

Corpos ligados: mobilização e neutralização do desejo*

Maria Teresa Geada

Índice

1 Ligações técnicas	2
2 O lugar do corpo	3
3 Mobilização do desejo	7
4 <i>Addiction</i>	8

Desde os gregos que se pensa a ligação. A concepção platónica de Eros¹ envolve a ideia de extensão, significando para os mortais o desejo de imortalidade: o prolongamento do nosso ser físico para além da existência terrena. Mas Eros não se fica pela extensão física, implica também a perpetuação da mente, através das ideias e do conhecimento que ela concebe e nutre, nas mentes

*Comunicação apresentada em 2001 na Conferência Internacional sobre a Cultura das Redes (www.cecl.com.pt/icnc2001) com o título: “Corpos Ligados: Mobilização e Neutralização do Desejo”, posteriormente publicada na *Revista de Comunicação e Linguagens - A Cultura das Redes*, Lisboa, Ed. Relógio d'Água, Maio 2002, pp.459-469. (http://www.cecl.com.pt/rcl/icnc/rcl_icnc-36.html)

¹ Na teoria Platónica, Eros como nos é dado no diálogo entre Sócrates e Diotima é o desejo da beleza transcendental. Através de todas as formas do belo arrasta e impele para a verdadeira beleza que existe no mundo das formas ou ideias. Por detrás do Eros por corpos existe pois o Eros por verdade e beleza. A moderna noção de Eros é no entanto redutora, pois tem sido assimilada ao desejo sexual, que é apenas uma das formas deste desejo universal. Cf. Platão, “O Banquete”, Lisboa, Edições 70, 1998, pp. 68-85

de outros como na sua, motivando o ser humano a querer conhecer cada vez mais. A ideia de Eros deriva pois de um sentimento de insuficiência, sendo o desejo do que não se possui, é um desejo de extensão, de ligação. Buscamos estender e aumentar a intensidade das nossas vidas em geral através de Eros.

Podemos dizer que a erótica moderna trata do estabelecimento das ligações, que estão a ser criadas pelas tecnologias digitais. São estas ligações que actualmente é preciso pensar, e de que forma elas vieram a pôr em causa as formas históricas de ligação. A ideia de que foram as redes informatizadas que criaram a ligação é ilusória, pois a experiência histórica está trespassada de séries de ligações mais ou menos articuladas.

As ligações históricas, fortemente hierarquizadas, eram de ordem política, económica ou teológica², a sua dissolução que ocorreu no século XVI, deu lugar às liga-

²Se recuarmos até à Idade Média encontramos as mais antigas relações de soberania nos séculos depois das migrações, sendo o poder dos senhores feudais sobre os seus servos simultaneamente de propriedade, de arbitragem e por vezes de sacerdócio. No decurso do mais tardio período medieval esses elementos de autoridade foram diferenciados e por vezes divididos, assistindo-se na Europa Ocidental ao rompimento das relações de regulação por parte dos senhores feudais, no século XVI, se bem que as suas outras funções se tenham mantido.

ções de tipo burocrático-racional da era moderna, também elas agora postas em causa pelas tecnologias digitais. Tais tecnologias, estão a criar uma rede crescentemente complexa de ligações, que abarca já todo o planeta, criando nos indivíduos uma verdadeira compulsão à conexão.

1 Ligações técnicas

A técnica estende actualmente o seu domínio sobre toda a experiência. O pressuposto de que a sua natureza é essencialmente instrumental, está presentemente a ser posto em causa pela proliferação das tecnologias digitais, que constituem um novo desenvolvimento do dispositivo técnico.

As novas ligações são actualmente indissociáveis da técnica. A sua análise torna-se por isso inseparável da análise das categorias técnicas que as descrevem como a mediação, interactividade, conectividade, links, on line, emergência, interfaces, virtual, tempo real, instantaneidade, etc.

A questão que se coloca actualmente, é de que forma a teoria da mediação é ainda útil para descrever o que se passa quando a ligação é imediata ou directa, e se terá ou não chegado ao fim uma certa visão da mediação como instrumentalidade.

A categoria da mediação, que assumiu no decurso dos séculos diversas faces: a teológica, a filosófica a simbólica, a tecnocientífica³, está agora a adquirir uma nova faceta com o digital.

A teoria da mediação clássica, fundava-se na noção de instrumentalidade, cuja origem

remonta pelo menos aos princípios da metafísica. A ideia de instrumentalidade foi no entanto abalada, primeiro por Heidegger e depois por MacLuhan, ao recusarem o carácter instrumental da técnica, ambos fundando a sua crítica da instrumentalidade na recusa da ideia de instrumento. Se bem que os dois tivessem reconhecido a cibernética e a 'idade da informação' como o estágio final da evolução da técnica, não anteciparam a forma como os computadores viriam a pôr em causa tão radicalmente a ideia de 'instrumento'⁴.

Com efeito o advento das tecnologias digitais aprofundou a crise da mediação como instrumentalidade. A instrumentalidade, que reconhecia a existência das noções de suporte, objecto e meio, entrou em crise com o digital, dado o computador não ser já reconhecidamente um instrumento (um meio para fins) mas aglutinar em si todos os meios. Esta crise está ligada a uma crise da relação meios-fins: na concepção clássica os fins são determinados pelos meios, sendo os instrumentos vistos como meios para fins, o digital veio alterar esta ideia, na medida em que os meios passam a ser determinados pelos fins.

O digital veio mesmo pôr em causa a própria mediação. Com efeito para haver mediação é preciso admitir uma separação entre o analógico e o digital: actualmente muitos discursos sobre o ciberespaço anunciam o fim da mediação visto tudo ser passível de ser imaterializado através da digitalização.

Mas é preciso não esquecer que se continua num regime de separação do analógico e do digital, o qual exige ainda uma mediação,

³Cf. José António Domingues, "Em torno da Mediação e da Constituição da Experiência", 1999. URL: <http://bocc.ubi.pt/pag/domingues-jose-antonio-mediacao.html>

⁴Cf. Paulo Serra, "O Problema da Técnica e o Ciberespaço", 1995/96. URL: http://www.ubi.pt/~comum/jpserra_problema.html

que está dependente das interfaces, constituindo assim uma forma de manter a antiga estrutura de mediação⁵.

Bragança de Miranda propõe substituir o conceito da mediação vista como instrumentalidade, pelo de “Razão Medial”⁶. Refere que associada ao fim da mediação está uma euforia ou ‘desejo’ de imediaticidade assistida tecnicamente, dominante no pensamento actual da cibercultura, que se reflecte nas categorias de ‘instantaneidade’ e de ‘tempo real’. Esta ilusão de imediaticidade é criada pela compressão que está a ocorrer no tempo e no espaço, operada pelo aumento de velocidade, através da arquivagem/desarquivagem efectuada pelos sistemas informáticos.

Esta ilusão de imediaticidade está a afectar a erótica moderna ou seja o estado das ligações actuais presididas pela técnica. Como afirma Bragança de Miranda: “Na sua forma actual a rede de ligações que está a ser criada pelo digital é acima de tudo uma ilusão de imediaticidade, que se fortalece pela ‘instantaneidade’ de uma mediação ‘pura’, i.e., performativa”.⁷

⁵Interface é um termo que designa aquilo que separa uma coisa da outra. A palavra interface denota simultaneamente uma separação e uma conexão, de maneira geral separa e conecta o “Um” do “Outro”. Cf. Siegfried Zielinski, “Arts and apparatus: Plea for a Dramatics of Difference in Interface”, 1998. URL: <http://www.tao.ca/fire/nettime/old/6/0075.html>

⁶Cf. Bragança de Miranda, J.A., “Fim da Mediação?” in Bragança de Miranda, J.A., (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens - Real vs. Virtual*, n.º 25-26, Lisboa, Edições Cosmos, 1999, p. 294.

⁷Bragança de Miranda, op. cit., p. 310.

2 O lugar do corpo

As tecnologias desde sempre exerceram os seus efeitos sobre o corpo do homem, influenciando a sua psicologia e formas de socialização. Mas agora, mais do que nunca, o corpo ligado está a ser investido pela técnica, sendo atravessado pelos intermináveis fluxos de informação que circulam no espaço da infoesfera em todas as direcções instantânea e simultaneamente.

É pois importante interrogar a posição do sujeito neste espaço, e analisar a forma como as teorias contemporâneas vêem os efeitos da ligação do corpo aos sistemas informáticos.

Muito do debate que rodeia o ciberespaço actualmente, centra-se na questão da desincorporação, ou de saber, se é possível transcender as limitações da carne, questão que está dependente de admitir uma separação entre a mente e do corpo.

A tese de desincorporação total proposta pelo cientista da robótica Hans Moravec; o discurso ‘cyborg’ acerca da fusão dos corpos e das máquinas; ou a possibilidade da mente abandonar o corpo promovida pela ficção ‘cyberpunk’; se bem que divergindo no grau e tipo de interfaces propostos filiam-se nesta concepção.

Hans Moravec defende que num futuro próximo será possível o total abandono do corpo pelos humanos para passarem a existir apenas em sistemas electrónicos, através da transferência das suas mentes para um computador. Moravec partilha com muitos dos entusiastas da Inteligência Artificial a convicção de que a evolução paralela e interrelacionada do homem e das máquinas inteligentes nos estará a levar a um mundo pós-biológico no qual emergirão novas formas de

vida que, segundo este autor evoluirão para entidades tão complexas como os seres humanos⁸.

A tese da desincorporação é também central nas novelas de William Gibson, autor da definição do ciberespaço como uma "consensual alucinação". O protagonista de "Neuromancer", Case personifica a tendência ao repúdio da carne do corpo, a favor de uma existência livre do constrangimento corporal⁹, recorrente na ficção cyberpunk. Este discurso enfatiza o potencial que o computador oferece aos humanos para transcender/escapar do corpo, associando as tecnologias digitais à oportunidade para a mente de imergir no fluxo de dados.

Também Donna Haraway no influente "Manifesto Cyborg"¹⁰ defende que o corpo está obsoleto, e que a mente pode libertar-se das restrições da carne. A condição corporal é vista como um impedimento para uma relação pura com a tecnologia. O Cyborg seria a representação mais próxima deste ideal: um humanoíde híbrido conjugando tecnologia informática com carne.

Estes desejos de incorporeidade, atraíram muitas críticas contemporâneas, principalmente de feministas, que apontam para a

⁸Cf. Hans Moravec, "Homens e Robots: O Futuro da Inteligência Humana e Robótica", Lisboa, Gradiva, 1992.

⁹Gibson depois de relatar a forma como Case foi exilado do ciberespaço comenta: "For Case, who'd lived in the bodiless exultation of cyberspace, it was the Fall... The body was meat. Case fell into the prison of his own flesh". Cf. William Gibson, "Neuromancer", Nova Iorque, Ace Books, 1984, p. 6.

¹⁰Cf. Donna Haraway, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" in David Bell e Barbara M. Kennedy (org.), "The Cybercultures Reader", Nova Iorque, Routledge, 2000, pp. 291-324.

continuidade entre este desejo tecnologicamente aumentado e o antigo desejo cartesiano e teológico de transcender a carne. Estas críticas dizem que se está a operar uma radicalização do dualismo cartesiano e teológico que admitia a separação entre o corpo e a alma, devido ao contexto fornecido pela expansão dos *media* de comunicação interativos.

Claudia Springer assinala que a extracção da mente humana do cérebro, antevista por Moravec, literaliza a metáfora da separação mente/corpo enunciada por Descartes¹¹, enquanto que a figura do Cyborg se bem que aparentemente representando o culminar do dualismo cartesiano, suprime essa dicotomia, por representar uma nova visão de fusão e simbiose com a tecnologia electrónica.¹²

Outra crítica é a de Rosanne Stone, que não aceita a ideia de o corpo esteja obsoleto, e que a mente possa ser transmitida ou delegada pelas redes informatizadas. Rosanne refere que este esquecimento do corpo provém também ele da persistência do dualismo cartesiano.¹³

Com efeito os sonhos tecno-metafísicos de desinvestir a alma do seu envelope corporal, estão imbuídos da concepção dualista ocidental de que corpo e alma são esferas distintas. A dualidade clássica, segundo a qual o homem é visto como bi-polar, consti-

¹¹Cf. Claudia Springer, "Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age", Austin, University of Texas Press, 1996, p. 29.

¹²Cf. Claudia Springer, op. cit., p. 19.

¹³Cf. Allucquère Rosanne Stone, "Will the Real Body Please Stand Up? - Boundary Stories About Virtual Cultures" in David Bell e Barbara M. Kennedy (org.), "The Cybercultures Reader", Nova Iorque, Routledge, 2000, p. 525. URL: <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/StoneBody.html>

tuído por um corpo material e por uma essência imaterial, descende directamente do esquema neoplatónico corpo-mente, em que o corpo é representado como irracional, fraco e passivo em contraste com a mente que é considerada espiritual, racional e activa e tentando constantemente ultrapassar as limitações da carne. As heranças grega e cristã da cultura ocidental sempre associaram de resto imaterialidade com espiritualidade.

Estes discursos constituem pois uma interpretação radical do dualismo cartesiano, porque mantendo a distinção entre corpo e mente, defendem que a consciência já não está contida no corpo podendo de alguma forma escapar. Enquanto o dualismo cartesiano considerava corpo e mente como esferas distintas, constituindo o corpo o limite espacial da mente onde se situaria o autêntico Eu, estes discursos defendem não apenas a ideia de que a mente ou consciência é uma entidade diferente do corpo, como também já não se encontra limitada por este.

Por outro lado o desejo de transcender as limitações do corpo tem sido, nos últimos anos, alimentados por uma mudança filosófica. A concepção de que o homem não é definido pelos átomos do seu corpo mas por código de informação parece dar razão à ideia de que a essência do ser humano, reside não na matéria mas num padrão de dados imateriais. Enquanto os átomos apenas podem construir o corpo físico, os dados podem recriar corpo e mente.

Katherine Hayles refere precisamente que as teorias sobre o desaparecimento do corpo devem ser tomadas como uma evidência não de que o corpo desapareceu mas de que um certo tipo de subjectividade pós-moderna emergiu, constituída pelo cruzamento da materialidade da informática com a imateriali-

dade da informação, que considera o corpo como uma estrutura imaterial e informacional.¹⁴

Segundo Hayles a pressão contemporânea para a desmaterialização está a efectuar a deslocação de uma dialéctica presença/ausência para uma dialéctica padrão/acaso¹⁵, facto que tem diversas implicações culturais, sendo a mais importante a sistemática desvalorização da materialidade e da corporalidade.

Esta deslocação implica que a questão da presença ou ausência do sujeito e da sua representação - o *Avatar*, é substituída por questões relacionadas com padrão e acaso: que transformações governam as conexões entre sujeito e *Avatar*, que padrões pode o sujeito encontrar através da interacção com o sistema, em que ponto é que esses padrões se transformam em acaso.¹⁶

Como refere Hayles a constante busca dos corpos para habitarem o ciberespaço actua como uma pressão dos corpos a transcreverem-se em código, levando a que as subjectividades que operam no ciberespaço, se tornam tal como este, padrões de informação em vez de entidades físicas, padrões esses que tendem a subjugar a presença, criando uma nova imaterialidade que já não depende da consciência mas da informação.¹⁷

Catherine Waldby, salienta também a instabilidade da localização corporal na ocupação do ciberespaço. Esta ocupação está li-

¹⁴Cf. N. Katherine Hayles, "How We Became Posthuman - Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics", Chicago, The University of Chicago Press, 1999, p. 193.

¹⁵Cf. N. Katherine Hayles, op. cit., p. 29.

¹⁶Cf. N. Katherine Hayles, op. cit., p. 27.

¹⁷Cf. N. Katherine Hayles, op. cit., pp. 35-36.

gada a novas formas de corporeidade e intersubjectividade que se estão a desenvolver com as novas tecnologias digitais.¹⁸ Segundo Walbdy a comunicação electrónica introduziu distúrbios nos conceitos clássicos de presença e ausência e na deslocalização da experiência sensorial que define a condição corpórea. Os novos tipos de corporeidade não se poderiam descrever em termos puramente de presença e ausência, proximidade ou distância, precisamente por se estar a dar uma redistribuição destas qualidades. Tal redistribuição é particularmente evidente em sistemas de Realidade Virtual, devido à capacidade desses sistemas de duplicarem a localização do sujeito e mascararem simultaneamente a sua localização no espaço físico, através do uso de capacetes de RV e outros equipamentos.

Para Alec McHoul a indeterminação da materialidade e novas formas de agenciamento são as qualidades ontológicas que distinguem o ciberespaço de outros espaços produzidos tecnicamente.

O ciberespaço não existe como um espaço pré-determinado, produzido tecnicamente ao qual os corpos, espacialmente localizados, têm acesso apenas como estados de consciência, mas os corpos habitam esse espaço imaginariamente. As entidades que habitam o ciberespaço não são reais nem virtuais, mas antes residem em espaços intermédios que não estão presentes nem ausentes, não são materiais nem imateriais.¹⁹

¹⁸Cf. Catherine Waldby, "Circuits of Desire: Internet Erotics and the Problem of Bodily Location", 1998. URL: <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/VID/Circuits3.html>

¹⁹"The cyber is neither actual nor virtual alone; rather it resides in the ranges of space between-spaces that are neither here nor there, present nor absent, ma-

Este é em suma para McHoul, um espaço técnico corporizado, que só pode existir devido à mediação do corpo, o qual se projecta no ciberespaço como interface entre o espaço físico e o virtual.

As qualidades de interacção e de imediaticidade do ciberespaço abrem-no pois a novos tipos de práticas que dependem da ocupação imaginária deste espaço tecnológico.

O que está em causa, na ocupação do ciberespaço, é o delinear de novas formas de corporeidade e de intersubjectividade, que exigem o repensar do modelo cartesiano, numa era em que a possibilidade de telepresenças de vários tipos, veio deslocar as clássicas distinções presença/ausência e proximidade/distância, criando modos de existência (*Avatares*) que co-habitam e interagem num espaço imaginário, contíguos com representações de outros indivíduos.

A nossa experiência do corpo e da mente do material e do imaterial nunca são separados definem-se sempre um ao outro. Estes novos modos de corporeidade estão ligados à forma como entendemos a espacialidade: a nossa condição corporal tem uma influência decisiva na forma como percebemos o espaço - incluindo o ciberespaço. A noção de corpo não é fixa, mas muda com as tecnologias que o investem e com os discursos que sobre ele se produzem. Assim o ciberespaço não pode ser visto como uma realidade desincorporada, mas como um meio em que

terial nor immaterial, 'as' nor 'as if' ". O ciberespaço exige pois para McHoul a intervenção de um agente corporizado que possa mediar entre o 'as' e o 'as if' e estabelecer relações entre eles. Cf. Alec McHoul, "Cyberbeing and ~Space", 1997. URL: <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/VID/cybersein.html>

experenciamos um diferente tipo de corporeidade.

3 Mobilização do desejo

A satisfação do desejo e a busca do prazer desde sempre participaram na construção da subjectividade. O estabelecimento das actuais ligações, presididas pela técnica, assenta em grande parte na mobilização do desejo do sujeito.

Adriano Duarte Rodrigues, refere que o desejo resulta da ausência do objecto para que tendem, no homem, os dispositivos naturais de percepção. “Os dispositivos mediáticos artificiais, embora complementam os dispositivos naturais, estabelecem com eles relações de descontinuidade. É a este hiato ou a este fosso entre os dispositivos naturais e os dispositivos artificiais que damos o nome de pulsão, processo gerador ou desencadeador de um domínio específico da experiência do homem a que damos o nome de desejo”.²⁰

Para Bragança de Miranda a extensão da técnica a toda a experiência, efectua-se apoiando-se nos corpos, nos desejos e nas paixões, sendo a convergência destes que cria a “Razão Medial” contemporânea, de natureza essencialmente afecional, pois assenta na mobilização do desejo dos sujeitos, mobilização esta que constitui o “bloco alucinatório” da nossa época.²¹

O desejo crescente de ligação, causado pelo actual desenvolvimento da técnica, tem sido referido por alguns autores, como apre-

sentando uma ontologia erótica (Michael Heim) ou promovendo um Eros Tecnológico (Claudia Springer).

De acordo com Michael Heim a intensidade das ligações no ciberespaço deriva da via ontológica que vem de Platão. Heim refere que o nosso fascínio com os computadores mais que utilitário ou estético é erótico: “Our affair with information machines announces a symbiotic relationship and ultimately a mental marriage to technology. (...) The world rendered as pure information not only fascinates our eyes and minds, but also captures our hearts. We feel augmented and empowered. Our hearts beat in the machines. This is Eros”.²²

Segundo Heim existe uma continuidade ontológica entre o desejo de conhecimento platónico de formas ideais, e a rede de ligações no ciberespaço. Em ambos o conhecimento começa por se apoiar na corporalidade para depois renunciar a ela, em ambos ‘Eros’ inspira os humanos a ultrapassarem as solicitações da carne e a fixaram-se no que atrai a mente. A ligação ao ciberespaço dependendo inicialmente do espaço físico do corpo para se efectuar, destrói-o em seguida ao transformá-lo em informação. ‘Eros’ guia-nos para o ‘Logos’.

De acordo com esta visão, os computadores forneceram a possibilidade de levar ao extremo o conceito platónico da busca erótica desincorporada, tornando possível aos humanos abandonarem o corpo para passarem a existir no domínio mais abstracto das ideias.

Claudia Springer, no seu estudo da tecno-

²⁰Adriano Duarte Rodrigues, “Experiência, Modernidade e Campo dos Media”, 1999. URL: http://bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=rodrigues-adriano-expcampmedia.html

²¹Cf. Bragança de Miranda, op. cit., p. 309.

²²Michael Heim, “The Metaphysics of Virtual Reality”, Nova Iorque, Oxford University Press, 1993, p. 85.

erótica contemporânea “Electronic Eros” analisa a tendência contemporânea para atribuir uma dimensão erótica à relação dos seres humanos com a tecnologias digitais.

A fusão dos corpos e das máquinas (personificada na figura imaginária do Cyborg), ao permitir ultrapassar as limitações do corpo, e eliminar a fronteira que separava o orgânico do inorgânico, atribui uma dimensão erótica à relação do humano com as tecnologias digitais.²³ Springer salienta que a intersecção da erótica com a tecnologia, cria um discurso contraditório que parece prometer a satisfação erótica, e ao mesmo tempo trazer a ameaça da obsolescência do corpo.

Também o discurso Cyborg, apela ao desejo humano de obtenção de prazer como elemento de sedução, para veicular as suas visões utópicas da relação homem-máquina, prometendo aos humanos uma existência sedutora, ligada a um tipo particular de conhecimento não experimentado com as anteriores tecnologias, e impossível de obter sem as máquinas cibernéticas.

O discurso Cyborg na sua versão utópica²⁴ refere Jamison, é ditado pelo instrumentalismo tecnológico, (i.e. a aplicação do conhecimento e da tecnologia com vista à obtenção de prazer). As empresas que desenvolvem tecnologias cibernéticas, utilizam

²³Cf. Claudia Springer, op. cit., p. 58.

²⁴A este discurso utópico contrapõe-se um outro, distópico, em que a inevitável simbiose entre o homem e as máquinas não traz qualquer prazer e afecta negativamente as relações individuais e sociais. Jamison assinala que existe uma polarização utopia-distopia no discurso sobre a relação homem-máquina, que situa o Cyborg num espaço contraditório. Cf. P. K. Jamison, “Contradictory Spaces: Pleasure and the Seduction of the Cyborg Discourse”, 1994. URL: <http://www.bradley.edu/las/soc/syl/391/papers/contraspace.html>

este discurso como estratégia de sedução, visando chamar a atenção dos consumidores para os benefícios da relação homem-máquina, de forma a promover uma maior interacção entre humanos e computadores em seu próprio proveito.

Ao identificá-la com a gratificação dos sentidos e com a experiência do prazer, o discurso Cyborg fornece uma dimensão estética à relação homem-máquina. O prazer assim promovido, deixou de ser apenas uma experiência subjectiva, para se tornar num objecto que pode ser comercializado e experienciado imediatamente, remetendo a estética para a esfera do consumo e do lazer, e separando os aspectos sensuais da experiência estética dos do conhecimento e entendimento.

4 *Addiction*

Existe actualmente uma verdadeira compulsão à conexão, os termos ‘link’, ‘on-line’, ‘connected’, fazem já parte do nosso vocabulário diário. Com efeito as ligações presididas pela técnica estando dependentes da mobilização do desejo para se efectivarem, têm sido referidas como uma forma de *addiction*. Como escreve Bragança de Miranda:

“É a técnica que preside às formas de ligação actuais, que passaram de uma ‘guerra de distração’, com ligações fracas, para uma performatividade da *addiction*”²⁵.

Avital Ronell tem vindo a analisar o investimento *addictivo* que toda a cultura implica. Neste sentido tudo pode funcionar como uma droga, devido à existência de uma ‘estrutura’ prévia à produção da materialidade, a que chamamos drogas, condição re-

²⁵Bragança de Miranda, op. cit., p. 297.

ferida por Avital como “Being-on-drugs”,²⁶ que inclui a Realidade Virtual ou as projecções no ciberespaço.

O caso da Realidade Virtual, visto induzir estados de subjectividade que não podem ser reduzidos às oposições binárias mente/corpo ou eu/outro, é muitas vezes referido como proporcionando estados alterados de consciência tais como os provocados por narcóticos ou drogas alucinogénicas. Avital assinala que tanto o desejo das próteses tecnológicas, da Realidade Virtual, como o das próteses químicas das drogas, não constituem tanto uma procura de uma dimensão transcendental exterior, mas exploram ‘interioridades fractais’²⁷.

Os estados de consciência induzidos pela RV, não são assim a busca de uma exterioridade halucinatoria - pertencente a um dualismo interior/exterior ou corpo/mente - mas uma experiência em que a distinção entre interioridade e exterioridade está radicalmente suspensa²⁸.

A noção de Avital de uma “destructive jouissance”²⁹ que é mobilizada massivamente pelas drogas, é útil para descrever a dupla natureza do prazer ou desejo humano,

²⁶Avital refere que esta condição resulta da intersecção entre liberdade, drogas e condição de dependência. Cf. Avital Ronell, “Crack Wars – Literature, Addiction, Mania”, Lincoln, University of Nebraska Press, 1993, p. 33.

²⁷Avital Ronell, “Our Narcotic Modernity”, in *Rethinking technologies*, p. 61, citada por Diana Gromala, “Pain and Subjectivity in Virtual Reality” in David Bell e Barbara M. Kennedy (org.), “The Cybercultures Reader”, Nova Iorque, Routledge, 2000, p. 601.

²⁸Cf. Avital Ronell, “Crack Wars – Literature, Addiction, Mania”, Lincoln, University of Nebraska Press, 1993, p. 72.

²⁹Cf. Avital Ronell, op.cit., p. 59.

cuja natureza simultaneamente gratificadora e destrutiva leva a uma radical alteração de valores, forçando o ser humano a confrontar-se com os seus limites.

O ciberespaço nas suas várias formas - de espaço interactivo e instantâneo - é um espaço de circulação de informação, simultaneamente e em todas as direcções. Nas ligações ao ciberespaço o corpo arrisca-se a submergir no fluxo de informação, a não ser que seleccione, organize e reenvie de novo o fluxo da informação transformada, mas para o fazer tem de defender-se da imersão total. É correntemente aceite que este papel é desempenhado pela interface sendo-lhe geralmente atribuída a possibilidade de fornecer controle. A sua função seria assim a de filtrar o bombardeamento da informação, a que o desprotegido corpo humano será cada vez sujeito, sendo através dela que a acção humana, ordenadora, se dissemina na infosfera.³⁰

Brian Massumi mostra que esta ideia de um sujeito com um corpo problemático, que tenta ultrapassar com ajuda da tecnologia, dirigindo a matéria e o espaço através da interface, é ainda uma forma de cartesianismo, em que o controle não é mais do que compulsão à conexão.

Massumi assinala os perigos que um fetiche de conexão ligado a um fetiche de circulação, trás para a posição do sujeito no espaço da infosfera. A actividade do corpo ao exteriorizar-se na materialidade da interface faz com que o corpo desapareça por detrás desta, tornando-se desejo organizador (expresso como desejo de domínio e organiza-

³⁰Nicholas Negroponte é um dos que depositam esperanças no papel da interface para filtrar o bombardeamento. Cf. Nicholas Negroponte, “Ser Digital”, Lisboa, Caminho, 1996.

ção), entrando num ciclo vicioso, de informação pela informação, em que o domínio do próprio espaço é feito como que por piloto automático, e o controle se converte em compulsão. Massumi defende que o que está em causa é que: quando o desejo humano humano se investe na conexão e circulação sem renunciar ao controle ele cai num ‘double-bind’. Um corpo que consegue controlar a conexão e a circulação externalizando-se nelas, perde controle na exacta medida em que o ganha. Quanto mais controlado é o processo, mais o processo controla. A materialidade do corpo e a sua capacidade organizadora - o desejo, são assim neutralizados³¹.

William Burroughs, fornece-nos uma poderosa metáfora do poder destrutivo do desejo sobre o corpo. Em “Naked Lunch”³², sob a pressão do sexo e da *addiction*, os corpos estabelecem ligações simbióticas com as máquinas, explodem ou sofrem mutações.

³¹Cf. Brian Massumi, “Interface and Active Space: Human-Machine Design”, 1995. URL: http://www.anu.edu.au/HRC/first_and_last/works/interface.htm

³²Cf. William Burroughs, “Refeição Nua”, Lisboa, Livros do Brasil, 2000.