

A imagem da subjetividade e a despersonalização criativa na internet

Rodrigo Fonseca e Rodrigues¹

Resumo:

O presente texto vem problematizar os processos contemporâneos de subjetivação nos fluxos da internet, sob a rubrica do virtual tecnológico, confrontando-os com a imagem de uma despersonalização criativa que se faz a partir de modos experimentais de se freqüentarem a rede. Esta questão nos convida a afirmar a necessidade de experimentação de uma "micro-política" nos hábitos de encontro *on line*: propõe-se, a partir de concepções de F. Nietzsche, Henri Bergson, Fernando Pessoa, Gilles Deleuze e Michel Foucault, uma prática de heteronímia do Eu, como a criação de um "personagem de virtualidades" que pode se tornar capaz de levar tais fluxos tecnológicos para além da axiomática planejada pelos gerenciamentos tecnológicos digitais.

Palavras-Chave: Internet. Virtual. *Imagem*. Subjetivação. Heteronímia.

Abstract:

The present text propose to discuss the contemporary processes of subjectivation acting over the internet, under the technological virtual assignature, dealing with audience's experimental practices of despersonalization which is done from the creative ways of frequency in the interNet. It is in that imaginative line unfolds the sort of a micro-politics of the sensations, in the habits of meetings on line: suported in such conceptions from F. Nietzsche, Henri Bergson, Fernando Pessoa Gilles Deleuze and Michel Foucault, we propose to study such a practices of heteronymic despersonalization of self, like a one "character of virtualities" who could be able to lead away theese technological flows beyond their axioms programs of digital management had planned.

Keywords: InterNet. Image. Subjectivation. Heteronymia. Micro-politics.

¹ Doutor em Comunicação e Semiótica (Área: Sistemas Sonoros) pela PUC/SP (2007)
Mestre em Comunicação Social, pela FAFICH/UFMG (2002)
Licenciado em História, pela FAFICH/UFMG (1999)
Professor de Teoria e Métodos de Pesquisa em Comunicação (FCH/FUMEC – BH)
Autor do livro *Música eletrônica: a textura da máquina* (Ed. Annablume, 2005).

Os discursos de orientação crítica acerca dos hábitos coletivos ligados à internet não a apontam apenas como um meio simulacral propício à proliferação de signos vazios, mas questionam sobretudo a natureza ultra-veloz de seus fluxos. Daí que os problemas emersos dessa gama constelacional de atividades coletivas, genéricas, implicadas em seu uso, devem ser espreitados para além de suas performances técnicas, que não pertencem exclusivamente ao campo da comunicação e que, tampouco, se submetem totalmente à lógica informacional e cultural das mídias. As máquinas telemáticas e de “realidade virtual” são, segundo tais críticas, a expressão tecnológica de um grande império matemático, um ambiente simulacral erigido por cálculos numéricos e por logaritmos, suportado por um *logos* que faz com que o finito, o delimitado, o coordenável, o controlável, o sistêmico prevaleçam sobre o infinito, o acaso, o singular, o novo, o devir, as intensidades e as virtualidades criativas.

A questão é que até mesmo nossos ritmos inapercebidos passaram a ser, sorrateiramente, cadenciados pelas tecnologias da simulação digital. É preciso, diante disso, assumir que muitos de nossos insuspeitados hábitos perceptivos, mnemônicos, imaginários são, com impassível freqüência, condicionados pela lógica de gerenciamento da informação e da comunicação. Em suma, as máquinas informáticas estão a operar, franca e incisivamente, nos ritmos que se produzem muito antes das nossas percepções e da linguagem. O próprio *desktop* em nossa tela ou os videogames hiperrealistas são alguns dos exemplos mais triviais da sofisticadíssima produção técnica de universos imaginários simulados, cada vez mais convincentes à nossa percepção. Decerto, tal simulação alcança, por meio de um vertiginoso coeficiente de velocidades, exercer uma eficácia total para iludir muitos de nossos regimes perceptivos.

Também não é novidade que, nesse cotidiano crescentemente povoado pelas micromáquinas e sob um imperativo irrefreável de conexões informáticas, estejamos a correr riscos de nos expormos a esses insuspeitados mecanismos de sujeição, de termos o nosso imaginário ainda mais sutilmente escandido por modos controle gerencial de nossa memória e de nossas afecções que compõem a subjetividade. Tais maquinismos são, todavia, velados, porque fazem fluir, sob os ardis algorítmicos da realidade simulada, ritmos não enunciáveis, mas que interferem muito discretamente nos processos de fixação de *imagens* da subjetividade. Em meio a tal miríade de fluxos

existenciais que transformam, de muitas maneiras, a experiência coletiva da subjetivação, enfrenta-se hoje na internet, segundo a autora Paula Sibilia (2002: 33), a instauração sintomática de uma espécie de "coquetel subjetivo", metáfora que ilustra uma situação em que cada indivíduo está trespassado por várias subjetividades transversais coletivas, num cruzamento persistente de inúmeros vetores e mecanismos de subjetivação. De acordo com a autora, as empresas informáticas e de multimídia se esforçam para lançar e relançar, no mercado, novas formas postizas de subjetividade, estereótipos imaginados que serão adquiridos e, de imediato, descartados. Para Sibilia, tal prática realmente alimenta uma espiral de consumo imediatista de "modos de ser", ou seja, de modelos identitários efêmeros, descartáveis, espertamente rotulados como "*upgrades* subjetivos".

Para o pensamento de Michel Foucault (2002: 195) há, em todos os planos sociais, muitíssimos fluxos: de consumo, de arte, científicos, de redes de computadores, de opinião etc. Ele trata esta idéia com perspicácia: "Esses fluxos são constantemente modulados em função de uma axiomática, permitindo que potências midiáticas participem dos processos de subjetivação, a ponto de ditar-lhes ritmos". Daí que esses fluxos tecnológicos tornam-se mais e mais importantes para um regime estereotipado dos afetos, porque esses conquistaram um poder de interferência ultra-veloz nas próprias virtualidades da carne. As técnicas da simulação alcançam, finalmente, modos diferentes de controle que se operam em ritmos ínfimos, mas de grande poder na produção orientada da subjetividade.

Este problema concerne intimamente à natureza do desejo. As máquinas informáticas, logrando esquadrihar os tempos do imaginário, podem interromper ou mascarar os fluxos da vontade. É que, obstinadamente realimentados pelas sobrecodificações hegemônicas, corremos perigo de atrofiarmos a vontade, sob a égide numérica, a clichês simplistas e a dualismos sem saída. Condiçoados a consumir uma infinidade de produtos derivativos das tecnologias multimidiáticas, alienamo-nos de muitas possibilidades de nossa imaginação desejante. Existe, obviamente, uma opressão tecnológica, em virtude desses mecanismos de controle do saber, dos signos e das imagens, confinando a força impessoal do desejo a uma simples divisão dualista preestabelecida: um objeto reificado e um desejo personalizado de possuí-lo. O desejo, como potência livre, uma avidez afirmativa da vida, parece assim amofinada pelas

forças de subjetivação da lógica da “realidade virtual”. O desejo, tal como Schopenhauer (*apud* PERNIN, 1999: 94) denominava como "vontade", não se curvaria ao intelecto, não reconheceria a consciência, não possuiria sujeito ou objeto, nem procuraria uma relação de possessão, por si mesmo. A potência desejan-te da qual falamos deverá ser aqui imaginada como um apetite, uma avidez, uma força sem nenhuma finalidade preexistente, sem nenhum destino programável. Por fim, o *logos* técnico sofisticadíssimo de simulação, capaz de erigir uma "hiper-realidade" padronizada por projeções cada vez mais velozes, sorrateiras e ostensivas, acaba por orquestrar as virtualidades livres do desejo.

Acredita-se, em contrapartida, que práticas de resistência criativa vêm aflorando nas fímbrias dos hábitos sutilmente instaurados pela "tecnologia do virtual". Tais atividades passam a reativar uma ampliação mútua de interesses, de trabalhos, de projetos, de ações e de experimentações. Diante disto, trataremos de saber se há realmente alguma dinâmica inovadora ou, ao menos, possibilidades criativas na subjetividade, uma vez implicada aos modos de convívios na internet. Pode-se afirmar, a partir daqui, que inserção da internet em nossos hábitos de frequência à internet, a despeito de sua lógica de controle das suas virtualidades, possibilitou emergir um novo exercício imaginativo de despersonalização.

Mas, se a *web* já está traçada por um *logos* altamente sobrecodificado e se as suas linhas já estão determinadas, cada vez mais distantes da multiplicidade rizomática, como a subjetividade se desprenderia dos constrangimentos da lógica de uso dos ambientes digitais? E como pensar esta trama tão dispersiva de situações em jogo nas modalidades de frequência a internet, a partir de uma problematização da própria realidade da subjetivação? E por quais princípios a subjetividade poderia se renovar, se singularizar e se recriar, afirmando uma nova modalidade da personalidade, uma multiplicidade implosiva do unívoco no Eu, a partir das prerrogativas da internet? A resposta talvez apontasse para um exercício de invenção de um personagem imaginado, um heterônimo despojado dos limites da subjetividade unívoca.

Nos seus textos especulativos sobre a poética, Fernando Pessoa (1998) nos dizia, a respeito da produção histórica da consciência, que esta se conformou, em nossa cultura humana ocidental, por obra da antiga ficção teológica cristã, cujo princípio afirma que a alma de cada um é Una e indivisível. Isso implica que estamos, há séculos,

confinados nos altos muros individualizados que a consciência ergueu, para circunscrever a *imagem* de um eu. A consciência surge, assim, na condição de um disfarce que serve apenas para um fim: o de amortecer os obscuros movimentos da inconsciência. É por isso que a civilização procura tanto evitar o inconsciente, justamente porque este não tem nenhum disfarce. Os nomes próprios, registros inevitáveis, são meramente procedimentos impostos de fora. Ora, a personalidade de cada um de nós, assinala Pessoa, é composta do cruzamento social com as personalidades dos outros, da imersão coletiva em correntes e direções sociais, além de modos de fixação dos nossos vínculos hereditários. Pessoa afirma que a solução inicial para ultrapassar esses limites só advirá quando o artista lograr, em seu embate criativo, dissipar essa ficção grosseira de que ele é uma personalidade indivisível.

Vale a pena aqui uma breve explanação acerca da crítica de Bergson sobre insuficiência do pensamento que concebe a realidade ligada à consciência e à subjetividade. O autor se esmera em demonstrar que a consciência é apenas uma *imagem* convencional, dentre outras tantas que construímos como uma estratégia para pensar, agir e sentir. A sua primeira grande afirmação é que, tudo o que engloba o que chamamos de mundo material, é urdido, segundo ele, por um "sistema de imagens". Esta é a sua tese, em *Matéria e Memória*, de 1888: o mundo é um conjunto de imagens e é, em função delas, que devemos colocar o problema da realidade, uma vez que nós a apreendemos somente a partir das *imagens*. Note-se que, por tal via de pensamento, o autor redimensiona a *imagem* conceitual que temos da palavra "imagem", numa concepção inovadora dada à *imagem* da imagem. Esta não pressupõe apenas forma, contorno, desenho, cor, perspectiva, textura etc. Bergson se torna para o nosso debate uma figura inevitável, pois foi dele que partiu esta noção radical do mundo como um conjunto dessas *imagens*-movimento, das *imagens* imperceptíveis, com as quais os atos de percepção produzem, pelos condicionamentos da educação da memória, afecções (imagens "internas") em nosso corpo. Esta é uma idéia central da concepção bergsoniana: as modificações causadas, por um corpo, às imagens que o cercam.

O mundo sensível será pensado, desse modo, como um estágio complexo de contrações contempladas ainda pré-sensíveis, apenas intensas, transientes, moduláveis. Cada contração seria uma *imagem*, mas uma "*imagem-tempo*", contraída, contemplada e sintetizada, numa outra *imagem*, e assim por diante, em simultâneos reenvios entre as

performances vitais. Esta, mesmo sendo sensível, vibrátil, trata-se de uma *imagem* intensiva do movimento. A forma, ou seja, a imagem-espaco, esta só virá com os mecanismos temporais da memória voluntária (ou lembrança), com a percepção, com a linguagem e com a vida psicológica.

Mais tarde Gilles Deleuze (1990) desenvolverá estas idéias de Bergson e passará a estimar a existência de "três sínteses do Tempo", que operamos para fundar a nossa realidade sensível. Para melhor explicitar esse complicado processo de sínteses temporais, é preciso começar afirmando que não somos um Eu, mas sim uma infinidade de "eus contraentes". Esses infinitos "eus" são, na verdade, focos temporais que produzem nossos dinamismos e possui, cada um deles, capacidades diferentes de captar o a duração das oscilações, dos fluxos de intensidades. São "eus contemplantes" que, tal como uma placa sensível, alquímica de fluxos, esses pequenos eus retêm certas excitações, liberam outras, enquanto novas aparecem do futuro iminente, conservando uma intensidade enquanto outra sobrevém. Seríamos, por assim dizer, "máquinas de contrair" ritmos intensivos: contraímos, antes mesmo de sentirmos. Essa sensação "sub-percebida" da subjetividade é, de acordo com Deleuze, o resultado de milhões de contrações silenciosas, reminiscências e lembranças operadas pelas nossas diversas sínteses do Tempo. É a partir das contemplações contraentes que se definem, portanto, todos os nossos ritmos, as nossas reservas, os nossos tempos de reações, as nossas modulações. Esta produção de sínteses aciona um Eu que tende a se unificar, a reunir todos os seus pequenos eus passivos contemplantes e a se distinguir topicamente do "isso". Em suma: para se chegar à *imagem* do Eu, sintetizam-se tempos cognitivos da memória, da comunicação, do imaginário, mas também se maquinam tempos que são insensíveis, incorporais, inumanos. Estes são tempos de durações, velocidades e intensidades impalpáveis, tanto pela percepção subjetiva, quanto pela representação objetiva.

Voltando ao pensamento de Fernando Pessoa, o mundo empírico, como realidade da percepção e da consciência subjetiva, também se encontraria envolvido em determinações imperceptíveis. Para mergulhar nessa realidade, Pessoa propunha um esforço de uma **a** experimentação imaginativa que se aninhasse nas distâncias imanentes entre a vida e o pensamento, entre a sensação e a consciência, entre si e os outros. Tal

investimento experimental foi concebido como um tipo de desdobramento especular do pensamento sobre si mesmo, gesto que desnudaria a *imagem* mesma da nossa consciência. É o que ele chama de "meta-consciência" (ou de "...transcendência primeira de mim a mim...") correspondendo a um artifício poético de abrir um espaço "... entre mim e mim, no interior mesmo da imanência". (PESSOA: 1998, 121)

Era crucial para Pessoa, como base de toda a sua criação poética, a invenção deste exercício que permitia viver e pensar ao mesmo tempo a sua realidade de sensações. Para criar, seria preciso que ele antes de tudo dissolvesse o Eu, que o esvaziasse da sua falsa unidade identitária. Seria por meio deste ato paradoxal que ele alcançaria escapar às linhas arbitrárias que construíram historicamente a perspectiva íntima de um Eu subjetivo. Para tanto ele precisaria se re-imaginar como "personagem meta-consciente", compondo-se não somente por meio de percepções cognitivas, mas por sensações inventadas pelo pensamento criador. Por isto se conclui que o heterônimo não tem uma identidade inteiramente fixa, mas apenas um contorno, cheio de virtualidades. Porque, tal como um "personagem virtual atualizado", ele contém, em si, outros personagens virtuais: "...eu sou virtualmente múltiplo...". (PESSOA: 2004, 61)

Não há, de ora em diante, como acatar a *imagem* psíquica da subjetividade. A imagem do personagem não se refere mais ao indivíduo: o sujeito não é mais um eu unívoco, mas um personagem "equívoco". Se a despersonalização começa num movimento que visa a se libertar da unidade sólida e coercitiva que preside à subjetividade, não haverá caminho criativo para o pensamento, reiteramos, enquanto se persistir na idéia fixa da prevalência de um Eu subjetivo, da imagem de um ser contrário a um não-ser, isolado de um mundo exterior. Também não há mais razão em pensar o eu-sujeito, como se este fosse um mero receptáculo de psiques, dotado de faculdades de reconhecimento e de consciência. A explicação da conformação coletiva desta nossa histórica imagem do sujeito, é que o "eu", hospedeiro de uma vida "interior", com momentos de tempo bem distintos, com estados sentimentais caracterizados, se presta infinitamente melhor às exigências da vida social e das convenções da linguagem.

Neste ponto, evocamos a relação do personagem com a sensação do Tempo. O processo de despersonalização implica uma temporalidade indeterminada. Os heterônimos têm uma face sedentária, voltada para o tempo mensurado, e uma outra,

nômade, a sua face inapreensível e inovadora. Num gesto especular de heteronomia, se acoplam um Eu, como um vetor humano, e um outro, trans-humano, múltiplo, capaz de devires inesperados.

Recordemos agora que foi a partir de Nietzsche, culminando com as idéias de Foucault (2002), que se propôs um embate inovador, uma "ética da existência", na construção de uma subjetividade livre, autônoma, crítica e não conformista, face aos constrangimentos impostos, coletivamente, na histórica produção da imagem do Eu. Esta *persona* despersonalizada seria construída experimental e criativamente, por meio de uma espécie de "estilística da experiência". Esta resistência criativa da subjetividade tem, por princípio, uma resistência às práticas subjetivantes constituídas e institucionalizadas pelas teias do saber-poder. Tal investimento trata-se, com efeito, de uma espécie de "guerrilha", de uma micro-política que se torne capaz de desfazer imagens e percepções preconcebidas, clichês que as potências empresariais depositam ou criam, nos atuais processos de subjetivação. A resistência nasce, portanto, de linhas criativas, investidas por um eu-outrem, que não quer parar de se insurgir e de reinventar novos modos de agir, de imaginar, de experimentar uma sensibilidade singular diante das forças e dos mecanismos simulacrais de controle da subjetivação. Os processos experimentais de subjetivação poderão levar, quem sabe, as forças desses fluxos tecnológicos para mais longe do que a axiomática de controle os programara.

É nessa linha imaginativa de um *ethos* das sensações, que se desdobra uma espécie de "micro-política" das sensações, pela qual o desejo de intensificar as suas potências de vida contagia outros personagens e provoca novas vontades de *insistir*. Esta potência de querer afetar e ser afetado torna-se uma tática de resistência criativa aos regimes sub-reptícios de controle sobre nossos hábitos de frequência aos ambientes digitalizados. O frequentador da internet, em vez de percorrê-la de um modo míope, trivial e obediente, deverá explorá-la, saturá-la, voltando-se para uma sensibilidade idiossincrática, para uma ubiqüidade imaginativa de um heterônimo.

O que então virá a ser, no que diz respeito à frequência da internet, o conceito de personagem? Ele não se perspectiva numa subjetividade que pensa, que sente ou que cria. Ao buscar experimentar na internet - e para além dela - a produção contínua de uma subjetividade-outra imaginativa, o personagem interativo precisa reinventar uma *persona* que se componha como uma "máquina existencial *insistente*", uma afirmação

da vontade, do desejo que não almeja a nada, além da potencialização mesma dos ritmos da vida. Tal vontade de potência é a de nos intensificarmos como personagens-encruzilhada. O heterônimo dos virtuais se torna essa encruzilhada rizomática, que faz passagens e que redistribui sensações, ritmos vitais, jamais comunicáveis. E quem sabe se, pela despersonalização criativa não iremos desencaminhar ou redesenhar os dinamismos de tempos previamente definidos pela lógica "virtual", das máquinas simulacrais. É por isto que a arte precisa tentar se mover sempre um átimo à frente dessa axiomática tecnológica dominante.

Para finalizar: a imagem conceitual da subjetividade de um conviva da internet, visando a se livrar dos seus constrangimentos, não deverá se pensar mais como pessoa constituída na experiência, mas antes como um princípio plástico, anárquico e nômade. A *imagem* deleuziana do devir vem, por fim, a propósito para a defesa de uma necessária despersonalização do vivido, ocupando-se de priorizar aquilo que estamos em vias de deixar de ser e, ao mesmo tempo, os novos *acontecimentos* que estamos em vias de nos tornar.

Referências

- BERGSON, Henry. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DELEUZE, Gilles & GATTARI, Felix. *O que é a filosofia?* São Paulo: Ed. 34, 1997.
- FOUCAULT, Michel. *Problematização do sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- PESSOA, Fernando. *Livro do desassossego*. São Paulo: Cia das Letras, 1998.
- PESSOA, Fernando. *Obras em prosa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar SA, 2004.
- RAGO, M., ORLANDI, L.B.L. & VEIGA-NETO, A. (orgs.). *Imagens de Foucault e Deleuze: ressonâncias nietzscheanas*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- SIBILIA, Paula. *O Homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.
- TARDE Gabriel. *Monadologia e sociedade*. Petrópolis: Vozes, 2003.

