

O Ciberespaço como Cidade Ideal: Sobre os Estranhos Destinos de uma Metáfora Urbana

Erick Felinto¹

“A cidade não precisa do sol ou da lua para a iluminarem,
pois a glória de Deus a ilumina, e sua lâmpada é o cordeiro”
(Apocalipse, 21-23)

“Is the Information Highway an avenue that leads to the flowering garden of peace?”
(Drunvalo Melchizedek, “The World Wide Web: a Web of Life?”)

1. A MetrÓpole e os Terrores Urbanos

Nestes tempos que a muitos parecem sombrios e desesperançados, a cidade se apresenta como lugar de temor e pânico. A violência dos grandes centros urbanos, os perigos da poluição e a desumanização da experiência cotidiana na urbe transformaram a cidade num território apocalíptico infestado de perigos secretos e sempre à beira da destruição total. Como aponta Umberto Eco, a cidade se converte hoje no espaço de uma guerra civil permanente, na qual elites se entrincheiram em condomínios fechados e comunidades se isolam em guetos de modo a proteger-se contra os inimigos do exterior (1984: p. 85). Fala-se em “guetificação” e “vietnamização” dos territórios urbanos; imagina-se uma existência pacífica e mais humana nos subúrbios afluentes afastados dos centros das cidades. A cultura norte-americana, por exemplo, prodigaliza mitologias sobre um passado idílico vivido em pequenas comunidades semi-rurais, onde o dia-a-dia era mais tranqüilo, onde todos se conheciam e onde ainda era possível manter certo controle sobre os ritmos da existência cotidiana.

Os espaços de escape do terror urbano seriam locais essencialmente familiares, comunais, isolados da confusão e da desordem cidadinas. Em um filme recente que retrata esse passado ideal² – o da América rural dos anos 50 –, imagina-se a comunidade perfeita na pequena cidade de *Pleasantville* (“cidade agradável”). Quando a comunidade começa a ser ameaçada por um estado de progressiva desordem, fruto da chegada de dois estranhos ao local, o prefeito de *Pleasantville* convoca uma reunião dos cidadãos no único lugar ainda relativamente seguro, afirmando: “graças a Deus estamos em um salão de boliche!” (*thank God we are in a bowling alley!*). Não é coincidência, portanto, que o exitoso documentário de Michael Moore, *Tiros em Columbine* (*Bowling for Columbine*, 2002), teça sua narrativa a partir da referência ao salão de boliche no qual os adolescentes responsáveis pelo massacre na escola Columbine passam a manhã jogando. Nada mais paradoxal para a imaginação americana do que a conjunção do tranqüilo salão de boliche e da pequena comunidade do interior com o terrível assassinato de 12 jovens por armas automáticas.

O imaginário dos terrores urbanos não é, certamente, uma invenção da pós-modernidade. Ele nasce já nos momentos iniciais da constituição das cidades modernas. O rápido processo de industrialização desde fins do século XIX, a presença maciça das máquinas e tecnologias no espaço da urbe e a aceleração da velocidade e dos

¹ Mestre em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ, Doutor em Literatura Comparada pela UERJ, Especialista em *Romance Languages & Literatures* pela UCLA. Professor adjunto da UERJ e Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da mesma universidade. Autor do livro “A Religião das Máquinas: Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura” (2005).

² *Pleasantville – A Vida em Preto e Branco*, 1998.

ritmos da vida cotidiana eram sentidos como ameaças características da passagem de um modo de vida pacífico no campo para uma existência de caos e perigo constante na cidade. Como explica Ben Singer, a intensificação da atividade comercial e a complexidade do trânsito nas grandes urbes do início do século XX converteram a cidade num ambiente muito mais abarrotado, temível e caótico do que jamais havia sido antes (2001: p. 117). Num processo de acomodação tecnológica, a velocidade dos transportes e o caos urbano deixaram de se constituir em elementos centrais do pânico citadino. Contudo, o medo agora toma outras formas não menos perturbadoras nos temas da violência, da territorialização da exclusão e do esfumaçamento das relações humanas. Por outro lado, em uma perspectiva menos tangível e imediata, sobrevivem as mitologias do apocalipse urbano provocado pelos excessos do orgulho humano e sua confiança na técnica como forma de domínio da natureza. A ficção científica explorou exaustivamente o tema, que se tornou especialmente popular a partir dos anos 50. Lembro-me de como era divertido assistir à destruição de Tóquio pelos inúmeros monstros gerados por acidentes tecnológicos. Godzilla nunca se cansava de pôr prédios abaixo, e eu, na ingenuidade tipicamente infantil, nunca cansava de me admirar com a velocidade com que eram reconstruídos para o filme seguinte.

Mike Davis tomou como base essas mitologias apocalípticas para escrever um interessante livro sobre as profundas e duradouras relações entre Los Angeles e a imaginação do desastre. Afinal, Los Angeles, talvez uma das cidades mais fraturadas e divididas dos Estados Unidos, também foi destruída centenas de vezes na literatura e no cinema. Há boas razões para esse imaginário. Como observa Davis, os colonizadores anglo-americanos da região encontraram ali um ambiente diferente de tudo a que estavam acostumados, num impacto sentido até hoje na idéia de que “por trás da paisagem artificial, existe algo sinistro e estéril, incapaz de sustentar por si só mesmo uma pequeníssima fração das multidões atuais” (1999: p. 10). Los Angeles foi, assim, se convertendo na cidade do apocalipse por excelência, urbe que o célebre filme de Ridley Scott, *Blade Runner*, plasmou em nossa imaginação com tonalidades sempre sombrias e inóspitas.

A coincidência intrigante, porém, é que essa mesma cidade acabou constituindo-se no ponto-chave de nascimento de um novo “espaço virtual” situado nos terminais de computadores. Um “espaço” que logo viria a ser imaginado como o local onde poderíamos nos abrigar precisamente dos terríveis perigos das metrópoles. Mesmo na Los Angeles cinematográfica de *Blade Runner*, já se pode identificar os traços de um “espaço terminal” que, na definição de Scott Bukatman, corresponde à situação de um sujeito não mais localizado na tridimensionalidade do mundo físico e sim na virtualidade das telas e terminais que proliferam no mundo tecnológico. A cidade analisada por Bukatman emblematiza, em sua propagação de paredes que são telas de vídeo, a situação da metrópole pós-moderna, dispersiva, espetacular e essencialmente imagética (1993: p. 132). Mas representa igualmente a possibilidade de uma existência alternativa e desencarnada em um universo puramente midiático.

2. Ciberespaço: Nova Fronteira e Nova Jerusalém

Também em sentido muito mais concreto e palpável essa cidade desempenhou papel fundamental na constituição de um novo universo terminal, já que a primeira conexão da internet foi estabelecida em 1969 no campus da Universidade da Califórnia, Los Angeles (UCLA). O Oeste norte-americano, em direção ao qual o imaginário expansionista da civilização anglo-saxã se dirigia continuamente, assistiu, assim, ao nascimento de uma nova fronteira, agora imaterial. Em lugar do antigo bordão “go west,

young men, and grow up with the country!”, incitando os jovens americanos a desbravarem os perigosos territórios incivilizados, agora se prega a colonização do acolhedor ciberespaço pelos adolescentes da era digital. É nesse sentido que a *Declaração de Independência do Ciberespaço*, do tecno-ativista John Perry Barlow, sugere como cidadãos naturais desse admirável mundo novo as crianças e jovens³. O imaginário do universo digital padece de uma espécie de *infantilismo essencial*, dado que repousa no desejo de um retorno às origens, à unidade primordial entre sujeito e objeto, entre homem e natureza – um estado fundamentalmente idêntico ao da primeira infância (Coyne, 2001: p. 4)

Com a consolidação da rede mundial de computadores, assistimos ao ressurgimento de antigos sonhos sobre a cidade ideal, local de felicidade, harmonia e paz supremas. Nesse mundo virtual do ciberespaço reeditam-se em versões tecnológicas as ancestrais fantasias sobre as urbes celestiais, sobre as sociedades perfeitas habitantes de terras idílicas, como Xanadu ou Atlântida. A metáfora da cidade, especialmente da metafísica *civitas dei*, a cidade de Deus agostiniana, prolifera, pois, nos discursos sobre o ciberespaço, revelando assim certo gosto do imaginário cibercultural por noções como espiritualização, imaterialidade, transcendência e idealização. Mapear a trajetória dessa metáfora e dos complexos míticos nela implicados é tarefa para os “mitólogos” da cibercultura. Esses decifreadores dos mitos ciberculturais já existem⁴, e pretendo aqui alinhar-me com seus esforços. Para ser mais preciso, direi que meu objetivo central neste trabalho é dissecar o tema da *Cidade Ideal*, de modo a desvendar a peculiar lógica que estrutura tal metáfora e, conseqüentemente, compreender em profundidade uma das mais intrigantes (e recorrentes) formas de se encarnar o ciberespaço hoje.

Obviamente, o mito do lugar ideal se perde na origem dos tempos. As mitologias do Paraíso primordial são abundantes, e sua forma mais pregnante encontra-se no jardim do Éden bíblico. A perda da unidade fundamental com o Criador e conseqüente tragédia do homem, expulso do mundo divino, constitui uma das mais profundas feridas culturais do Ocidente. Contudo, mais recente e mais próximo da experiência propriamente humana, é o tema da Cidade Ideal. Se no Éden o homem gozava de relativa liberdade, tolhida apenas pela proibição divina a respeito da árvore do Conhecimento do Bem e do Mal, no âmbito da cidade ingressaremos no domínio do *nomos*, das normas que organizam e estruturam a vida humana na urbe. A cidade constitui, portanto, um espaço fundamentalmente humano, mas que pode ser organizado segundo modelos divinos.

É no *Timeu*, diálogo no qual Platão apresenta a história de Atlântida, que encontramos talvez uma das primeiras abordagens sobre o tema da Cidade Ideal. O indefectível Sócrates reúne-se com Hermócrates, Timeu e Critias para debater a respeito da melhor forma de constituição para um estado. Como dividir tarefas, como regulamentar as relações entre os homens e como estabelecer as funções de mando estão entre os tópicos desfiados durante o debate. Porém, a discussão não versa exatamente sobre a Cidade Ideal em sentido estrito, já que não existe propósito em falar a respeito de uma realidade da ordem do puro logos. Nesse modelo arquetípico da cidade, domínio do mundo das idéias (*topos ouranos*), não existe tempo, conflito ou mudança. O cidadão é inteiramente conforme o *nomos* da cidade. Como explica Víctor Gómez Pin, o real objeto da conversação é “a cidade abstrata, a cidade que, constituindo a cópia

³ Disponível em <<http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>>, consultado em dezembro de 2005.

⁴ Cito apenas três exemplos, elencados na bibliografia: Flichy (2001), Breton (2000) e Alonso & Arzoz (2002).

mais perfeita da Cidade Ideal, pertence, porém, à ordem do sensível, e por isso não realiza suas possibilidades senão quando toma corpo, quando se encarna na história” (1974: p. 15). Essa cidade ideal (que escrevo agora com letra minúscula para diferenciá-la da outra, de natureza puramente *eidética*) teria se encarnado, como sugere Critias, na Atenas de nove mil anos atrás. É nesse passado remoto, época de uma harmonia e perfeição agora extintas, que encontramos a possibilidade de uma realização sensível do arquétipo da Cidade Ideal.

Sabemos que os homens da Antigüidade situavam no passado remoto os tempos de bem-aventurança da humanidade. Segundo a mentalidade antiga, tudo o que é bom, autêntico e sagrado encontra-se perto da origem da história, de modo que não deve surpreender-nos descobrir nessas priscas eras a melhor encarnação da Cidade Ideal. Porém, cabe lembrar mais uma vez que essa magnífica Atenas do passado não é mais que uma cópia imperfeita da Cidade Ideal localizada no mundo das idéias. Nesta última, o cidadão viveria em plena satisfação, sem conflitos de espécie alguma, sem sofrimento, sem sequer a necessidade de uma constituição, na eterna contemplação das luminosas idéias – pelo menos de acordo com o platonismo ortodoxo.

Platão foi, inegavelmente, o grande sistematizador do tema da Cidade Ideal. Mas talvez possamos encontrar uma expressão ainda mais antiga do mito nas narrativas sobre a antiga Jerusalém (*Yerushalaim*), a “cidade da paz”. No capítulo 14 de Gênesis, após uma importante vitória militar, Abraão encontra-se com um misterioso personagem chamado Melquisedeque, rei da Salém, a quem paga o dízimo de todas as suas riquezas. Esse Melquisedeque, “sacerdote do Deus Altíssimo” (Gn 14, 18), estaria simbolicamente ligado ao surgimento do monoteísmo, já que, mesmo antes de Abraão, adorava ao único Deus. A tradição judaica identificou Salém como a cidade de Jerusalém, governada nesses tempos remotos por um rei-profeta que prefigura Davi e o Messias. Seu nome, formado pelas palavras *mélech* e *tsedek*, significa “rei da justiça”, o rei-sacerdote da cidade na qual Deus escolhera habitar.

Séculos mais tarde, essa mitologia da Jerusalém originária será cristianizada por Agostinho, bispo de Hipona, em seu célebre ensaio *De Civitate Dei*. Com a queda de Roma em 410 pelas mãos do líder bárbaro Alarico, o Ocidente será tomado pelo saudosismo de uma utopia que nunca se realizou. Desaparecida a Roma histórica, abre-se o caminho para a idéia da “Roma eterna” que, combinada à Jerusalém metafísica, dará origem à fantasia agostiniana da Cidade de Deus. Esta cidade espiritual, eterna e divina, antes representada pelo povo de Israel e agora pela igreja cristã, opõe-se, ponto por ponto, à cidade terrena, mutável, mundana e maligna. Para Andoni Alonso e Iñaki Arzo, a *civitas dei* constitui a “primeira utopia religiosa e, portanto, a primeira utopia virtual” que tem servido de inspiração a muitos visionários através da história até os dias de hoje. Mais que isso, afirmam os autores, a imagem agostiniana torna-se agora “o secreto modelo que a cibercultura adotou para construir a Nova Cidade de Deus nas redes, uma cidade virtual e utópica, imperial e espiritual, que nos salvará do mundo real em vias de desaparecimento...” (2002: p. 60). Sim, porque se no passado foi a Roma histórica que caiu vítima das invasões bárbaras, é agora um outro império que se encontra em estado de desvanecimento: o império da realidade.

A metáfora da Cidade de Deus ocupa, de fato, lugar central no divertido e inteligente “panfleto cibercultural” elaborado pelos dois críticos espanhóis. O questionamento desse ideal metafísico e fantasioso no coração da cosmovisão cibercultural é realizado por meio de outra metáfora. Contra os apologistas da Nova Cidade de Deus virtual, Alonso e Arzo propõe a “Nova Babilônia”, último reduto do real e da objetividade em meio à digitalização do mundo promovida pelos discursos da cibercultura. Trata-se, portanto, de um manifesto “subversivo e irônico contra os

arquitetos da Jerusalém virtual” (2002: p. 61). A escolha da metáfora é oportuna. Desde bastante cedo, o ciberespaço tem sido imaginado através da utopia da cidade celestial. Numa coletânea de artigos que mereceria figurar em qualquer arqueologia temporã da cibercultura, Michael Benedikt destaca nos traços comumente associados à mitologia da cidade celestial certos aspectos fundamentais do ciberespaço:

ausência de peso, luminescência, complexidade numerológica, palácios sobre palácios, paz e harmonia através da regulação pelos bons e sábios, limpeza absoluta, transcendência da natureza e dos rústicos princípios e disponibilidade de todas as coisas agradáveis e civilizadoras (1992: p. 15).

Trata-se, assim, de uma “visão religiosa do ciberespaço” (op.cit: p. 16), na qual o item ‘limpeza absoluta’ (*utter cleanliness*) desempenha papel fundamental. Nas mitologias digitais, noções como as de pureza, higiene e transparência indicam um desejo tipicamente *gnóstico* de ultrapassar a matéria suja e confusa em benefício de um espaço não contaminado pelo tosco barro deste mundo. O espaço da cidade ideal, onde corpos angelicais flutuarão sem os entraves da substância densa. É com grande propriedade, portanto, que uma usuária anoréxica de *chat rooms* define sua “identidade” virtual como uma combinação de fumaça e anjos (Cf. Turkle, 1997: p. 215). O desejo de fazer o corpo da existência cotidiana desaparecer por inanição é duplicado, assim, pela desmaterialização possibilitada pelas tecnologias digitais.

Tão rica é a metáfora do ciberespaço como cidade celestial que se converterá, alguns anos mais tarde, no tema central de outra obra de referência sobre a cibercultura. Em seu erudito *The Pearly Gates of Cyberspace* (1999), Margaret Wertheim explora com detalhe a mitologia da Nova Jerusalém. Para ela, o ciberespaço se apresenta hoje como uma revisão da antiga noção teológica do Paraíso sob roupagem tecnológica. Durante séculos, a imagem da cidade celestial preencheu os corações dos fiéis com sonhos de uma vida melhor e livre das penas terrestres. Finalmente libertos das dores do mundo e do peso da matéria, os escolhidos poderiam viver uma existência *postmortem* de contínuo contentamento na cidade de muralhas de jade, paredes de ouro e portões perolados, conforme a descrição do Apocalipse⁵. Ali entrarão somente os que tiverem seus nomes inscritos no Livro da Vida, para habitar na companhia dos anjos em eterna adoração ao trono do Cordeiro. Tamanha é a força desse belo sonho que ele teria encontrado no ciberespaço uma forma de manter vivo todo seu poder de sedução. A internet aparece, assim, como a possibilidade de preencher “um profundo vácuo psicossocial”, encorajando o desenvolvimento de uma verdadeira fantasia “tecnoreligiosa” (Wertheim, 1999: p. 30).

O feliz residente dessa ciber-cidade celestial seria, ele próprio, uma espécie de anjo incorpóreo. “Anjos altamente instáveis, hermafroditas, inesquecíveis em termos de uma memória computadorizada” (Stenger, 1992: p. 52)⁶. Protegidos dos perigos da cidade material e de um mundo que parece cada vez mais ameaçador, os anjos do ciberespaço poderiam desfrutar de um outro espaço espiritual, já que o cientificismo moderno teria estendido o espaço físico em todas as direções do universo, não deixando, assim, nenhuma fração de território para nossa imaginação religiosa. Seria essa a grande possibilidade imaginária aberta pela internet: a criação de uma nova espécie de

⁵ Cf. Apocalipse, 21, 10, em *A Bíblia de Jerusalém*. São Paulo: Paulinas, 1980: p. 1625.

⁶ Sobre a metáfora do *anjo ciberespacial*, ver meu artigo “A Tecnoreligião e o Sujeito Pneumático no Imaginário da Cibercultura”, in *Logos: Comunicação e Universidade*, Rio de Janeiro: Faculdade de Comunicação Social/UERJ, vol. 21, p. 13-31, ago./dez. 2004. Disponível on-line em <<http://www2.uerj.br/~fcs/publicacoes/logos.htm>>

domínio não-físico, onde conseguiríamos, mais uma vez, realizar nossos antigos sonhos religiosos (Wertheim, 1999: p. 40).

3. Desdobramentos de uma Metáfora: Drunvalo Melchizedek, a Tecnoreligião e a Dimensão Política da Cidade Ideal

Em que reside o poder de uma metáfora? Segundo Paul Ricoeur, “a metáfora é o processo retórico pelo qual o discurso libera o poder que certas ficções comportam de redescrever a realidade” (Ricoeur, 1975: p. 11). A metáfora da Jerusalém cibernética nasce de uma ficção discursiva elaborada sobre o ciberespaço. Uma ficção de natureza essencialmente soteriológica, que redescreve e recria a realidade atual da tecnologia projetando-a em possibilidades futuras e em promessas utópicas. O conceito de utopia nos remete precisamente ao lugar perfeito, ao mais desejável estado de organização da vida humana, à Cidade Ideal platônica. O étimo grego da palavra indica, literalmente, “não-lugar” – expressão que já foi exaustivamente aplicada ao ciberespaço⁷. Mas o não-lugar se confunde, efetivamente, com o lugar ideal, com uma *eutopia* (Cf. Hubner, 1998: p. 924). Com a moderna mitologia do progresso, o espaço utópico foi deslocado do tempo mítico para uma temporalidade futura, na qual as conquistas tecnológicas permitiriam a combinação entre os confortos da vida moderna e a bem-aventurança da existência edênica.

Nas utopias digitais contemporâneas, presenciamos a aglutinação de diversas camadas históricas. Mitologias arcaicas, modernas e pós-modernas convivem em narrativas complexas e abstrusas, por trás das quais repousa, porém, uma armadura lógica extremamente simples⁸. Em certo sentido, a metáfora que aqui investigo se constitui também como resposta às contra-utopias contemporâneas – pesadelos de um futuro totalitário no qual cidadãos tecnologicamente controlados passearão como autômatos por cidades sombrias e impessoais. A Jerusalém ciberespacial nos oferece uma alternativa luminosa a esse possível destino tenebroso: a salvação tecnológica pela rede, “liberta da tirania da geografia” (Potts, 2002: p. 250) e das tiranias da identidade.

O mitólogo da era digital não pode deixar de admirar-se com a maneira como a metáfora se desdobra igualmente pelos campos da cultura popular e das elaborações críticas a respeito dos impactos sociais das novas tecnologias de comunicação e informação. De obras acadêmicas, como os estudos de Wertheim (1999) ou os ensaios de Benedikt (1992) aos diversos sites na internet dedicados às novas “ciber-religiões”⁹, ela vai se constituindo num imaginário social pregnante, determinante, em graus maiores ou menores, dos modos como o ciberespaço é encarado e dirigido por muitos de seus usuários e construtores. Afinal, como afirma Patrice Flichy em um livro dedicado a estudar as mitologias da internet, “o estudo do imaginário das técnicas

⁷ Como se sabe, o neologismo “utopia” foi invenção do apologista Thomas More, autor do clássico *De Optimo republicae statu deque nova insula Utopia* (1516). Para o antropólogo Marc Augé, os “não-lugares” são produtos típicos da modernidade: aeroportos, salas de espera, centros comerciais, supermercados – locais marcados pela transitoriedade e pela ausência de identidade definida (um shopping-center é essencialmente igual a todos os outros). Eles se opõem à noção tradicional de “lugar antropológico”, dotado de identidade e fundado em valores da tradição e comunidade (Cf. Augé, 1994).

⁸ Sobre a presença de estratos míticos modernos nos discursos sobre as tecnologias digitais, afirma Jonathan Crary: “é notável a quantidade de escritos críticos sobre realidade virtual (RV), ciberespaço e redes interativas de computador que são perpassados por persistentes mitos de modernização” (apud Waite, 1996: p. 16). A respeito da armadura lógica das narrativas digitais, ver Felinto (2005).

⁹ Exemplo interessante é a igreja do “digitalismo” (<http://digitalism.8m.com>), que propõe aos seus adeptos viver uma existência inteiramente determinada por suas próprias mentes em um mundo de realidade virtual, como o ciberespaço.

mostra que este sempre tem duas funções: construir a identidade de um grupo social ou de uma sociedade e fornecer os recursos que podem ser reinvestidos diretamente na preparação e organização de projetos” (2001: p. 254).

Não é menos admirável o modo como a cultura consegue absorver e articular mesmo os menores detalhes dos mitos de origem da metáfora. Como foi mencionado alguns parágrafos acima, a narrativa sobre a Jerusalém mitológica está profundamente ligada ao misterioso personagem Melquisedeque. No texto bíblico, a figura aparece apenas em breves menções no livro do Gênesis, no Salmo 110 e no livro de Hebreus. Contudo, Melquisedeque adquire importância fundamental pelo fato de Paulo atribuir-lhe a fundação da ordem sacerdotal eterna na qual Cristo se inscreve como o Sumo Sacerdote (Hebreus: 6, 20). Mais que isso, Melquisedeque figura numa longa tradição de escritos sagrados, tanto no âmbito do judaísmo como do islamismo. Ele não é apenas símbolo fundamental da justiça e universalidade características da cidade que governa (Jerusalém), mas também, em certos círculos esotéricos, da unidade primordial das grandes tradições espirituais¹⁰. Melquisedeque seria, nessa visão, o “pai” de todo o conhecimento metafísico autêntico contido nos ensinamentos mais profundos do judaísmo, do cristianismo e do islamismo.

Esse personagem mitológico encontra versão atualizada nos domínios do ciberespaço através da curiosa figura de Drunvalo Melchizedek. Em diversos sites espalhados pela internet, o sr. Melchizedek, pseudônimo “esotérico” de um norte-americano que se graduou em física pela Universidade da Califórnia (Berkeley), difunde os complexos ensinamentos da seita tecno-espiritualista por ele criada, a “flor da vida” (Cf. <http://www.floweroflife.org>). Na mitologia essencialmente gnóstica de Drunvalo, a humanidade encontra-se atualmente em estágio de transição para um estado superior da existência, conhecido como a quarta dimensão (evidentemente mais complexa e espiritualmente desenvolvida que nosso pobre mundo tridimensional). A missão de Drunvalo é promover a conscientização dos seres humanos através de ensinamentos que envolvem a “geometria Sagrada” e o desenvolvimento da “Merkaba”. E o que seria essa Merkaba¹¹? Melhor deixar ao próprio profeta a difícil tarefa de descrevê-la: “a Merkaba se constitui, tecnicamente, de linhas de energia dentro e em torno do corpo no formato de figuras geométricas que estão todas interconectadas. Na terceira dimensão, essa energia é de natureza eletromagnética”¹².

A descrição acima indica como Drunvalo lança mão de um “discurso tecnológico” para explicar sua doutrina mística. Como sugere Michael Lieb, as fantasias de Drunvalo

não se encontram muito distantes do sombrio mundo ciberespacial de William Gibson. A Nova Era se resolve numa mentalidade apocalíptica. Mas trata-se de uma escatologia ciberespacial, na qual a mentalidade ciborgue da dissociação, deslocamento e mesmo anomia prevalecem. Tudo é ‘virtual’: nada é ‘real’ (1998: p.71 e 73).

¹⁰ Para um erudito estudo sobre as representações de Melquisedeque nas grandes tradições religiosas, ver o livro de Tourniac (1983). No esoterismo de René Guénon, Melquisedeque é entendido como emblema da unidade fundamental das religiões.

¹¹ O termo é de origem hebraica, significando literalmente “carruagem”. Drunvalo se apropria de certa tradição da mística judaica, baseada na visão extática do trono-carruagem de Deus. Para informações detalhadas sobre o misticismo da merkaba, que abrange um período compreendido entre os séculos I a.C. e X d.C., ver o segundo capítulo de Scholem (1972), “O Misticismo da Mercabá e o Gnosticismo Judaico”.

¹² Entrevista disponível em <<http://www.floweroflife.org/druint03.htm>>. Consultado em 20 de dezembro de 2005.

Em outro dos diversos *websites* mantidos pelo Melquisedeque cibercultural, podemos inclusive ter uma noção da importância que essa retórica de um *sublime tecnológico* atribui ao desenvolvimento da internet:

O propósito de *Spirit of Ma'at* [título do periódico online de que Drunvalo é editor-chefe] é prover uma 'câmara de compensação' de informação não distorcida nas áreas de espiritualidade, potencial humano e a nova ciência. Sentimos que esse serviço é importante, pois a internet está formando um cérebro global – dando à luz uma nova forma de comunicação planetária¹³.

Documento ainda mais revelador é o artigo “The World Wide Web: a Web of Life?”, de autoria do próprio Drunvalo. Citando teóricos e cientistas como Nicholas Negroponte e Jon Katz, Melchizedek sugere que a rede irá inevitavelmente gerar uma forma de autoconsciência planetária, um “cérebro global” capaz de finalmente instaurar a tão sonhada paz mundial. Afinal, computadores são feitos de silício, substância que bem poderia constituir a matriz de um ser vivo, do mesmo modo como o carbono constitui a base de toda a vida hoje conhecida. Nesse sentido, não seria absurdo, argumenta ele, imaginar o desenvolvimento de uma inteligência maquínica formada pela vasta conexão mundial dos computadores, uma “rede de vida”. E o texto termina com uma convocação emblemática: “te vejo no ciberespaço” (“see you in Cyberspace”)¹⁴.

O Melquisedeque da tradição original governava uma cidade cuja geografia imaginária “transcende de algum modo o Oriente e o Ocidente, situando-se muito além dessas identificações topológicas” (Tourniac, 1983: p. 13). A Nova Jerusalém eletrônica de Drunvalo também transcende toda espécie de limitação topológica. Ela representa o novo espaço sagrado onde todos poderão habitar em paz e harmonia, uma vez eliminadas as diferenças superficiais de raça e credo que nos separam. Identificando certas continuidades fundamentais entre as clássicas narrativas da utopia, a exaltação do progresso tecnológico pelas vanguardas modernas como o futurismo de Marinetti e os sonhos contemporâneos de realização espiritual através do ciberespaço, John Potts descreve a constituição de uma “tecnoreligião”:

[O ciberespaço] é um espaço imaterial, indefinido, como as utopias conjuradas pela imaginação através da história. Ele se encontra livre das limitações dos corpos, das restrições do passado. Ele encerra a esperança de um mundo novo e melhor; na verdade, ele é um mundo novo e melhor para aqueles que estão dentro dele. As cibercomunidades fazem suas próprias regras, suas próprias diretrizes (2001: p. 249-250).

Trata-se de um impulso metafísico que se desdobra em utopia política. A bem da verdade, a mitologia da cidade ideal desde sempre conjugou os planos do político e do metafísico. É somente com a modernidade que se promove a separação entre religião e estado, instituindo a esfera política como instância de expressão autônoma da sociedade. Contudo, no âmbito de certa retórica contemporânea sobre o ciberespaço, religião e mito retornam ao domínio da política. Que o expurgo do mito nunca tenha se realizado por completo é o que demonstram estudos como o de Raoul Girardet, *Mitos e Mitologias Políticas*, no qual se indica o quanto de nossas concepções políticas constitui, na verdade, construções imaginárias (1987). Mas é no contexto das novas

¹³ Disponível em <<http://www.spiritofmaat.com/aboutus.htm>>. Consultado em 20 de dezembro de 2005.

¹⁴ Disponível em <<http://www.spiritofmaat.com/archive/feb1/internet.htm>>. Consultado em 20 de dezembro de 2005.

tecnologias digitais que imaginário, mito e metafísica podem transitar inteiramente à vontade ao lado de campos que tradicionalmente se lhes opunham, como a ciência e a política.

A esperança de uma utopia planetária, da constituição de uma comunidade mundial em perfeita harmonia na internet tem dominado muitos dos discursos correntes sobre o ciberespaço. O maior paradoxo que se pode notar na articulação desses discursos é sua aparente defesa da diferença, da alteridade, ao mesmo tempo em que se valorizam as possibilidades de unificação e convergência permitidas pelo ciberespaço. Unidade e diversidade promovem, assim, um estranho matrimônio típico da lógica das narrativas digitais. Exalta-se a individualidade e as possibilidades de escolha dos agentes no mundo informacional, ao mesmo tempo em que se anseia pela constituição de uma “inteligência coletiva” sem tensões e conflitos. Esse paralogismo é percebido claramente por Richard Coyne:

A retórica da unidade também abraça suas próprias aparentes contradições, por meio do aforismo da ‘unidade na diversidade’. Desse modo, diz-se das comunidades virtuais que elas permitem o fluir das diferenças; afirma-se sobre o ciberespaço que ele é fragmentado e polivalente, assim como unitário (*whole*). E no campo da nova IA (inteligência artificial) e VA (vida artificial) uma unidade global emerge da diversidade, e vice-versa (2001: p. 5).

O problema das núpcias entre unidade e diferença também constituía uma questão central na imaginação platônica da Cidade Ideal. Como vimos anteriormente, o platonismo ortodoxo não poderia senão enxergar uma distância irreduzível entre a verdadeira Cidade Ideal – existente apenas no plano *eidético* e, portanto, perfeita, eterna e sempre idêntica a si mesma – e sua cópia imperfeita, a Atenas do passado. Contudo, como sugere Víctor Gómez Pin, os próprios textos platônicos permitem uma *leitura heterodoxa* de Platão. Essa outra leitura, feita a partir do peculiar diálogo *Sofista*, deve partir de uma pergunta fundamental: por que razão o campo eidético, o domínio das puras idéias, que supostamente se encontrava em estado de absoluta plenitude consigo mesmo, teve de dar origem a nosso imperfeito cosmos, o mundo sensível?

Já no *Timeu*, Platão introduz um recurso mitológico destinado a facilitar o acesso das mentes não-filosóficas à complexidade do texto *teórico*. Platão fala em um *demiurgo*, causa eficiente personalizada da existência do mundo. Essa divindade pessoal criadora do cosmos deve ser entendida, naturalmente, como alegoria do próprio campo *eidético*, a partir do qual vem à existência todo o universo sensível. Desse modo, a pergunta inicial persiste: se o demiurgo subsistia na pura contemplação do mundo das idéias, liberto do tempo, da imperfeição e da necessidade, o que poderia tê-lo levado a sujar suas mãos com o barro de nossa tosca realidade? A resposta mais plausível, sugerida de forma obscura no *Timeu* e no *Sofista*, é que *algo no próprio campo eidético perturbava o estatuto de tranquilidade do demiurgo*. Alguma coisa no mundo das idéias recusava-se a assumir forma precisa, a estabilizar-se numa idéia definida.

Essa entidade misteriosa é chamada por vários nomes: “causa errante”, “receptáculo”, “conservador de marcas” etc. O receptáculo é aquilo que, exatamente por não ter nenhuma forma precisa, pode assumir qualquer forma. Ele é a pura diferença, pura instabilidade, pura diversidade. E é precisamente pelo encontro entre o demiurgo e o receptáculo – por suas “núpcias” – que tem origem nosso mundo sensível. O escândalo ao platonismo ortodoxo é sugerir que essa diferença, essa “causa errante” constitui parte do próprio campo *eidético*, tornando-o, assim, intrinsecamente “impuro”. Como propõe Pin,

O campo eidético não constitui aquele lugar privilegiado onde reina tão somente a determinação, a estabilidade, a eterna fidelidade a si mesmo. No campo eidético, a alteridade não apenas não está ausente, mas antes constitui uma categoria privilegiada; somente devido a sua alteridade com relação à essência originária do puro Ser existem as determinações particulares (1974: p. 56).

A conclusão mais extraordinária desse argumento é que já não existe diferença radical entre mundo sensível e mundo das idéias. Ambos apresentam as mesmas determinações. Nesse sentido, “tampouco a Cidade Ideal se diferencia da cidade sensível” (ibid.).

Este resumo ineficaz de uma complexa e intrincada argumentação filosófica visa tão somente alertar para a necessidade de encontrarmos uma possibilidade de escape diante de todo sistema cerrado e desejo de unidade. Se mesmo uma estrutura tão metafísica quanto o pensamento platônico permite pontos de fuga da totalidade; se até Platão tem de readmitir a diferença, ainda que pela porta dos fundos, então muito mais razão teríamos para combater os discursos que imaginam o ciberespaço como nova Jerusalém celestial onde reinariam harmonia e unidade absolutas. Como conclui Pin, a Cidade Ideal não poderia existir em lugar algum (a não ser na imaginação) pelo simples fato de não conformar-se à razão – uma razão que inclui a diferença, a instabilidade, a “aparente desrazão” (1974: p. 83). Por outro lado, a diferença não pode existir sem a identidade, a diversidade sem a unidade, harmonia sem a desarmonia. É a permanente tensão entre essas polaridades que marca a experiência humana, e de forma talvez ainda mais acentuada, no espaço das ordenadas e caóticas metrópoles contemporâneas. A verdadeira “Cidade Ideal” não é aquela onde o cidadão é inteiramente conforme seus estatutos; onde a política se realiza sem qualquer espécie de atrito ou conflito. É aquela que admite e fomenta a diferença.

Para Vincent Mosco, entre os mitos promovidos pelo ciberespaço está o do fim da política. Afastando-se da burocracia, ineficiência e desigualdade geradas pelos sistemas políticos tradicionais, o ciberespaço, como meio da intervenção direta dos internautas, resolveria os grandes dilemas da sociedade contemporânea. Boa parte dessa mitologia repousa na fé em noções como o progresso e a efetividade da razão – mas uma razão essencialmente finalista, não perturbada pela possibilidade da tensão nas relações humanas. Nesse sentido, a tarefa de examinar criticamente as mitologias do ciberespaço se apresenta a nós como premente; “ela pode levar-nos a questionar a tendência naturalizada de enxergar o futuro como uma pura extensão da racionalidade técnica e lógica e do progresso linear” (Mosco, 2004: p. 15). Com todo o inegável poder que a metáfora e o mito nos oferecem, devemos depurar a imagem da Cidade Ideal dos seus diversos componentes metafísicos, de sua crença ingênua numa religião do progresso capaz de nos libertar das dores do mundo.

Este texto se iniciou com a menção a uma cidade que pode ser entendida simultaneamente como emblema do caos absoluto e local de anúncio do novo espaço ideal da ordem digital. É, portanto, a ela que retornarei no final deste percurso pelos misteriosos territórios da imaginação tecnológica contemporânea.

4. Los Angeles, o Deserto e a Confusa Babilônia: *Contrametáforas* da Cidade Ideal

Poucas cidades do mundo podem ambicionar o *status* de constituir o símbolo de uma época. Talvez mais que qualquer outra metrópole, Los Angeles emblematiza nossa situação *pós-moderna* – se é que essa coisa chamada “pós-modernidade” realmente existe. Conjunção de vastos territórios extremamente desiguais, como o esplendor de

Beverly Hills e a penúria da região do centro da cidade, Los Angeles é um aglomerado de antagônicas diferenças sempre em movimento. A polifonia de rostos, raças, estilos arquitetônicos e ambientes pode ser assustadora. Tudo indica fragmentação e multiplicidade; nenhum olhar consegue produzir uma totalidade. A mirada do estrangeiro não cessa de maravilhar-se diante dessa diversidade que, por vezes, desaparece frente ao aspecto desértico das ruas nas quais poucas almas caminham. Baudrillard devia ter em mente a Califórnia, e provavelmente, de forma especial, a cidade de Los Angeles, quando cunhou a expressão “deserto da realidade” (1981: p. 10), imortalizada, curiosamente, por um filme hollywoodiano que explora o tema da realidade virtual¹⁵. Nesse paraíso do simulacro e da simulação, nessa “cidade dos anjos”¹⁶, terá o mapa realmente suplantado o território?

Está em andamento o projeto de realizar um mapeamento virtual de Los Angeles. Quando completo, esse mapa digital irá cobrir uma área de mais de 10 mil milhas quadradas, permitido ao internauta que enxergue até mesmo os sinais nas janelas das lojas ou as grafites nas paredes dos prédios. O modelo final deverá “exceder em tamanho 1 terabyte e será mantido por um vasto servidor multi-cliente que permitirá a múltiplos usuários voar, dirigir e/ou caminhar através da L.A. virtual”¹⁷. Essa gigantesca simulação nos apresenta, naturalmente, uma versão *clean* da cidade, com imagens higienizadas, como é próprio de toda simulação. Reproduzem-se os prédios e parques, mas desaparece o fascinante e perturbador caos do cotidiano urbano. A Los Angeles virtual é, sem dúvida, um *deserto*. Em outro de seus livros, Baudrillard desenvolve o tema do deserto como símbolo da nulidade que ronda todo projeto humano. Em suas frases críticas e ácidas, que enxergam Los Angeles – e, por extensão, toda a América do Norte – como “a refração de uma tela gigantesca”, o pensador francês nos deixa, porém, algum espaço para uma reversão que permite dissipar o pessimismo com o presente. Como diz Baudrillard, “essa precessão da mobilidade, da tela sobre a realidade não existiria nos mesmos termos na Europa, onde as coisas guardam freqüentemente a forma estática do território e a forma palpável das substâncias” (1986: p. 56).

Lido a partir de uma perspectiva não-Baudrillardiana, esse trecho pode nos servir como uma defesa, precisamente, da mobilidade sobre a estabilidade, do deserto sobre o oásis. Não um deserto que metaforize a desaparecimento da realidade, mas seu estado mais substancial, autêntico e imediato. Nesse sentido, é oportuna a descrição que Nelson Brissac nos oferece:

A última figura dessa cidade é o deserto. Sua extensão infinita dissolve a própria trama do urbano. A ocupação do solo se torna tão rarefeita e as construções tão abertas que não se distinguem mais. A cidade não tem mais localização nem contornos precisos, não se sabe onde começa nem onde acaba. É a tarefa que se propõe o viajante, em sua imensa potência veicular: fazer do espaço um deserto, sem perfil geográfico nem limites, onde todas as perspectivas possam ser traçadas.

¹⁵ Falo, naturalmente, do celebrado *Matrix* (1999), no qual o livro de Baudrillard, *Simulacres et Simulation* (1981), é explicitamente citado em imagem e na fala de um personagem que anuncia: “bem vindo ao deserto da realidade”.

¹⁶ Los Angeles, “the city of angels”, é também, com muita propriedade, a “cidade dos sonhos”, conforme sugere a versão brasileira do título do filme de David Lynch, *Mulholland Drive* (2001). Uma rua que, aliás, é mencionada por Baudrillard em outro livro que logo irei utilizar, *Amérique*: “Mulholland Drive, à noite, é o ponto de vista de um extraterrestre sobre o planeta Terra, ou, inversamente, é a visão de um terrestre sobre a metrópole galáctica” (1986: p. 53). Terá Lynch lido também Baudrillard, como os versáteis irmãos Wachowsky?

¹⁷ <<http://www.ust.ucla.edu/ustweb/projects.html>>, consultado em 22 de dezembro de 2005.

O deserto é a suma de todas as cidades, de todos os lugares. Onde tudo e nada se encontram. É o lugar da mobilidade absoluta (1987: p. 119)¹⁸.

Em lugar da Cidade Ideal, inteiramente determinada, imóvel e previsível, o deserto ou a cidade caótica. A celebração da diferença e da imperfeição no real e na simulação. Uma Los Angeles desértica e confusa. Liberto das mitologias de caráter metafísico e totalitário, o ciberespaço poderá se tornar, aí sim, um espaço fomentador de imaginários e potencializador da realidade. Como bem diz André Lemos em um ensaio dedicado às *micronações* virtuais, “a cidade ideal não é uma só cidade, mas uma colagem de diversas idéias sobre as cidades” (2004: p. 172). A cidade ideal é Nova Iorque, Rio de Janeiro, São Paulo, Recife e Salvador. Babilônias ricas com a multiplicidade e confusão engendradas por Deus e pelo homem. Contra a Nova Jerusalém celestial, ergue-se, assim, a Babel-Babilônia alegre onde reinam a diferença, a matéria e o caos criador.

Referências Bibliográficas

ALONSO, Andoni & ARZOZ, Iñaki. *La nueva ciudad de Dios: un juego cibercultural sobre el Tecno-hermetismo*. Madrid: Siruela, 2002.

AUGÉ, Marc. *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade*. Campinas: Papirus, 1994.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et Simulation*. Paris: Galilée, 1981.

_____. *Amérique*. Paris: Grasset, 1986.

BENEDIKT, Michael, “Introduction”, in BENEDIKT, Michael (org.). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, 1992.

BRETON, Philippe. *Le Culte de l’Internet: une Menace pour le Lien Social?*. Paris: La Découverte, 2000.

BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: the Virtual Subject in Postmodern Science-Fiction*. Durham: Duke University Press, 1993.

COYNE, Richard. *Technoromanticism: Digital Narrative, Holism and the Romance of the Real*. Cambridge: MIT Press, 2001.

DAVIS, Mike. *Cidade de Quartzos: Escavando o Futuro em Los Angeles*. São Paulo: Página Aberta, 1993.

_____. *Ecology of Fear: Los Angeles and the Imagination of Disaster*. New York: Vintage Books, 1999.

¹⁸ Não é a nenhuma cidade específica que se refere Brissac, mas sim à *imagerie* típica da cidade californiana nos filmes hollywoodianos.

ECO, Umberto. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FELINTO, Erick. *A Religião das Máquinas: Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FLICHY, Patrice. *L'Imaginaire d'Internet*. Paris: La Découverte, 2001.

GIRARDET, Raoul. *Mitos e Mitologias Políticas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

HAFNER, Katie & LYON, Matthew. *Where Wizards Stay up Late: the Origins of the Internet*. New York: Touchstone, 1998.

HUBNER, Patrick. "Utopia e Mito", in BRUNEL, Pierre. *Dicionário de Mitos Literários*. Rio de Janeiro: José Olympio/editora UnB, 1998.

LEMOS, André. *Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. "Micronações Virtuais: Cidadania e Cibercultura", in LEMOS, André (org.). *Cibercidade: as Cidades na Cibercultura (I)*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004.

LIEB, Michael. *Children of Ezekiel: Aliens, UFOs, the Crisis of Race and the Advent of End Time*. Durham: Duke University Press, 1998.

MOSCO, Vincent. *The Digital Sublime: Myth, Power and Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 2004.

PEIXOTO, Nelson Brissac. *Cenários em Runínas: a Realidade Imaginária Contemporânea*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

PIN, Víctor Gómez. *El drama de la Ciudad Ideal: El nacimiento de Hegel em Platón*. Madrid: Taurus, 1974.

POTTS, John. "Nowhereseville: Utopia is No-Place", in TOFTS, Darren & JONSON, Annemarie & CAVALLARO, Alessio (orgs.) *Prefiguring Cyberculture: an Intellectual History*. Cambridge: MIT Press, 2002.

RICOEUR, Paul. *La Métaphore Vive*. Paris: Seuil, 1975.

SCHOLEM, Gershom. *A Mística Judaica*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

SINGER, Ben. "Modernidade, Hiperestímulo e o Início do Sensacionalismo Popular", in CHANEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

STENGER, Nicole, "Mind is a Leaking Rainbow", in BENEDIKT, Michael (org.). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, 1992.

TOURNIAC, Jean. *Melkitsedeq, ou la Tradition Primordiale*. Paris: Albin Michel, 1983.

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen*. New York: Touchstone, 1997.

WAITE, Geoff. *Nietzsche's Corps/e: Aesthetics, Politics, Prophecy, or, the Spectacular Technoculture of Everyday Life*. Durham: Duke University Press, 1996.

WERTHEIM, Margaret. *The Pearly Gates of Cyberspace*. New York: W.W. Norton & Company, 1999.