que se considera do domínio da essência, do ser e o que se enquadra no domínio do ilusório, do artificial. Contudo, a ampliação das potencialidades tecnológicas tem suscitado o baralhar das anteriores categorizações e originado, segundo alguns pensadores, a hibridação entre os dois domínios ou mesmo a substituição do primeiro pelo segundo. Deste modo, o que este trajecto propõe não é, meramente, a assunção de uma polissemia associada ao conceito de realidade mas, antes, a sua negação. O culminar deste processo seria a desrealização do mundo. A realidade foi superada, afirmam. Vivemos, hoje, numa dimensão hiper-real.

Dentro deste quadro conceptual, Benjamin Woolley considera que a realidade parece ter deixado de ser algo “firme” e “objectivo”. O autor afirma: “A tecnologia, conforme ele [Tony Feldman, na primeira conferência sobre realidade virtual na Grã-Bretanha, em 1991] e os oradores que se seguiram observaram, podia manipular a realidade até ao ponto de ser capaz de a criar. A artificialização já não é apenas uma questão de observação cultural ou intelectual, tornou-se real. Por esse motivo é que a realidade deixou de ser segura, não sendo já uma coisa em que podemos confiar.” (1997 [1992], p.19). Jean Baudrillard, talvez o autor mais referido quando se discute a crise da realidade na sua acepção clássica, levou esta ideia ao extremo vaticinando a morte do real e apontando a ficção mediática como a assassina. “Trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório, máquina sinalé-

tica, metaestável, programática, impecável, que oferece todos os signos do real e lhes curto-circuita todas as peripécias. O real nunca mais terá a oportunidade de se produzir (...). Hiper-real, doravante ao abrigo do imaginário, não deixando lugar senão à recorrência orbital dos modelos e à geração simulada das diferenças.” (Baudrillard, 1991[1981], p.9). Esta seria, segundo o autor, a consequência inexorável do novo contexto tecno-mediático.

Mas, se os pensadores mais pessimistas, como o já citado, Jean Baudrillard ou Paul Virilio, encaram de modo catastrofista a passagem para o domínio da pós-realidade e a vêem como um enclausuramento da verdade e um fechamento do sentido, outros há, que a consideram como um movimento inevitável, conducente à possibilidade de exploração de novos universos, capazes de satisfazer, de forma cabal, as novas e prementes necessidades do indivíduo. Onde os primeiros assinalam submissão a uma dinâmica capitalista e massificadora, os *integrados* encontram novas formas de expressão da individualidade e possibilidade de evasão, a promessa de um *admirável mundo novo*. Como ilustração deste posicionamento, de referir o pensamento de Pierre Lévy, um auto-denominado optimista, que salienta que o virtual “é um modo de estar fecundo e potente, que fomenta os processos de criação [e] abre possibilidades e sentidos na vulgaridade da presença física e imediata.” (2001, p. 12). Kevin Robins, no seu livro *In to the Image: culture and politics in the field of vision*, alertamos precisamente para o facto de esta idealização das tecnologias se constituir como uma nova utopia numa era propaladamente pós-utópica.

Dois filmes da década de 90, *Strange Days* (1995) e *eXistenZ* (1999), elegem a mesma premissa como fio condutor das suas estórias: a necessidade inevitável de fuga à realidade. E em ambos esta fuga é conseguida através da utilização de dispositivos tecnológicos. Estes dispositivos são as extensões do corpo anunciadas por Marshall McLuhan que são capazes agora de reunir em simultâneo todos os sentidos. Sobre a necessidade de sair da realidade e a capacidade das máquinas para a satisfazer, diz-nos Kevin Robins: “Technologies function to mediate, do defer, even to substitute for, interaction with the world. We use them to avoid contact with the world and its reality. Through contact we risk feeling the world as alien; through the sense of touch we risk exposure to its chaotic or catastrophic nature.(...) There is nothing we fear more than the touch of the unknown. Our technologies keep the world at a distance.” (1996, p.19)

Em *Strange Days*, filme realizado por Kathryn Bigelow e com argumento original de James Cameron, a necessidade de manter o mundo à distância decorre da insustentabilidade da vida quotidiana, demasiado violenta, plena de tensões sociais e ausente de perspectivas relativamente ao futuro. Esta realidade, da qual se procura evasão, é-nos mostrada pela perspectiva de um ex-polícia, Lenny Nero, transformado em *dealer* de uma nova substância inebriante: gravações feitas directamente a partir do córtex cerebral. Quem visionar estas gravações pode aceder directamente às emoções e experiências excitantes vivenciadas por outros e senti-las como suas. Tal como os seus clientes, também Nero vive alguns momentos de alheamento da realidade. A fuga permite-lhe o reencontro com a sua memória e a perpé-

tua consumação de um amor perdido. Curiosamente, a sua antiga amante, para quem retorna virtualmente todos os fins de tarde, chama-se Faith. A Faith é, assim, substituída por uma nova fé. A fé na tecnologia, reconfortante e apaziguadora. A personagem descreve assim as potencialidades da droga pós-moderna: *Isto não é uma versão melhorada de televisão. Isto é a vida real. É um bocado da vida de alguém. É puro e sem cortes directamente do córtex cerebral. Está lá, está a fazê-lo, está a ouvi-lo. Está a senti-lo. Se quiser esquiar sem sair do escritório pode fazê-lo... E aquilo que não pode ter? O fruto proibido?*

A entrada neste universo paralelo guardado num mini-disc faz-se através de um dispositivo designado por Superconductor Quantum Interference Device (SQUID) que tem a dupla capacidade de registar e emitir as imagens. O SQUID assemelha-se a uma espécie de rede, que deve ser posicionada no topo da cabeça de modo a conectar-se com o cérebro, e está ligado, através de um sistema wireless, a um aparelho receptor, do tamanho de um walkman, que deve ser guardado a curta distância do primeiro.

eXistenZ, o outro filme referido, escrito e realizado por David Cronenberg, propõe uma justificação, aparentemente diferenciada, para a necessidade absoluta de evasão. Supõe-se inicialmente que esta decorre de um sentimento de total segurança que torna a vida de todos os dias demasiado enfadonha para ser suportada. A protagonista desta estória, Allegra Galler, uma idolatrada designer de jogos de realidade virtual, incita ao seu parceiro a voltar com ela para o jogo depois de este o ter suspenso: *Estamos seguros, é enfadonho. Queres voltar para o restaurante chinês porque, aqui, nada acontece.*

Neste filme, a realidade é vista como multi-dimensional e o salto para outras dimensões diferentes das já experimentadas, como promotor de novos prazeres e emoções. O indivíduo é caracterizado como um peão dentro do jogo que é comandado por uma força superior. O companheiro de Allegra, Pikul, surpreende-se com o seu próprio comportamento. Esta tranquiliza-o dizendo que é necessário que cada personagem assuma o seu papel previamente definido para dar continuidade ao jogo. Pikul deve resignar-se a representar esse papel sob pena de desequilibrar a estrutura. Este sorri perante a necessidade de abdicar do seu livre arbítrio. É o preço a pagar pela entrada no território prometido.

Em *eXistenZ* a porta para o hiper-real é um dispositivo, designado por POD (ou casulo), muito distinto do SQUID. Aliás ao longo do filme, e das diversas dimensões de realidade por onde vão sendo conduzidas as personagens este reconfigura-se de modo a adequar-se ao seu contexto. Contudo, este apresenta quase sempre um aspecto orgânico, disforme mas sensual, que reage com espasmos e gemidos ao contacto humano. Accionado por um botão semelhante a um mamilo, o POD, apenas funciona ligado ao corpo do utilizador, sua fonte de alimentação. A ligação é feita por um fio em formato de cordão umbilical que penetra dentro do corpo humano através de um orifício feito na base da coluna do utilizador (bio-port). POD e o utilizador condicionam-se mutuamente.

Quer em *Strange Days* quer em *eXistenZ*, a existência não real é muito mais apetecível que a real. Contudo, apesar da diferente argumentação, em ambos, se confirma a suspeita de Robins anteriormente enunciada: não há nada que tenhamos mais do que o

desconhecido. Assim, a irrealidade, a fantasia surge em ambos os filmes como um porto de abrigo. Curiosa é, contudo, a promessa de semelhança com a realidade. O que ajuda a venda do produto, seja este a substância ilícita do primeiro filme ou a celebrada panaceia do segundo, é a verosimilhança, a possibilidade de ser confundida com a realidade que se quer ocultar.

Exige-se a similitude com a realidade mas apagam-se, em seguida, todos os seus sinais. O que se pretende afinal é uma realidade sem desilusão que perpetue o prazer e interrompa a dor. Uma realidade expurgada de culpa e de responsabilidade. Nero diz a um cliente que este pode trair virtualmente a mulher o que não acarreta o risco de ser apanhado. Allegra mata sem escrúpulos. Isto porque, doravante, nenhuma acção pode comprometer. É a possibilidade de refúgio num mundo esterilizado, sem consequências. É a realidade sem real. No novo universo é sempre possível pôr a experiência em *pause*. Além disso nada nos vincula às decisões tomadas, podemos dizer algo e em seguida o seu contrário e fazer *delete* das opções erradas.

Como podemos, assim, constatar, a procura de fuga à realidade é simultaneamente a fuga à natureza humana, entendida como falível e perecível. E a fascinação com um mundo tecno-lógico e exponeciador da capacidade cognitiva e performativa parece ter sublimado o receio do desaparecimento do humano. Aliás, para alguns, como afirma Hermínio Martins (2003), a ultrapassagem do corpo, a passagem para um estágio pós-humano, mais do que um desejo, traduz-se numa inevitabilidade “Para podermos sobreviver, temos de abraçar o processo de transformação tecnoeconómica, tecnocibernética, possivelmente nanotecn-

lógica, muito abrangente e acelerado (não temos outro remédio), que não nos deixará sobreviver – pelo menos não nos deixará sobreviver como *homo sapiens*, ou pelo menos como entes de carne, sangue e osso.”

Já não é o indivíduo quem controla a acção. Quem o faz é a máquina tecnológica e o sistema que a engendrou. A decisão é do designer, do criador. Nada é feito que não esteja pré-determinado. Trata-se afinal de uma experiência religiosa em que nos submetemos à vontade de um deus que nos monitoriza, manipula e tranquiliza. *Confie em mim, sou o seu padre, o seu psiquiatra, a sua ligação ao painel de controlo das almas. Sou o mágico (...).* – propõe Nero.

Esse deus é a ciência que, associada à tecnologia, é hoje a entidade que tudo pode. O novo deus dissemina a ideia de perda do *telos* existencial e faz acreditar que só um novo universo a pode restituir. *A única maneira de saber a finalidade do jogo é jogando-o* - diz Allegra a Pikul.

Contudo, em ambos os filmes, a realidade encontra maneira de invadir o mundo cibernético e resgatar as personagens, embora, nunca sem resistência. Em *Strange Days*, Nero opta pela realidade, num momento de revelação, em que compreende que não pode abdicar da sua condição humana ainda que esta lhe pareça difícil de suportar. É Mason, amiga de Nero, a personagem que durante toda a estória se recusa a utilizar o SQUID e a usufruir das anunciadas delícias proporcionadas pela hiper-realidade, que o incentiva a optar. Hermínio Martins (2003, p.54) assinala que esta possibilidade dos indivíduos terem como alternativa não abdicar da sua carnalidade, ainda que reconheçam as consequências que daí podem advir, parece não ter encontrado eco na generali-

dade dos discursos da actualidade. Como temos vindo a evidenciar, está hoje disseminada a ideia de uma inevitabilidade associada ao processo tecnológico. Ora esta constatação torna ainda mais interessante o desfecho desta narrativa fílmica. Nero recusa a irrealidade e a prótese que lhe prolonga os sentidos e amplia a memória.

Já em *eXistenZ* a conclusão é eivada de maior subjectividade. Como assinalámos, a estória desenvolve-se em vários patamares de realidade sendo que o principal desafio das personagens, e também do espectador, é a identificação de signos que possam estabelecer a distinção entre a realidade real (exterior ao jogo) e a realidade virtual. No entanto, a crescente imbricação entre estas e a redundância dos sinais leva a uma situação de perfeita indefinição. A realidade, o estádio fundador, é indistinguível dos restantes. Ainda assim, em todos os patamares, é apresentado um movimento de contestação contra aquilo que é designado como a grande desfiguração da realidade. Isto é, há sempre alguém que contesta a artificialização da realidade e que tenta matar o obreiro dessa ilusão: o designer do jogo. Contudo, o que acabamos por nunca chegar a saber é se alguma vez conseguiremos interromper o loop, ou se afinal ficaremos aprisionados para sempre no hiper-real. O filme encerra-se com a perturbante questão: *Ainda estamos no jogo?* Nunca saberemos. Aquilo que nos parece a realidade pode ser apenas mais uma estratégia de substituição e imitação dos seus signos. As próteses, nesta estória, carnis e voláteis penetram no corpo e misturam-se como este. Não é possível renunciar-lhes.

Estamos, assim, perante duas visões distópicas em que uma admite o regresso a realidade fundadora e a outra que considera

que o mundo real ficou perdido entre muitas outras camadas de realidade. Uma que demonstra a possibilidade de libertação em relação à força opressora a partir do momento que questiona as suas regras e outra que se submete acriticamente ao seu domínio e que assim se torna incapaz de lhe escapar.

No prefácio da edição portuguesa do livro de Henri-Pierre Jeudy, *A Sociedade Transbordante*, Adriano Duarte Rodrigues procura identificar razões que poderão ser responsáveis pela falência da realidade: “A realidade pertence ao domínio do acidental; irrompe sem aviso prévio e viola o curso normal e regular do mundo; sobrepõe-se às nossas expectativas e perturba as nossas visões habituais do mundo. (...) Não admira que, para a modernidade faustiana, esta resistência do real se tenha tornado insuportável para o domínio da razão, para a vontade de tudo compreender e explicar racionalmente, de tudo controlar tecnicamente.” (1995, p. 17). Ora, em função dessa vontade de controlo de que o autor nos dá nota, teremos já assumido a condição de organismos cibernéticos, *ciborgs*, “semiorgânicos e semielectromecânicos, híbridos biocibernéticos, simbioses do homem e da máquina” (Martins, 2003, p.27)? Será a realidade já apenas maquinalmente determinada, matemática, abstraccional? Ou estaremos ainda a tempo de resgatar o absurdo da realidade e de reafirmar a nossa singularidade original? Se assim não for, o que restará?

Bibliografia

- BAUDRILLARD, Jean (1991 [1981]), *Simulacros e simulação*, Lisboa: Relógio d'Água
- CARROLL, Lewis (2000 [1865]), *Alice no país das maravilhas*, Lisboa: D. Quixote
- LÉVY, Pierre (2001, [1998]), *O que é o virtual?*, Coimbra: Quarteto
- MARTINS, Hermínio (2003), *Aceleração, progresso e experimentum humanum* In MARTINS, Hermínio; GARCIA, José Luís (coord.) (2003), *Dilemas da Civilização Tecnológica*, Lisboa: Instituto de Ciências Sociais, Parte I, Cap. I, pp. 19-77.
- ROBINS, Kevin (1996), *In to the Image: culture and politics in the field of vision*, London and New York: Routledge
- RODRIGUES, Adriano Duarte (1995), *Prefácio* In JEUDY, Henri-Pierre (1995), *A Sociedade Transbordante*, Lisboa: Século XXI
- WOOLLEY, Benjamin (1997 [1992]), *Mundos virtuais: uma viagem na hipo e hiper-realidade*, Lisboa: Caminho