

DO OUTRO LADO DO ESPELHO?

MARIA MANUEL BORGES¹

Alice ignora, quando decide seguir o coelho branco, que está prestes a entrar num universo paralelo onde experimenta os limites de si própria, mesmo quando confrontada com a terrível Rainha de Copas. O interessante das regras dos universos paralelos que sonhamos é exactamente o poder que temos para os transformar, transformando-nos em simultâneo. Em todas as criações humanas fazemos irromper realidades alternativas, como acontece quando lemos um texto e projectamos pela imaginação todos os seus contornos separando-nos claramente da realidade comum, para viver, com todos os sentidos, essa alternativa e é precisamente o que acontece com o ciberespaço.

O ciberespaço representa o mundo virtual, fruto da imaginação e da capacidade de o concretizar pelo uso da tecnologia, um desafio em que se joga tanto a ciência quanto a arte, os afectos quanto os sentidos, conduzidos sempre pelo toque da imaginação. E é possível identificar vagas ou sucessivos modos de viver esta realidade que se cola à pele tornando quase indistintas as fronteiras entre o real e o imaginário, fazendo com que o segundo se torne no primeiro e que este se apresente reconfigurado. O que há de tão distinto entre o real e o imaginário quando passamos para o terreno do virtual?

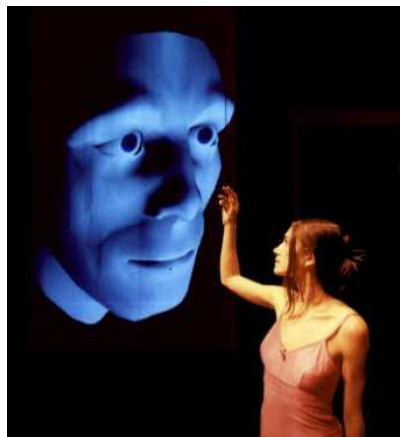


FIG. 1: JEREMIAH²

De algum modo, os grandes saltos qualitativos do espírito humano devem-se à recriação de universos paralelos ou a modos diferentes de olhar a realidade. A *cabeça de touro* do Picasso que, na realidade comum, é um guiador de uma bicicleta, espelha isto mesmo, a preponderância da imaginação sobre a realidade, reconfigurando a sua expressão. Se é comum que a arte olhe para a realidade para ver nela uma coisa outra abstraindo da visão 'normal', também a ciência olha para a realidade recriando-a

¹ Professora auxiliar da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

² Trata-se da animação de uma cabeça feita por computador que não se limita a interagir mas também a reagir. Possui inteligência artificial que lhe permite demonstrar várias emoções em resposta a estímulos visuais (Broadhurst, 2002?). Veja também o seguinte vídeo da *Hanson Robotics* que usa inteligência artificial para criar *robots* capazes de andarem, falarem, manterem contacto visual, reconhecerem faces e padrões de discurso e simularem uma personalidade real em <http://www.youtube.com/watch?v=a2dRh3z9Uj0>.

pela imaginação. O real em ciência não é senão um real construído, um real que conhecemos através de uma imaginação informada que procura ver para além da realidade tal qual esta se nos apresenta aos sentidos. A imaginação é aqui libertada em doses suficientes para ultrapassar o coeficiente da visão ingénua do mundo, avançando para um real construído que irrompe da realidade comum para evidenciar as suas regularidades.

A especificidade do humano é a sua capacidade de projectar pela imaginação o futuro, de ultrapassar o quotidiano do 'é' para antecipar a vivência do que 'ainda não é'. E nisto jogam-se as expectativas condicionadas pelos múltiplos contornos que a imaginação pode traçar, umas vezes para criar utopias, outras para projectar os mais terríveis pesadelos, mas sempre actuante de uma forma prospectiva. O que se passa hoje, é que, com a tecnologia digital, este processo de recriação do real se intensificou e massificou e para aqui convergem as diferentes áreas do conhecimento. Os novos objectos constituem um somatório, um todo, que dilui as compartimentações tradicionais, entre arte e ciência, por exemplo.³ Já não temos apenas a criação puramente individual numa codificação única de discurso, surgem cada vez mais exemplos de responsabilidade partilhada no acto criativo, incluindo aqui a própria tecnologia,⁴ para além da criação pura de universos cujas regras e conseqüente controlo competem ao utilizador.

O ciberespaço pode ser definido de qualquer uma destas maneiras, espaço de 'inteligência colectiva', espaço de construção conjunta, espaço lúdico ageográfico e atemporal, espaço transversal mas fortemente heterogéneo, e é por isso é tão atractivo. Não é apenas um acto de razão, é um jogo de emoções, de procura de sentidos, num universo que se pauta pela instantaneidade, velocidade, interligação, interconexão, hipertextualidade, em suma, comunicação. E a questão é: o que comunicamos, então? O que alteram estas novas formas no processo de comunicação? E como é que isso transforma a realidade que habitamos e aquela que projectamos pela imaginação? Quais são as conseqüências da perda de fisicalidade no processo de comunicação? E quando a nossa fisicalidade não tem expressão física senão num avatar,⁵ ou vários,⁶ qual é o 'eu' que se projecta, o real ou o imaginado,

³ Um bom exemplo dos interstícios entre a arte e a ciência é esta demonstração visual de um conceito matemático que ganhou um prémio na categoria de ... arte digital. Aponte para o vídeo da Tamara Munzner, *Outside In*, disponível na WWW: <http://graphics.stanford.edu/~munzner/videos.html>. Veja também, a este propósito, por exemplo, Heudin (1999).

⁴ Numa obra multimédia, por exemplo, entram em jogo diferentes autores. E é interessante ver como surgem no meio digital novas formas de protecção da propriedade intelectual como é o caso das licenças *Creative Commons* que assentam no princípio da protecção da propriedade intelectual tornando-a pública, isto é, estimulando a capacidade de ser usada noutros contextos antecipadamente autorizados pelo autor.

⁵ Um avatar é uma representação gráfica de um sujeito numa comunidade virtual. Permite, naturalmente, que nos representemos como mais nos agrada. Para mais informação veja, por exemplo, na *Wikipédia*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(virtual_reality\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(virtual_reality)).

⁶ E a questão da multiplicidade das representações é também muito interessante: "as teorias pós-modernas da identidade sugerem que cada indivíduo é composto de 'eus múltiplos' (Gergen, 1991), nem sempre harmónicos e algumas vezes em conflito (Glass, 1993). Acção e comunicação estão na base do processo construtivo e

aquele que nos coloca no centro físico do nosso quotidiano vulgar ou aquele(s) que criamos como se de uma peça se tratasse ou é algo no interstício de ambos? Por que razão se constroem espaços vivos para representações puras? Por que razão se aplicam as regras do mundo convencional ao espaço virtual quando este é apenas habitado por uma projecção que pode não ter, naturalmente, qualquer semelhança, excepto 'virtual' com a realidade? Podemos-nos perguntar, por exemplo, qual é a razão que leva a que construamos apartamentos, que se disponibilize todo o tipo de serviços, dos salões de beleza aos vestidos de casamento e respectiva boda para estas representações?



FIG. 2: WORLDS: ESPAÇOS DISPONÍVEIS

Estes espaços incluem muitas possibilidades que as diferentes plataformas partilham em comum. Propõem-se como o futuro da comunicação em linha, de novas formas de colaboração e de entretenimento interactivo. Assim, é possível construir casas,⁷ explorar outros mundos construídos por outros utilizadores, jogar, comprar, e, é claro, conhecer pessoas de todo o planeta. Aliás, estas ferramentas anunciam-se como *3Dchat*, isto é, longe dos ambientes monotonais dos *chats* tradicionais e onde é constantemente frisada a ideia de pertença a uma comunidade e a de fazer amizades sem fronteiras de qualquer espécie, um "Feel at home".

interpretativo de construção de identidades e esses processos estão distribuídos no contexto composto por outras entidades, artefactos cognitivos e relações" (Talamo e Logorio, 2000).

⁷ Ou outra coisa qualquer que pretendamos. No *Active Worlds* pode-se construir o que quer que se queira, desde uma nave especial, a uma fortaleza ou uma casa no campo. Entre as construções públicas mais populares encontram-se o Yellowstone, Marte, Mars, Metropolis, Atlantis e o AlphaWorld. Existe mesmo um espaço de aprendizagem para aqueles que se pretendem iniciar nesta actividade, a AW School.



FIG. 3: THERE: MENU INICIAL⁸



FIG. 4: ACTIVEWORLDS: 3D CHAT⁹

As alterações a que o ciberespaço nos sujeita, pela eliminação do espaço e tempo comuns, faz com que possamos conviver numa atmosfera habitada por uma infinidade de sujeitos e esta realidade é radicalmente diferente daquela que vivemos no quotidiano. Abolir o espaço físico comum e substituí-lo pela categoria de interconexão permite colocarmo-nos no centro de uma rede povoada por uma série de sujeitos dos quais não temos acesso ao menor traço físico, excepto através do seu avatar. E isto significa prolongarmos infinitamente a nossa capacidade de presença, incluindo aquela sincronizada por uma relação virtual “eu-tu”, como nos *chats*. Esta nossa projecção como avatares dita também uma projecção do “eu” e “tu” que se relacionam numa outra dimensão e onde facilmente se desenvolve uma maior intimidade a partir dos “eus” projectados. “Esta distensão do ‘eu’ real para um ‘eu’ projectado faz-nos questionar onde se encontra a verdadeira identidade, se é no ‘eu’ que sou, isto é, como habitualmente me defino, ou no ‘eu’ que projecto, isto é, como me imagino e também sou. Trata-se de explorar os limites do ‘eu’ que nos habita e que construímos, mais uma extensão da teia de relações que habitamos, ou é a expressão clara de uma alienação por incapacidade de relacionamento local e temporalmente situados?” (Borges, 2005, p. 139).

⁸ Disponível na WWW: <http://www.there.com/>.

⁹ Disponível na WWW: <http://www.activeworlds.com>.



FIG. 5: UM CHAT ALTERNATIVO COM AVATARES IMAGINADOS?¹⁰

Para Talamo e Logorio (2000), “os ambientes virtuais abrem a porta a novas experiências de identidade. Entrar num mundo virtual onde as características reais (físicas e pessoais) não são directamente acessíveis a outros é, de um ponto de vista psicológico, uma forma de comunicação que implica novas formas de ser, de mostrar e de negociar identidades”, pelo que “a identidade social e individual não são características individuais mas antes um fenómeno dinâmico”.

O estudo de campo num universo universitário de Talamo e Logorio (2000) permitiu analisar diferenças no modo de relacionamento do corpo de inquiridos com os avatares usados e a razões que presidiram à sua selecção. Assim, enquanto os estudantes tinham uma relação diferenciada com os avatares, desde logo pela impressão que causavam noutros, o que significa terem tido em conta a capacidade de aceitação, os professores dividiram-se basicamente em dois grupos, os que mantinham o mesmo avatar durante o decurso do projecto e aqueles que não tinham a menor relação com o avatar. O aspecto da aceitação foi muito importante para o grupo de estudantes analisado, tendo sido frequentemente utilizado o recurso a opiniões de outros durante o processo. Isto significa que, para aqueles mais próximos da tecnologia, os ‘nativos’, a questão da identidade reside “não apenas na (...) mente mas também no contexto e nos artefactos com os quais interagimos”, sendo que “a comunicação e o discurso não são usados como processos de descrição mas de construção do eu (...) não como uma entidade reproduzida na linguagem mas construída com e na linguagem” (Talamo e Logorio (2000)).

A comunicação não é, pois, um ‘em si’, incorpora mecanismos de co-construção da realidade que consiste não apenas na partilha de informação mas também de opiniões. Neste processo não existe apenas a transmissão de informação mas, e sobretudo, um consenso, uma interpretação comum da informação. Uma coisa é a transmissão de factos, outra coisa é a forma como os indivíduos se apropriam desses factos, o que depende de uma série de factores entre os quais se encontram os esquemas cognitivos, a fonte ou origem dessa informação – proximidade e legitimidade – e a escala de valores, componentes fundamentais para a mudança de opinião ou atitudes. Isto significa que a informação não é

¹⁰ É interessante esta outra opção para um *chat* textual, Babel, que inclui a explosão do texto digitado pelos utilizadores. Joga-se aqui a comunicação ou a emoção [estética]? Disponível na WWW em: <http://aftlopes.blogspot.com>.

simplesmente adquirida, ela é desenhada pela interacção entre os sujeitos que a avaliam e negociam num contexto social (Nowak, Vallacher, Bartkowski, 2000).



FIG. 6: ACTIVEWORLD: AVATARES



"I loved
choosing my
avatar... he
even looks like
me!"

FIG. 7: ACTIVE WORLDS EUROPE

Nestes novos universos ou metaversos¹¹ é possível, como noutros espaços semelhantes, habitarmos universos públicos ou privados, e caminhar, nadar ou voar, para além de, naturalmente, interagirmos com outros habitantes. São disto exemplo o *ActiveWorlds Europe* ou o famoso *Second Life*, um ambiente de realidade virtual tridimensional criado pelo Linden Lab em 2003¹², que emulam em pleno a realidade que conhecemos transpondo-a para uma construída em *bits* ela própria espelho de fenómenos da realidade vulgar:

"Nos primeiros dias de Março o exército de libertação de Second Life, uma associação de esquerda, recomeçou a sua actividade, exigindo o fim do regime autoritário de Linden. Ao mesmo tempo a passagem da Front National de Le Pen por Second Life originou manifestações contra a organização de extrema-direita e uma verdadeira batalha campal com tiros e granadas. A agitação social instalou-se na pequena grande comunidade que não se encontra no mapa, pois só existe no mundo virtual" (Antunes, 2007).

Para alguns trata-se de um jogo, para outros é uma forma alternativa, uma segunda vida, de viver a realidade não segundo os padrões do universo físico convencional mas segundo aqueles que criámos para a nossa representação, para essa outra imagem do 'eu'.

¹¹ O metaverso é um ambiente alternativo tridimensional onde é possível estabelecer contactos com outras pessoas através da rede fazendo uso dos avatares como representação real do 'eu' nesse universo. Este conceito foi popularizado pela obra de ficção de Neal Stephenson, *Snow Crash*, que inspira o próprio Google a criar o *Google Earth*. A tentativa de construção de metaversos remonta ao início dos anos 90 do século XX mas, muito provavelmente, o seu sucesso actual deriva das capacidades actuais da tecnologia em lidar com gráficos tridimensionais. Para mais informação veja, por exemplo, <http://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse>.

¹² Em 2004, a empresa lançou um programa educacional que tornou o software livre para cursos universitários aprovados.

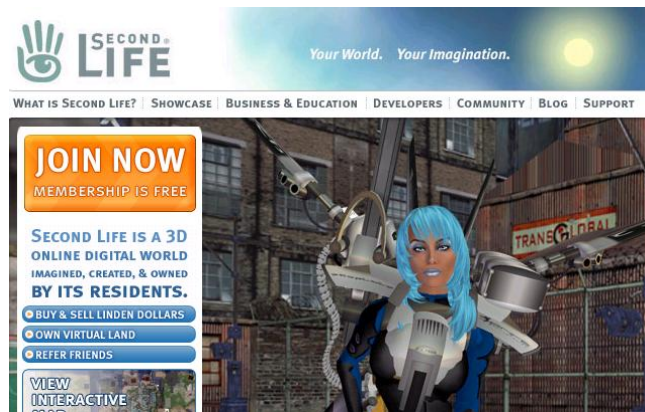


Fig. 8: SECONDLIFE: MENU INICIAL¹³

Para as novas gerações que usam a tecnologia digital como forma de comunicação, o metaverso é mais uma forma de *chat* com a vantagem de permitir um nível de interação distinto daquele que se processa inteiramente por texto. Constitui, ainda, uma extensão do jogo, jogado também em comunidade, e de uma nova forma de literacia, já que se exigem conhecimentos para a criação de todos os entes que fazem parte desse universo. E o que atrai as empresas, bem como outros investidores, é precisamente a quantidade de pessoas que exploram universos alternativos constituindo, desse modo, uma nova massa de consumidores. É, aliás, por essa razão que tanto universidades como empresas erigem construções e disponibilizam serviços no *Second Life*.

O *Cybertown*, concebido em 1995, é mais um ambiente de imersão no ciberespaço. É um mundo virtual, futurístico, influenciado pela literatura e cinema de ficção científica. De acordo com os dados disponíveis, tem mais de meio milhão de cibercidadãos. Conhecido por *Worlds Chat*, lançado em 1994, o *Worlds.com* é uma coleção destinada ao entretenimento procurando cobrir desde as bandas de rock aos desportos de equipa. Está inactivo mas é mais uma peça dos mundos virtuais.



FIG. 9: CYBERTOWN: MENU PRINCIPAL¹⁴

¹³ Disponível na WWW: <http://secondlife.com>.

¹⁴ Disponível na WWW: www.cybertown.com/main_iframes.html. Para mais informação, e além do próprio site, veja, por exemplo, Rosenthal, Marshal M. (1997) - The Road to CyberTown. *New Architect Magazine* [em linha]. (Jan. 1997) [Acedido em 2007-07-31]. Disponível na WWW: <http://www.newarchitectmag.com/archives/1997/01/insi/> ou o conjunto de FAQ disponível na WWW: <http://philliphansel.com/cybertown/index.htm>.

Mas o trânsito não se efectua apenas do real para o virtual, já que também o virtual precede a realidade como é o caso do jogo *Tomb Raider*,¹⁵ cuja protagonista, Lara Croft, tem uma página própria, um clube de fãs e uma identidade clara:

“Well for those of you who don't know me, I'm a bit of an archaeologist and adventurer. I have always had a keen interest in the great, ancient civilisations and I'm fortunate enough to be able to travel the world and explore some of the most beautiful (and sometimes dangerous) places on earth and uncover some of the greatest mysteries of the modern age”.¹⁶

O sucesso do jogo determinou a sua encarnação no mundo real. Como é também muito real o actual problema do controlo à distância descrito por George Orwell em '1984'.



FIG. 10: DO VIRTUAL PARA O REAL: A ACTUAL MODELO DA LARA CROFT

A projecção pela imaginação de múltiplas formas de ser pode conduzir também a uma imersão mais profunda com a tecnologia, uma imersão conduzida pelo desejo de avançar até ao nível seguinte, como se de um jogo se tratasse. Em 1957, o biólogo Julian Huxley cunhou o termo “transhumano”¹⁷ para se referir ao estágio intermédio da espécie humana, entre aquilo que somos e aquilo que seremos, como pós-humanos, no futuro, algo que inclui na evolução a fusão do corpo com componentes tecnológicos tendo em vista a nossa capacidade de transcender limitações físicas e melhorar a adaptabilidade.¹⁸

¹⁵ Informação sobre o jogo disponível na WWW em: <http://www.tombraider.com/>.

¹⁶ Disponível na WWW em: <http://www.myspace.com/laracrofttombraider>

¹⁷ O transumanismo é um movimento científico e filosófico que tem as suas raízes no século XIV, tendo emergido como teoria na segunda metade do século XX. Para mais informação veja: <http://en.wikipedia.org/wiki/Transhumanism>

¹⁸ E, é claro, já estamos nesse estágio: o que é um *pacemaker*?



FIG. 11: “POSTHUMAN FUTURE” DE MICHAEL GIBBS

Podemos assim evoluir para *cyborgs*, uma união homem-máquina, um admirável mundo novo para um homem também novo, uma actualização ou ‘upgrade’, por via tecnológica, do ser humano. Kevin Warwick é um defensor dessa necessidade de actualização que torna desnecessária, entre outros, a aprendizagem convencional, substituída por um ‘download’ a partir da rede de qualquer coisa que se queira aprender.^{19, 20} E isto lembra alguns cenários da ficção científica no sentido oposto ao de Warwick: entra-se na rede ou ‘matriz’ para fazer o ‘download’ dos conhecimentos necessários para lutar contra as máquinas que dominam o universo. Infelizmente, as máquinas não têm uma relação simbiótica com os humanos mas antes predatória, provocando neles e em nós, que os vemos, a certeza de que a realidade é pura aparência, talvez não passe de um sonho, e que a essência escapa ao comum dos humanos, ainda que em nova versão.²¹

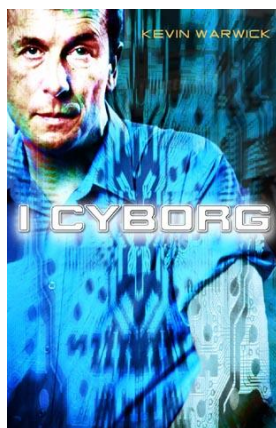


FIG. 12: “I CYBORG” DE KEVIN WARWICK

¹⁹ Sobre esta matéria veja, por exemplo, “A Study in Cyborgs” publicado no Ciberscopio em <http://www.ciberscopio.net/index.php?area=temas&tema=6&artigo=3> ou a própria página de Kevin Warwick em <http://www.kevinwarwick.com/>.

²⁰ Para reflectir sobre as possibilidades e riscos da tecnologia, vale a pena ver: <http://www.youtube.com/watch?v=BCNTNKq-LOE>.

²¹ Referimo-nos ao filme de ficção científica *Matrix* cujo site inclui alguns textos que vale a pena ler (<http://whatisthematrix.warnerbros.com/>).

Em tudo isto encontra-se o desejo de ultrapassar os limites físicos, de transcender a finitude que é, talvez, a grande razão de todo o acto de criação, da literatura à ciência, da arte à ficção científica, a vontade de permanecer para além do 'game over', isto é, esgotadas as hipóteses das múltiplas hipóteses deste jogo que é a vida. E, contudo, a grande inabilidade desta segunda geração humana, versão 2.0, é precisamente a de ser ausente de imaginação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, José (2007) - *Second Life: o jogo da vida: Problemas reais chegam à vida virtual: Agitação social e escândalos sexuais crescem no Second Life*. *Tempo Presente* [em linha]. Ano 2, nº 23 (2007) [Acedido em 2007-07-31]. Disponível na WWW:

http://www.tempopresente.org/index.php?option=com_content&task=view&id=2541&Itemid=82. ISSN 1981-3384.

BORGES, Maria Manuel (2002) - *De Alexandria a Xanadu*. Coimbra: Quarteto. (Coleção Ciberculturas ; 2). ISBN 972-8535-80-5.

BORGES, Maria Manuel (2005) - Ciberfectos ou os afectos em rede. In DIOGO, João Manuel, coord. – *Crescer nos afectos*. Coimbra: Ariadne, 2005. ISBN 972-8838-34-4. P. 137-146.

BROADHURST, Sue (2002?) – *Intereaction* [sic], *Reaction and Performance: The human body tracking project* [online]. [2002?] [Acedido em 2003-05-04]. Disponível na World Wide Web em

<http://www.brunel.ac.uk/depts/pfa/bstjournal/1nol2/Susan%20Broadhurst/Susan%20Broadhurst.htm>

CONKLIN, Megan S. (2007) - *101 Uses for Second Life in the College Classroom* [em linha]. Elon: Elon University. Department of Computing Sciences [Última actualização: 2007.02.25] [Acedido em 2007.07.29]. Version 2.0. Disponível na WWW: <http://trumpy.cs.elon.edu/metaverse>.

HAYLES, N. KATHERINE (2001) - The Condition of Virtuality. In LUNENFELD, Peter, ed. lit. – *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Cambridge, MA; London, England : MIT Press. (Leonardo). ISBN 0-262-62137-1. p. 68-94.

HEUDIN, Jean-Claude (1999) - Mondes Virtuels et Vie Artificielle. In AVATARS99 [em linha]. [Acedido em 2007-10-03]. Disponível na WWW: http://www.math-info.univ-paris5.fr/%7Elatc/av99/chap01_2-01.html.

NOWAK, Andrzej; VALLACHER, Robin, BARTKOWSKI, Wiesław (2000) - Information and Influence in Social Networks. In STAAB, Steffen; SVÁTEK, Vojtech (ed. lit.) (2000) - *Managing Knowledge in a World of Networks Springer*. Berlin, Heidelberg: Springer. (Lecture Notes in Computer Science). ISBN 978-3-540-46363-4. 1.

RHEINGOLD, Howard (2003) - Daily Life in Cyberspace: The Virtual Community. In BORGES, Maria Manuel, ed. lit. (2003) - *Ciberscópio* [online]. Coimbra: Ministério da Cultura. Coimbra, Capital Nacional da Cultura 2003 [Acedido em 2003-04-07]. Disponível na World Wide Web: <http://www.ciberscopio.net>

TALAMO, Alessandra; LIGORIO, M. Beatrice (2000) – Identity in the Cyberspace: The Social Construction of Identity through on-line Virtual Interactions. In DIALOGICAL SELF-CONFERENCE, 1, Nijmegen (NL), 23-26 June 2000 – *1st Dialogical Self-Conference* [em linha]. Nijmegen: [s.n.], 2000 [Acedido em 2007-07-31]. Disponível na WWW: <http://66.102.1.104/scholar?hl=pt-BR&lr=&client=firefox-a&q=cache:6arVnl7zPR0J:www.activeworlds.com/edu/research/identity.pdf+identity+in+the+cyberspace+the+social+construction+of+identity+through+%22on+line%22+virtual+communities+Talamo+autor:a-talamo>.