

O IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO E O MITO CONTEMPORÂNEO

Ricardo Portella de Aguiar (FAETERJ-RJ)

Resumo: Abraham Moles afirmava que o homem, nas suas ações em geral, profundas ou primitivas, é antes de qualquer coisa “*homo faber*”; desejamos realizar, mesmo antes de querermos compreender. Talvez isso se deva ao fato de que na raiz do nosso desejo esteja plantada a convicção de que “compreender” é uma forma do “fazer”. Somos movidos pela ânsia da criação e pelos desejos de ação que a provoca. Nossa missão é transformar o mundo através da realização de nossos sonhos de ação. Voar, criar a vida, fabricar ouro, estar ao mesmo tempo em toda a parte: são todos mitos dinâmicos. Nesta perspectiva, a Realidade Virtual é um dos diversos exemplos contemporâneos de mito dinâmico, desenvolvido e difundido pelos complexos algoritmos computacionais, incrustados em uma ferramenta tecnológica poderosa e misteriosa para os não iniciados. O desejo de recriar a realidade, com toda a sua diversidade e aleatoriedade, não deixa de ser um sonho a ser realizado, como um possível e desejado retorno ao paraíso perdido: o culto à árvore cibernética do conhecimento. Nesse delírio cibernético, o computador acaba por preencher uma lacuna já existente, deixada pelo distanciamento e pelo esfriamento das relações humanas, em um mundo onde a tecnologia vem se impondo gradativamente desde a Revolução Industrial. Cultuamos o mito dinâmico, o mito moderno representado e personificado na tecnologia, um mito definido pela forma e não pelo objeto. Nesta comunicação, abordarei o lugar da Tecnologia no mundo contemporâneo, muito além do objeto exclusivamente tecnológico. Neste texto, a Tecnologia será tratada como mito moderno, como mitificação inconsciente. Um lugar onde todos estão à procura do mundo perfeito; um mundo modelado, um mundo virtual devorador, descrito e escrito em Textos Digitais.

Palavras Chaves: Cibernética. Tecnologia. Mito. Tradutor intersemiótico.

O homem, quando exposto aos significantes do mundo real, impregna-os com os mais variados e subjetivos significados; estes são imediatamente incorporados na linguagem do receptor; esta, por sua vez, se vale de novas experiências com os significantes para se expandir: a construção de nossa cognição é um processo interativo, iterativo e recursivo. Diferentemente, os computadores digitais, embora fortemente baseados na linguagem, utilizam-se de processos que estabelecem uma relação objetiva entre o significante e significado, formando um conjunto ordenado de objetos que visam à descrição e à emulação do mundo. Esse processo de “tradução simbólica ou

transcodificação” (PLAZA, 2003, p.93-94) cria na máquina estruturas interligadas através de uma sintaxe rígida, que pretendem dar uma significação cibernética para o mundo real observado. “Significar quer dizer que os objetos não veiculam apenas informações, caso em que eles comunicariam, mas constituem também sistemas estruturados de signos, isto é, essencialmente sistemas de diferenças, oposições e contrastes” (BARTHES, 2001, p. 206). Embora limitado à semântica circunscrita pela Tecnologia, o ambiente virtual e as redes de comunicação mudam a nossa propriocepção, inaugurando um novo estatuto do corpo humano: o “homem-máquina”¹; “movemos-nos” no ciberespaço enquanto nossos corpos físicos permanecem estáticos, sujeitos aos estímulos produzidos eletronicamente. No vortex virtual ficamos imersos, projetados em *avatars*, ao sabor de discursos interessantes que nos soem familiares; imagens e sons vindos de outros corpos virtuais igualmente desejosos de um novo tipo de prazer. Ali podemos nos transmutar em deuses, em heróis, ou em qualquer coisa que imaginarmos, sem as amarras da censura ou qualquer limitação física imposta pelo mundo concreto.

O mito é a parte oculta de toda história, a parte subterrânea, a região ainda não explorada, porque ainda faltam as palavras para chegar até lá. Para narrar o mito, a voz do narrador na assembleia tribal de todo dia não basta; são necessários lugares e épocas especiais, reuniões reservadas; a palavra não basta, é necessária a convergência de um conjunto de signos polivalentes, isto é, um rito. O mito vive do silêncio além da palavra; um mito calado faz sentir sua presença na narração profana, nas palavras diárias; é um vazio de linguagem que aspira as palavras em seu vórtice e dá forma à fábula. (CALVINO, 2006, p. 208)

Em *Mitologias*, Roland Barthes atualiza o conceito clássico de Mito, que para ele tem um sentido de falsa evidência, de mentira absorvida e aceita pela comunidade que o consome. Barthes considera mitos: espetáculos esportivos ou eróticos, textos de publicidade, fotografias de atores ou de políticos, enfim, tudo o que, à época, distraía e continua distraindo a massa consumidora, seja no transporte coletivo, nos parques, nos cafés, nas horas de lazer, no teatro, no cinema ou em qualquer lugar. “O mito é uma fala. (...) Naturalmente não é uma fala qualquer. São necessárias condições especiais para que uma linguagem se transforme em mito” (BARTHES, 2007, p.199). Os

¹ Tema brilhantemente abordado em “DONATO, Cida. **Ciberpoiesis e o renascimento do autor polifônico**. In: 8.o ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 1., 2009, Brasília-DF, **Anais: Arte, Tecnologia e territórios ou a metamorfose das indentidades** Brasília: Universidade de Brasília (UNB), 2009. 1 v. V.1, p.369-373”

ambientes computacionais são a realização cibernética dos dois sistemas semiológicos do mito descrito por Roland Barthes,

um deles deslocado em relação ao outro: um sistema linguístico, a língua (ou os modos de representação que lhe são comparados), que chamarei de *linguagem-objeto*, porque é a linguagem de que o mito se serve para construir o seu próprio sistema; e o próprio mito, que chamarei de *metalinguagem*, porque é uma segunda língua na qual *se fala* da primeira [grifos no original] (BARTHES, 2007, p.206).

No modelo cibernético barthesiano, temos a Tecnolinguagem como um dos componentes do sistema semiológico, classificado como *linguagem-objeto*, uma vez que a comunicação com o computador não se completa através dessa linguagem, mas, sim, através dos Textos Digitais. O desejo de recriar a realidade, com toda a sua diversidade e aleatoriedade, não deixa de ser um sonho a ser realizado, como um possível e desejado retorno ao paraíso perdido: o culto à árvore cibernética do conhecimento. A criação das Tecnolinguagens, produto também oriundo das mentes dos Tradutores Intersemióticos, foi o primeiro passo em busca desse ideal, ou seja, o início da concretização do sonho de comunicação com o aparato tecnológico. Diferentemente de outros meios tecnológicos, como o rádio ou a Televisão, no mundo virtual há uma simulação do mundo real — o mundo possível — que permite aos indivíduos a percepção de contato, mesmo que numa esfera luminosa, saciando, talvez, a necessidade da proximidade física e estabelecendo, simultaneamente, uma aproximação e um distanciamento.

Desta forma, é lícito considerar a Máquina Universal de Alan Turing (Hodges, 2001), como um mito barthesiano; um modelo que se reproduz em cada aparato cibernético manipulado por qualquer pessoa, em qualquer lugar. O mito tecnológico barthesiano vive através da Tecnologia e da Linguagem que a produz. Para tanto, a linguagem deve ser sutilmente despolitizada, produzida pela conotação; não nega, mas torna as coisas inocentes, dando-lhes uma significação natural e eterna. O mito se define pela sua forma e não pelo objeto de sua mensagem: “O mito nada esconde e também nada ostenta: ele deforma; o mito não é uma mentira nem uma confissão: é uma inflexão” (ibid., p. 221). O mito transforma uma imprevisibilidade, uma contingência histórica, em eternidade, imobilizando o mundo. A realidade virtual é um mito

barthesiano dinâmico², criado, descrito e difundido pelo Tradutor Intersemiótico em uma ferramenta tecnológica poderosa e misteriosa para os não iniciados: a Tecnolinguagem³.

No filme *MATRIX Reloaded*⁴, nas conversas travadas em corredores de Kafka (2005), os Programadores — principais agentes da ação no espaço virtual e que chamaremos doravante Tradutores Intersemióticos —, são reverenciados (ou se auto-reverenciam) como seres superiores que pairam acima do confuso relacionamento *concreto-virtual* que se dá na trama, definindo destinos como se deuses fossem. Nesta obra, em cada um dos diversos níveis de realidade que se apresentam, os personagens se comportam como se o simulacro fosse a própria realidade, viabilizada por julgadores oniscientes que se confundem com a tecnologia onipresente. Na trama, a aparente desordem dos ambientes e a confusa relação entre personagens e instâncias de ação, escondem a mais pura lógica da mais alta ordem, materializada por Textos Digitais⁵.

“O homem só se tornará ele próprio quando estiver radicalmente desmistificado. Só será verdadeiramente livre quando tiver matado o último deus” (ELIADE, 2008, p. 165). Entretanto, o homem não pode esperar. Para se tornar ele próprio, o homem inventou o caminho da tecnologia, pela qual ele tenta substituir seus deuses por máquinas, recriando a realidade (aumentada), a vida (robótica) e a sua própria inteligência (artificial). A virtude que perseguimos, ou seja, a inteligência sagaz possível apenas aos que dominam a linguagem e conseguem decifrar sintomas e indícios, poderá

² Abraham Moles define o homem e sua relação com os mitos dinâmicos: “Na sua ação profunda como na sua ação primitiva, o homem é antes de tudo *homo faber*, quer realizar, fazer, antes de querer compreender. ‘Compreender’ é um modo do ‘fazer’, e os motores profundos das criações serão todos traduzidos por desejos de ação: os arquétipos da invenção são atos contra a natureza. O papel do homem é o de transformar o mundo e de realizar os seus sonhos de ação: voar, criar a vida, fabricar ouro, estar ao mesmo tempo em toda a parte... são todos mitos dinâmicos” (MOLES, 2007, p.247).

³ O termo Tecnolinguagem define o conjunto de todas as Linguagens (controle, definição, manipulação, marcação, comandos, protocolos, etc.) e Metalinguagens codificadas, usadas para estabelecer uma comunicação com os aparatos tecnológicos que envolvem o homem no mundo contemporâneo, tornando possível a comunicação deste com o mundo virtual: uma linguagem que nunca é falada, mas que viabiliza a inusitada comunicação entre o homem e a máquina. O termo Linguagem de Programação será usado apenas quando se tratar de um código específico.

⁴ *The Matrix Reloaded* (*The Matrix*, Larry and Andy Wachowski, Warner Bros., USA, 2002).

⁵ Termo utilizado como uma alternativa de definição para os códigos cibernéticos, ou Programas de Computador. O termo foi escolhido, partindo da definição de Wolfgang Iser, para quem “O texto encena a transformação do mundo que foi trazido para a esfera textual, permitindo que esse processo se presentifique como uma sequência de fases” (ISER, 1999, p.115).

ser o objeto central das pesquisas científicas pela busca da satisfação do nosso desejo por uma realidade impensável, pela máquina inteligente, pelo robô protetor, incansável na tarefa de satisfazer nossos sonhos e nossas necessidades. Um artefato capaz de incorporar o poeta, o professor, o cientista, além de fiel seguidor de todas as regras humanas e interlocutor perfeito.

A busca pelo *ciborgue* é a busca pela recriação do homem e a conseqüente desmistificação da criação divina, o que não deixa de ser uma validação do sagrado. Assim sendo, nesse deslocamento humano-computador-espaço virtual, pensando-o dentro das narrativas arquetípicas das sociedades, pode-se inferir que há aí uma mitificação da tecnologia computacional, no sentido de que há uma adoração pelo "desconhecido" que se manifesta apenas a partir dos encontros e desencontros das linguagens do homem e da máquina, fazendo juz à gênese: "*in principio erat verbum*". No Filme *Matrix*⁶, enquanto tortura Morfeus, o agente, justificando o fracasso de uma "primeira Matrix" faz uma referência à linguagem perfeita — a linguagem da máquina — como a solução para a descrição e a felicidade do homem no mundo:

— Alguns acreditam que não tínhamos linguagens de programação para descrever o seu mundo perfeito, mas, eu acredito que como espécie os seres humanos definem a realidade através da desgraça e do sofrimento. Então o mundo perfeito era um sonho do qual o cérebro primitivo de vocês tentava acordar (Smith: *The Matrix*).

Esse trecho fala de uma transtextualidade plena, pois temos um personagem — o agente Smith — interagindo com um indivíduo imerso em uma realidade virtual — Neo —, através de um discurso que coloca a linguagem da máquina como agente de mudança no mundo real.

A literatura de ficção científica, totalmente dominada pelo imaginário tecnológico é um espelho do desejo humano, no que se refere à imortalidade e ao domínio completo do mundo real, uma simbiose entre a sociedade, o onírico e a ciência, que se confunde com a nossa origem. A projeção do desejo da ubiquidade e da comunicação plena com as criações maquínicas pode ser uma justificativa para a interminável busca do homem por Tecnolinguagens que possam atender a todas as funcionalidades requeridas para a criação de um mundo virtual absoluto: um simulacro no qual a simulação é tão perfeita que se torna um "eficaz ordenador da realidade" que

⁶ *Matrix (The Matrix)*, Larry and Andy Wachowski, Warner Bros., USA, 1999).

ultrapasse a própria capacidade humana: em busca do *Aleph*⁷. Esse novo mundo — um recorte estereotipado da realidade, modelado pela linguagem do indivíduo que o programa e pela linguagem de programação que o produz — possui os seus tabus, suas tribos virtuais, seus clãs totêmicos. No domínio do virtual, a máquina devora a si própria — “Tecnofagia” —, escondendo do homem a sua verdadeira identidade; impondo ao homem, através do próprio homem, uma falsa impressão de liberdade; escondendo em suas estruturas superpostas e complexas as suas verdadeiras intenções. “A revolução cibernética leva o homem, diante da equivalência entre cérebro e computador, à interrogação: ‘Sou um homem ou uma máquina?’” (BAUDRILLARD, 2008, P.31).

Se em um momento anterior as tecnologias eram encaradas como extensões do homem, elas agora aparecem como meios de superação da condição humana. Estamos em fase de emigração do mundo real para o território virtual, para um mundo no qual não se pode ficar calado, pois nada se tem além da linguagem. A cosmogonia virtual estabelece uma espécie de *ciberteogonia* na qual o computador é a divindade de enumeração vivificadora frente aos perigos da solidão e da ignorância. Neste mundo virtual, repleto de paradigmas, a linguagem de comunicação — filha de *mnemônico*⁸ — entre o homem e a máquina é o elemento que traz a ordem. Viabilizado pela linguagem, um imenso arsenal de funcionalidades se apresenta no auxílio à comunicação do homem com o agregado tecnológico. Uma estrutura antropofágica em camadas, na qual a camada superior, cada vez mais distante da linguagem “nativa” da máquina — o binário — e mais próxima da linguagem do homem, devora a inferior, escondendo de quem a usa as propriedades e os segredos das camadas devoradas, em um processo de tradução⁹ que se reafirma em cada uma dessas camadas, reduzindo a fidedignidade entre o desejado e o codificado, uma vez que “há limites de fidelidade na tradução digital, como em qualquer tradução, como é sabido. Além disso, (...), a comunicação efetuada através

⁷ “Aleph é um dos pontos do espaço que contém todos os outros pontos. (...) o lugar onde estão, sem se confundirem, todos os lugares do planeta, vistos de todos os ângulos. (...) O microcosmo dos alquimistas e cabalistas” (BORGES, 2008, p.145-147).

⁸ “A deusa Mnemósine, personificação da ‘memória’, irmã de Cronos e de Oceanos, é a mãe das musas. Ela é onisciente” (ELIADE, 2000, p.108).

⁹ Nesse aspecto, a definição de Umberto Eco se encaixa nos processos de tradução realizados pelos tradutores intersemióticos na produção dos Textos Digitais. Diz ele: “Traduzir significa sempre ‘cortar’ algumas das consequências que o termo original implicava. Nesse sentido, ao traduzir não se diz nunca a mesma coisa. A interpretação que precede cada tradução deve estabelecer quantas e quais das possíveis consequências ilativas que o termo sugere podemos cortar” (ECO, 2007a, p. 107).

de códigos digitais implica na preexistência dos significados, e não na produção de significantes durante o processo de comunicação” (TENÓRIO, 1998, p. 61). Na relação do homem com a máquina, tanto na interação superficial quanto na programação propriamente dita, a máquina ocupa o lugar do animal totêmico, um totem cibernético; um corpo sem órgãos e sem alma, mas que preenche as lacunas da nossa psique.

A Ciência da Computação, centro da tecnologia, plena em criatividade, com suas linguagens artificiais, com seu sonho de ubiquidade¹⁰, seus legisladores onipresentes, sua incontestável fábrica de soluções originais, seus mitos e suas relações transtextuais, nos envolve em uma mitificação inconsciente. Através e por intermédio dela estamos todos à caça do mundo perfeito: um mundo modelado, um mundo virtual devorador, mitológico, escrito e descrito em alucinantes Textos Digitais!

¹⁰ Computação ubíqua é a utilização de dispositivos tecnológicos, que devem interagir de maneira invisível com o usuário. Trata-se de uma computação onipresente e invisível. (WEISER, 1993)

Referências.

AGUIAR, Ricardo Portella de. **A literatura e o leitor na fricção entre o homem e a máquina**. Tese (Doutorado) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Letras, 2012.

_____. **O aparato retórico tecnológico e os novos rumos do aprendizado**. In: SEGUNDO SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 1., 2008, Recife-PE, **Anais: Multimodalidade e Ensino**. Recife-PE: Universidade de Pernambuco (PE), 2008. 1 v. V.1, p.67-79

_____. **As tramas das linguagens e o palimpsesto cibernético na estética contemporânea** In: V CONGRESSO DE LETRAS DA UERJ - SÃO GONÇALO, 1., 2008a, Rio de Janeiro, **Anais do V CLUERJ-RJ**. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), 2008. 1 v. V.1, p.261-265

_____. **As linguagens virtuais e o interdiscurso cibernético**. In: COLÓQUIO NACIONAL POÉTICAS DO IMAGINÁRIO, 1., 2009, Manaus, **Anais do I Colóquio nacional de poéticas do imaginário**. Manaus: Universidade do Estado do Amazonas, 2009. 1 v. V.1, p.92-92

_____. **As linguagens da máquina: socioletos da cibercultura**. In: 8.o ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 1., 2009a, Brasília-DF, **Anais: Arte, Tecnologia e territórios ou a metamorfose das indentidades** Brasília: Universidade de Brasília (UNB), 2009. 1 v. V.1, p.369-373

_____. **ANTROPOFAGIA CIBERNÉTICA: a transformação do tabu em totem**. In: IX CONGRESSO JORNADAS ANDINAS DE LITERATURA LATINO AMERICANA, 1., 2010, Rio de Janeiro, **Anais do Jalla Brasil 2010**. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense (UFF). 1 v. V.1, p.1718-1720

_____. **SOFTWARE ARTE: linguagem de máquina e o artista programador**. In: **9.o Encontro internacional de Arte e Tecnologia: Sistemas complexos, artificiais, naturais e mistos**. Brasília: Ed. UNB, 2010a, p. 374-379.

AGUIAR, Ricardo Portella. **Em Busca de uma Implementação Eficiente de um Sistema de Gerência de Objetos.** 1993. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 1993.

AGUIAR, Ricardo P., DONATO, Cida. **A máquina estética: reflexões sobre a arte contemporânea.** In: 7.o ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 1., 2009, Brasília-DF, **Anais do 7.o Encontro Internacional de Arte e Tecnologia.** Brasília: Universidade de Brasília (UNB), 2008. 1 v. V.1, p.268-271

BARTHES, Roland. **A Aventura semiológica.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Mitologias.** Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.

BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal:** Ensaio sobre os fenômenos extremos. Campinas, SP: Papirus, 2008.

BORGES Jorge Luis. **O Aleph.** São Paulo: Companhia das letras, 2008.

CALVINO, Italo. **Assunto encerrado:** discursos sobre literatura e sociedade. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

DONATO, Cida. **Ciberpoiesis e o renascimento do autor polifônico.** In: 8.o ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 1., 2009, Brasília-DF, **Anais: Arte, Tecnologia e territórios ou a metamorfose das identidades** Brasília: Universidade de Brasília (UNB), 2009. 1 v. V.1, p.369-373

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade.** São Paulo: Perspectiva, 2000.

_____. **O Sagrado e o Profano:** a essência das religiões. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2007.

HODGES, Andrew. **Turing**: um filósofo da natureza. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

ISER, Wolfgang. **O jogo**. IN: ROCHA, João Cezar de Castro (org.). **Teoria da Ficção**: Indagações à obra de Wolfgang Iser. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999.

KAFKA, F.. **O processo**. Rio de Janeiro: Companhia das letras, 2005.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**, São Paulo: Perspectiva, 2003.

TENÓRIO, Robinson Moreira. **Cérebros e computadores**: A complementaridade analógico-digital na informática e na educação, São Paulo: Escrituras Editora, 1998.

WEISER, Mark. **Hot Topics**: Ubiquitous Computing. *IEEE Computer*, October 1993.
Disponível em: <<http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiCompHotTopics.html>>.
Acesso em: 02 janeiro 2011.