



# Consciência virtual e imaginário

Nicolas DE WARREN



## RESUMO

Nas discussões contemporâneas acerca de “realidade virtual”, “ciberespaço” e “mundos virtuais” falta frequentemente uma reflexão filosófica substancial sobre a função da imaginação sem a qual a realidade virtual não seria nem virtual nem realidade. Neste artigo, eu ensaio um tratamento fenomenológico da realidade virtual e do imaginário ao desenvolver algumas ideias-chave nas reflexões fenomenológicas de Husserl sobre a imaginação, consciência de imagem, encarnação e “irrealização” da subjetividade por meio do imaginário.

PALAVRAS-CHAVE • Realidade virtual. *Second life*. Imaginação. Subjetividade. Fenomenologia. Husserl.

## I

Na irregular literatura teórica sobre “mundos virtuais”, “realidade virtual”, “ciberespaço”, e “cibermundos” (tal vocabulário difuso é em si mesmo uma indicação de terreno fértil), a escassez de reflexão substancial sobre a imaginação – sem a qual a realidade virtual não seria nem virtual nem uma realidade – é notável. O exercício da imaginação é sem dúvida repetidamente admitido, mas raramente a imaginação recebe a análise sustentada que lhe é devida dado seu papel crítico para a constituição de realidades simuladas e vidas virtuais como um conjunto de experiências significativas para jogadores e usuários. Esse papel evidente, mas de modo algum transparente, pode confirmar como a imaginação é rotineiramente dada por certa. Uma amostra de estudos recentes sobre realidade virtual, ou “rv”, atesta essa situação ubíqua.<sup>1</sup> Ron Burnett proveitosamente define cibermundos “como espaços-imagem em terceira pessoa, ou seja, ambientes que se apresentam aos participantes como se eles pudessem ser convertidos em experiências de primeira pessoa por meio de um investimento neles” (Burnett, 2005, p. 94). Richard Rouse identifica o desejo de fantasia como incentivando jogadores a “se comprometerem com comportamentos socialmente inaceitáveis em ambiente seguro” (Rouse, 2001, p. 7); Tom Boellstorff conclui o seu inovador

<sup>1</sup> Eu adoto a abreviação rv como um termo neutro para “cibermundos”, “realidade virtual”, “realidade simulada” etc.

estudo etnográfico do *Second life* com a proposta de que “a etnografia de mundos virtuais é, em um sentido, a etnografia do “como se”, um estado de ser em que ‘o mundo do ‘irreal’ é tão importante quanto o mundo do assim chamado real ou efetivo” (Boellstorff, 2008, p. 249). O fenômeno do “como se”, tomado como uma característica definidora da imaginação desde Kant, é reconhecido como dimensão essencial da rv por todos esses autores; no entanto, em cada um dos três estudos encontramos um padrão similar de *mero* reconhecimento, sem nenhuma investigação ou exploração subsequente do reconhecido. A respeito disso, a afirmação de Boellstorff é reveladora: seu reconhecimento do papel central da imaginação para os mundos virtuais é mediada por uma citação (neste caso, da obra *Philosophy of the as if*, de Vaihinger), desse modo efetivamente evitando ou negando o peso de dirigir-se diretamente, e em detalhe, ao exercício da imaginação em funcionamento nos mundos virtuais – o objeto *primário* da etnografia do “como se”.

Mesmo quando o papel da imaginação é explicitamente considerado, as discussões frequentemente não conseguem integrar perspectivas hauridas da relação entre imaginação e rv em uma teoria da imaginação mais ampla. Como consequência, certas conexões entre distintas manifestações da imaginação permanecem interditas à investigação comparativa. Por exemplo, a imersão dos pilotos nas vidas virtuais de seus avatares, e nos mundos virtuais em que habitam e interagem, é um aspecto amplamente reconhecido da rv. Residentes do *Second life* costumeiramente estabelecem relações emocionais e psicológicas intensas com outros avatares: a morte de um avatar provoca pesar na comunidade virtual; o casamento de dois avatares gera alegria etc. Essa cristalização digital de identificação intensa e empática pode reenviar a uma *forma* comparável de experiência, que foi a recepção apaixonada dos romances epistolares do século XVIII. A forma epistolar convidava a uma intimidade cultivada entre as personagens ficcionais e os leitores, disseminando, desse modo, investimentos emocionais e psicológicos intensos na vida ficcional de outros (por exemplo, Clarissa, de Richardson). No *Elogio a Richardson*, Diderot relata: “Ouvi disputas sobre a conduta de suas [de Richardson] personagens *como sobre* eventos reais; louvar, acusar Pâmela, Clarissa, Grandisson, como personagens vivos que conhecêssemos, e pelos quais tivéssemos o maior interesse” (1994, p. 37, *italico meu*). As personagens de Richardson são aqui descritas como “virtuais” em todos os sentidos relevantes que se coadunam com *nossa* compreensão do termo hoje em relação à experiência da rv. Mais próximo de nosso século, a relação entre a imaginação na rv e a imaginação na literatura, especialmente nos gêneros de fantasia e ficção científica, tem sido frequentemente lembrada; a influência do *Senhor dos anéis* de Tolkien sobre a cultura e o conteúdo da rv é, por exemplo, particularmente notável. Em outras palavras, um tratamento da imaginação na rv deve ser situado no interior de uma consideração mais ampla da imagina-

ção que permita criar um mosaico de comparações refratadas, por meio das quais *outras* manifestações do imaginário, incluindo várias formas literárias, são trazidas ao escopo da reflexão.

Várias razões podem ser identificadas para a escassez de reflexão sobre a imaginação na *rv*. Uma razão pode refletir a falta de interesse – com poucas exceções notáveis – entre filósofos. A potencial contribuição filosófica para a investigação da *rv* é variada; não se tenta aqui ditar ou predizer a *única* via que o interesse filosófico na *rv* deve tomar. Entretanto, a contribuição da reflexão filosófica para o estudo da *rv* é especialmente promissora em relação ao problema da imaginação. Apresentada como exemplo e catalisador, minha preocupação aqui é com uma abordagem fenomenológica da imaginação, tal como desenvolvida nos escritos de Edmund Husserl. Sem dúvida, a ciência cognitiva e a psicologia também poderiam ser vistas como candidatas a promover e fornecer uma reflexão crítica sobre a imaginação na *rv*. Contudo, tais estudos podem ser frequentemente decepcionantes. Para tomar um exemplo: em um estudo do efeito de diversas mídias – videogames, televisão etc. – em crianças, encontramos uma investigação psicológica empírica sobre o impacto da “era eletrônica” sobre a imaginação e o brincar das crianças (cf. Singer & Singer, 2005). Apesar dos autores reconhecerem a imaginação como central para o “pensamento normal” e mesmo *levantarem* a questão sobre o que queremos dizer por “imaginação”, o tratamento descuidado da questão fornece lugares-comuns genéricos e ecléticos sobre a imaginação, decepcionantemente sem refinamento conceitual. A lição não é rejeitar categoricamente a contribuição de tais estudos, nem fixar uma prerrogativa filosófica para o estudo da imaginação. Diferentemente, a lição deve ser o reconhecimento da *rv* como um fenômeno que exige a concatenação de diferentes proficiências conceituais, e a identificação neste artigo de *uma* contribuição possível da reflexão filosófica, a saber, a fenomenológica.

Outro ângulo da justificativa “disciplinar” para a escassez de reflexão sobre a imaginação na *rv* é a falta de lugar conceitual da própria imaginação. Historicamente, o conceito de imaginação sempre permaneceu inter ou transdisciplinar, retirando elementos de diferentes faculdades (percepção, cognição, imagens etc.) para a sua composição conceitual. O desafio de estabelecer se um conceito unificado de imaginação é possível, ou se o “conceito” de imaginação não é senão um conjunto de semelhanças de família aparece de modo preocupante em toda discussão sobre a imaginação, e deve permanecer como uma questão que não pode ser decidida aqui. Vista ainda de outro ângulo, essa dificuldade em circunscrever o conceito e o conteúdo da imaginação é refletida no caráter mutável da imaginação. A história da imaginação é a história dos modos diversos de imaginar. O fenômeno da *rv* exemplifica esse caráter mutável num grau extremo, comparável, talvez, à invenção da imprensa, dos sistemas de escrita alfabética, ou da representação pictórica. Modos de imaginar são inseparáveis do de-

envolvimento de plataformas tecnológicas para a imaginação. Sem dúvida, a plataforma da *imagem* pode ser vista como uma das mais importantes tecnologias para a imaginação. Jogos de computadores, realidades simuladas e cavernas digitais (CAVE) (para falar somente em algumas inovações recentes) são todos exemplos de plataformas tecnológicas ou paletas para a remodelagem e o exercício da imaginação; de especial interesse é a imagem e suas transformações digitais na era da mídia. De fato, a imagem permanece a plataforma tecnológica que permeia toda a imaginação moderna. Não surpreendentemente, a hibridização do tecnológico e do natural (ou: “o virtual” e “o real”), que é frequentemente vista como definidora de nossa era tecnológica (por exemplo, Bruno Latour), já pode ser discernida na constituição da imagem, que, compreendida através de Husserl, pode ser caracterizada como uma “ficção perceptiva”, como a hibridização da percepção e da imaginação.

O caráter mutável da imaginação está ainda associado a outros conceitos que são tão difusos em seus significados quanto a própria imaginação. Uma volatilidade de nomenclatura é testemunho de como a *rv* permanece um fenômeno em processo, aberto a sua própria constituição e interpretação. Em nenhum lugar a volatilidade é mais aparente do que com a distinção fundamental entre “o virtual” e “o real”, assim como com a série de (principalmente) termos sinônimos tais como “mundo sintético”, “mundo digital”, “mundo artificial”, “mundo virtual”, “mundo possível” etc.<sup>2</sup> A imaginação não é uma criatura ou fenômeno conceitual isolado; ela está encravada num ninho de outros conceitos e campos associados de significação. Não é portanto surpreendente que a escassez de reflexão sobre a imaginação na *rv* esteja aliada a outros empobrecimentos conceituais correlatos. Talvez o mais importante deles seja o conceito de “mundo”, apresentado no mote do Linden Lab: *Seu mundo, sua imaginação*. Contudo, como nota Boellstorff, “o termo ‘mundo’ aparece com grande frequência” unido a outros termos (mundo *virtual*, *cibermundo* etc.), todavia ele “permanece muito menos teorizado do que as palavras com as quais ele se une” (2008, p. 17). Como acontece com a imaginação, acontece com o mundo.

Meu propósito neste artigo é explorar de um ponto de vista fenomenológico os modos de cognição – imaginação e consciência de imagem – exigidas para a constituição de mundos imaginários e realidades simuladas nas quais a consciência do jogador ou avatar projeta e descobre a si mesma como outra consciência ou vida (como um personagem, pessoa ficcional etc.). Além dos recursos conceituais que a fenomenologia

<sup>2</sup> Talvez fosse o caso da distinção entre “virtual” e “real” ser abordada em degraus, por assim dizer, considerando a distinção entre “percepção” e “imaginação”, ou seja, considerando que o modo como entendemos a relação entre percepção e imaginação é a base para pensar a distinção entre “real” e “virtual”. E é precisamente aí que a imagem se torna central, visto que a imagem é tanto perceptiva quanto imaginária, borrando-se assim qualquer linha estrita de demarcação, sem, contudo, obliterar a distinção entre percepção e imaginação.

oferece para a imaginação, um esquema fenomenológico é idealmente adequado para pensar a rv. A fenomenologia pretende mapear a geografia conceitual da consciência à luz de objetos possíveis da experiência. Sob a força de sua suspensão de qualquer suposição universal acerca do significado da realidade, um estudo fenomenológico da cognição examina a relação entre a consciência e diferentes regiões de objetos sem subsumir tais objetos a um significado ontológico que não estaria revelado na maneira específica de sua própria doação. Tal abordagem metodológica é, como eu sugiro, bem adequada para lidar com a constituição das “realidades virtuais” e dos “mundos simulados” em jogos de computadores.

## II

Historicamente, desde os escritos de Platão e Aristóteles, a imaginação tem sido caracterizada como dependente de uma imagem ou figura residindo no interior da mente. De acordo com essa visão, imaginar um unicórnio envolve considerar uma imagem imaterial de um unicórnio no “olho da mente”. Contra o lugar comum estabelecido, a análise fenomenológica da imaginação de Husserl defende a dissociação entre imaginação e imagem. Ao invés de conceber a imaginação como primariamente fundada na formação de imagens mentais, Husserl distingue a imaginação e a imagem como duas formas distintas de consciência intencional; a maneira pela qual estou consciente de um objeto imaginário é diferente da maneira pela qual estou consciente, ou percebo, uma imagem ou uma figura. Nas palavras de Sartre, a análise de Husserl libera a imaginação e a “consciência de imagem” (como diferentes tipos de intencionalidade) da “ilusão da imanência”, ou seja, da visão enganosa segundo a qual objetos imaginários, tanto a imaginação quanto a imagem, estão contidos na consciência. Essa precisão fenomenológica ainda permite a Husserl colocar a relação entre a imaginação e a consciência de imagem em outras bases. Duas consequências igualmente significativas e fundamentais decorrem dessa dissociação conceitual: de um lado, atos da imaginação passam a ser compreendidos como modificações performativas da consciência; de outro, objetos imaginários passam a ser investigados em termos de sua singular forma de doação.

Espen Aarseth (2007) propôs proveitosamente a ideia de um “objeto conglomerado” para descrever a estrutura ontológica de jogos de computadores e realidades simuladas. Uma espada no *World of Warcraft*, por exemplo, é um objeto conglomerado; sua constituição enquanto objeto é uma composição de diferentes “elementos” ou “camadas” de significação: o metal da espada é ficcional na medida em que lhe falta a materialidade de uma real espada de metal; o gume da espada é simulado na medida

em que ele se comporta de maneiras prescritas no interior da lógica do jogo *World of Warcraft* que simula o comportamento e propriedades do gume que encontraríamos numa espada real; e o valor da espada é real na medida em que ela possui valor econômico real (a espada pode ser leiloada no eBay), bem como real valor emocional, o investimento emocional do jogador em ter tal e tal espada, das circunstâncias em que o jogador ganhou a espada no interior do mundo do jogo etc. Ambos os valores – econômico e emocional – refletem o valor *social* real do objeto-espada, tanto “on-line”, dentro do *World of Warcraft*, quanto “off-line”, no eBay, blogs e em outros contextos de difusão. Quando visto em termos de valor social de um jogo-objeto, não há linha definida de demarcação entre “real” e “virtual”. Ao contrário, dever-se-ia falar de uma membrana com muitos graus de elasticidade e permeabilidade. Contudo, a espada-objeto não é somente um objeto conglomerado nesses três sentidos; ela é também um objeto *visual* – uma imagem na tela.<sup>3</sup> Com efeito, uma imagem já é um objeto conglomerado. Ela é, por assim dizer, o primeiro objeto conglomerado.

Husserl considera a imagem como uma forma de consciência. Uma imagem é inseparável da consciência de uma imagem, ou seja, de uma consciência para a qual a imagem é dada como uma imagem; deve-se perceber a imagem *enquanto uma imagem*. Husserl, então, considera a imagem como um modo particular de “ver-como”. Dado que todas as formas de consciências têm a forma da intencionalidade (a consciência é a consciência de um objeto), a análise fenomenológica da consciência de imagem de Husserl toma a forma da pergunta: que tipo de intencionalidade é responsável pela constituição de imagens? De acordo com Husserl, uma imagem é um objeto intencional que transcende a consciência. A imagem na tela de meu computador, o quadro de Napoleão e a fotografia de meu amigo não são representações mentais nem são objetos intencionais mediados por representações mentais internas. Ao contrário, é a própria imagem figurando algo que eu percebo. O objeto intencional é percebido diretamente, e percebido como consciência que transcende, ou seja, como irredutível aos conteúdos mentais específicos da consciência. Enquanto um tipo de intencionalidade, a consciência de imagem visa seu objeto (a imagem) de uma maneira comparável com a experiência perceptiva: é a própria árvore que eu percebo. Contudo, enquanto a consciência perceptiva intenciona um objeto (a árvore) em uma única dimensão, ou sentido, de objetividade (no contexto dos horizontes mutáveis dos aspectos, vistos e não vistos) a consciência de imagem intenciona uma estratificação de objetos intencionais ou, em outras palavras, um objeto conglomerado.

Esse objeto conglomerado (ou: objeto intencional estratificado) é composto por três objetos: a “imagem-coisa” (*Bildding*), a “imagem-objeto” (*Bildobjekt*), e a “ima-

<sup>3</sup> Além do mais, o objeto-espada é também um objeto-código.

gem-sujeito” (*Bildsujet*). No nível mais básico, uma imagem é um objeto material ou “coisa”. Ela é uma coisa feita de madeira, é uma tela, é um padrão de *pixels* na tela do computador. Essa coisa, modelada de certa forma, deve ser percebida como uma imagem ou “imagem-objeto”. Assim como uma imagem pode ser uma coisa feita de diferentes materiais, uma imagem-objeto pode ser modelada diferentemente, ou seja, criada ou construída em diferentes estilos. Uma imagem não é, contudo, somente um objeto percebido como uma imagem; uma imagem é um desenho ou figuração de algo, e nesse sentido, uma imagem deve ser percebida em termos do que ela figura, ou a “imagem – sujeito”. Perceber uma imagem como figurando uma “imagem-sujeito” – ver a imagem como a imagem de alguma coisa – implica que eu perceba um objeto perceptivo (uma “imagem-coisa”) como sendo uma imagem (como uma “imagem-objeto”), que eu veja *algo* como uma imagem na qual outra coisa – Napoleão, meu irmão etc. – é figurada.

Husserl define a imagem como uma forma de “ver em”. Quando eu olho para uma imagem, eu vejo a imagem-sujeito figurada *na* imagem. A imagem é a abertura de uma aparição perceptiva a algo outro que esse tipo de aparição, um “lá em” (*Worin*) original ou “abertura de si mesmo” (*Sichöffnens*) na qual uma não-aparição, alguma coisa imaginária ou não presente, aparece (cf. Fink, 1966, p. 75). Enquanto uma aparição, isto é, enquanto algo que eu percebo, uma imagem é um espaço assim como um tempo, uma abertura na qual algo “não real” – virtual – é dado. Como nota Husserl, “apresentações de uma imagem são apresentações estranhas na qual um objeto perceptivo é capaz e determinado a apresentar outro objeto por semelhança, de maneira familiar como uma imagem física apresenta um original” (1980, p. 19).<sup>4</sup> O objeto perceptivo enquanto uma imagem possui um “valor de realidade” (*Realitätswert*) que se divide em duas estruturas ou contextos (*Zusammenhänge*). Uma imagem é um aspecto manipulado da experiência perceptiva, do real, na qual algo outro que o real aparece. Essa maneira de considerar a imagem enquanto um “ver em” está associada com a caracterização da imagem como uma janela. A esse respeito, a metáfora de Husserl reenvia a uma concepção tradicional da pintura como uma janela, através da qual olhamos (por exemplo, Alberti). Essa metáfora da imagem como janela está ainda conectada à significação variada das superfícies na história da estética. Uma imagem pode, portanto, ser definida como uma plataforma tecnológica; a tecnologia aqui é a transformação da superfície em profundidade, ou uma abertura da sensibilidade. Este é o sentido em que uma imagem abre uma distância no interior da aparição sensível. E vemos isso nas primeiras pinturas paleolíticas em cavernas, pois, de acordo com alguns, essas

<sup>4</sup> Cf. Fink: “nós vemos em um mundo de imagens” (1966, p. 74). Husserl fala de “*hineinschauen*” e “*hineinblicken*” (“olhar em”) (1980, p. 31, 34).

pinturas funcionavam como uma membrana entre a realidade perceptiva e o outro-que-não-real. Essa metáfora da janela é, sem dúvida, re-configurada com grande força na RV e em interfaces de computador.

O caráter híbrido ou conglomerado da imagem é refletido naquilo que Husserl identifica como sua estrutura de “dupla-apreensão”. O objeto da apreensão é o mesmo, mas não é visto da mesma maneira; a consciência da imagem está baseada na apreensão que sobrepõe o objeto físico (a imagem como coisa, isto é, os *pixels* na tela enquanto *pixels*) e a apreensão da imagem-objeto (os *pixels* na tela são a imagem *qua* imagem que eu percebo); essas duas apreensões estão em conflito (*Widerstreit*) uma com a outra. Quando eu percebo um objeto físico como uma imagem (em contraste a percebê-lo somente como um objeto físico), a apreensão de um objeto-imagem “triumfa” (*siegt*), de acordo com a descrição de Husserl, sobre a percepção subjacente do objeto físico. Essa ideia de dupla-apreensão desempenha papel central na constituição da consciência de imagem e sua abertura transformadora das aparições perceptivas. Enquanto que a doação perceptiva da imagem como objeto físico é familiar à doação de outros objetos perceptivos, Husserl descreve a imagem-objeto (ver algo como uma imagem) como uma “ficção perceptiva” sustentada e constituída por meio da “imaginação perceptiva”. É importante enfatizar que o caráter ficcional da imagem não deve ser identificado com ilusões e alucinações, nas quais há o envolvimento de algum tipo de engano perceptivo. Ver algo como uma imagem não é estar sob o feitiço de uma ilusão; a questão aqui não é se eu tomo a imagem como real, mas se vejo definitivamente algo como uma imagem, se eu verdadeiramente vejo uma imagem, em oposição a um mero objeto físico. A imaginação transforma um dado perceptivo no sentido específico de sobrepor uma apreensão interpretativa, uma nova maneira de “ver como”. Desse modo, aparições perceptivas são abertas a uma forma de aparição ficcional. Uma distância *no interior* da aparência emerge; a apresentação do objeto-imagem é posta sobre, ou em perfil, em relação à aparência perceptiva. Como escreve Husserl: “O objeto-imagem é dado em uma apreensão perceptiva que é modificada pelo caráter da imaginação e que, assim, traz o caráter de irrealidade e de conflito com o presente efetivo” (1980, p. 47). A “irrealidade” da imagem pode ser interpretada em um registro mais contemporâneo em termos de “virtualidade”. A imagem enquanto imagem possui uma maneira virtual de doação.

A apresentação perceptiva subjacente é modificada em sua maneira de apresentação pela imaginação, transformada de uma apresentação perceptiva (*Gegenwärtigung*) em uma “presentificação” (*Vergegenwärtigung*) de algo outro-que-o-visível – a imagem-sujeito “espiritual” (*geistig*) e figurada que é vista na imagem. Essa abertura da experiência perceptiva está em conflito consigo mesma, marcada pelo caráter interposto do virtual. Um objeto-imagem é uma ficção visual; ele não aparece sem uma cons-



ciência que implicitamente põe a imagem como *não* aparecendo da mesma maneira em que objetos perceptuais aparecem. Por essas razões, o objeto-imagem não pode ser descrito como um objeto que existe como real. Ao contrário, como escreve Husserl: “na verdade, o objeto-imagem não existe; isto não só significa que o objeto-imagem não existe fora de minha consciência. O objeto-imagem não existe dentro de minha consciência; de fato, o objeto-imagem não tem nenhuma existência” (1980, p. 24). O objeto-imagem é “um nada” (*ein Nichts*). A transcendência da imagem é a penetração do “nada” na plenitude da aparição perceptiva.

Husserl ainda distingue entre imagens “imanescentes” e “simbólicas” (1980, p. 52, 54). A imagem é um espaço imanente de manifestação no modo de “referir-se-em si mesma” (*Hineinweisen*). A imagem-sujeito se sobrepõe (*deckt sich*) à imagem-objeto; o sujeito figurado é apreendido na imagem-objeto e assim representado como “não aparente” em seu ser figurado (*nichterscheinende bildmässig repräsentierte*) (1980, p. 31). A imagem-objeto desenha algo outro que si mesma – mas o objeto desenhado em uma imagem pode bem ser ele próprio um objeto que é real (por exemplo, meu irmão) ou um objeto que desfruta uma doação puramente imaginária (por exemplo, um unicórnio). Em ambos os casos, a imagem-sujeito desenhada é dada a mim na imagem na forma de “não-aparição”, como uma ausência, no sentido de “uma aparição de um não-agora num agora” ou, em outras palavras, “algo não-aparente em algo aparente” (1980, p. 29). A imagem-sujeito “satura” ou “penetra” (*durchdringen*) a apreensão da imagem-objeto, e isso se aplica aos dois tipos de imagens-sujeitos, objetos que têm existência real e independente (meu irmão) assim como objetos puramente imaginários (um unicórnio). Uma imagem simbólica é uma imagem no modo de “referir além” (*Hinwegweisen*). Uma imagem simbólica não torna seu objeto presente (*vorstellig*) à maneira de uma imagem imanente; não temos uma figuração ou “ver em” (*hineinschauen*). Essa distinção entre imagens “imanescentes” e “simbólicas” não é excludente; muitos objetos de jogo ou avatares, que são dados em uma forma visual na tela do computador, funcionam tanto como imagem imanente quanto como simbólica. A aparição visual de meu avatar representa um visual imaginário que eu crio para mim mesmo, para o qual eu posso fornecer imagens melhores ou piores; mas minha imagem de meu avatar pode funcionar como uma imagem simbólica, referindo-se ao pertencimento a um clã de furries ou a uma comunidade goreana.

A essência de uma imagem é a “presentificação” ou o tornar presente na forma de figuração (“*vergegenwärtigt, verbildlicht, veranschaulicht*”). A imagem-sujeito satura a imagem de tal maneira que não se trata apenas de ver algo em uma imagem, mas que, também, dessa maneira, *imersimos* na imagem, ou em uma imagem-mundo ou imagem-espço. Como nota Husserl: “vemos o objeto intencionado na imagem, ou o objeto intencionado nos olha da imagem” (1980, p. 32). A ambivalência do “ou” nesta

sentença expressa a ambivalência da *direcionalidade*. Husserl fala do objeto intencionado *olhando para mim da imagem*; esta descrição é indicativa do sentido no qual nos tornamos imersos, ou atraídos para dentro de uma imagem – o “feitiço” da imagem, pelo qual somos cativos e cativados.

Essa imersão (ou absorção) em uma imagem está também conectada à minha encarnação. Contrário a uma perspectiva puramente “intelectualista” ou “desencarnada” da consciência de imagem, Husserl explora as diferentes maneiras pelas quais minha encarnação contribui para a imagem e como ela própria se transforma e projeta nela. Dado que a consciência da imagem está fundada na experiência perceptiva, a percepção da imagem-coisa envolve, de acordo com a teoria fenomenológica da percepção de Husserl, sensações visuais e cinestésicas. Num quadro com uma paisagem, por exemplo, as aparições-imaginárias (as árvores figuradas etc.) são dadas em certa orientação espacial, relativa à posição de meu próprio corpo. Além do mais, meus olhos devem se mover sobre a superfície da pintura perscrutando a paisagem. Além do movimento real de meus olhos (mas também de meu corpo na medida em que mudo minha posição corporal, aproximando-me do quadro etc.), Husserl insiste na dimensão figurativa do movimento sacádico do olho. Como nota Husserl, “viver uma aparição como imagem exige ter modificado tudo isso, portanto também as sensações cinestésicas” (1973, p. 293). Sou atraído para dentro da imagem junto das linhas da dupla-apreensão constituinte da consciência de imagem. Como nota Husserl, o eu e “o eu-corpo [também está] envolvido na figuração” (1973, p. 302). De acordo com essa visão, a apresentação da imagem-objeto, em sua condição híbrida entre a percepção (imagem-coisa) e a imaginação (imagem-sujeito), é inseparável das “quase-sensações” e “quase-sensações cinestésicas” experienciadas. A espacialidade de meu corpo é projetada na imagem; e isso explica os diferentes modos nos quais, em jogos de tiro em primeira pessoa, por exemplo, a espacialidade do espaço do jogo de computador ocorra por meio de sensações “quase-cinestésicas”. Não apenas meu próprio corpo se move para a esquerda ou para a direita (quando eu me movimento para a esquerda ou direita ao manusear os controles), mas o esquema de meu corpo se torna vivido-atraves “de uma distância”, e “na figura ou imagem.” Há uma “virtualização” da encarnação que tanto é experienciada através da imagem como é constitutiva da espacialidade da imagem ou da imagem-espaço.

A consciência de imagem é uma consciência de “ser outro” (*Bewußtseins des Andersseins*) fundada em um conflito (*Widerstreitsbewußtseins*) e na “duplicação da consciência” (*Verdoppelung des Bewußtseins*) ou “divisão da consciência” (*eine Zwiespältigkeit des Bewusstseins*) (Husserl, 1980, p. 32, 46-7). A imagem é uma plataforma para a imaginação na qual projetamos a nós mesmos. O espaço entre o perceptivo e o imaginário, entre o real e o virtual, que é constituído através da dupla-apreensão da

consciência de imagem é um conflito ou divisão no interior da própria consciência. É o espaço ou a divisão no interior da consciência que se torna mais radicalizada, e enriquecedora para a vida da consciência, com a pura imaginação, de tal modo que, como discutiremos em seguida, a *própria* consciência se torna “virtual” ou “irreal.”

### III

Husserl afirma que a imaginação é uma forma distinta de consciência, que não pode ser identificada com uma forma de consciência de imagem. Como foi discutido, a consciência de imagem toma a forma de “consciência de conflito” (*Widerstreitsbewußtseins*); em contraste, atos do que Husserl chama de pura imaginação tomam a forma de “consciência do não presente” (*Nichtgegenwärtigkeits-Bewußtseins*) da imaginação (1980, p. 59). Ambas são formas de “presentificação” (*Vergegenwärtigung*) nas quais um objeto – a imagem-sujeito figurada na consciência da imagem e o objeto imaginário na imaginação – é dado como ausente ou “não presente”. No caso da pura imaginação, um ato de consciência (o ato de imaginar isto ou aquilo) intenciona seu objeto imaginário; todavia, esse ato de consciência não está fundado em uma apreensão perceptiva subjacente de uma imagem-coisa (a imagem enquanto objeto físico) ou numa imagem-objeto. Ver a imagem de um unicórnio não é a mesma coisa do que imaginar um unicórnio. No caso da imaginação, o unicórnio imaginado é descontínuo em relação à experiência perceptiva, pois ele possui uma forma “neutralizada” de doação. O unicórnio imaginado não é nem real nem irreal, ele é “não real” ou “virtual”. Assim como com a consciência de imagem, a imaginação é também, mas diferentemente, uma forma de dupla-consciência. Quando eu me imagino vendo um unicórnio, a consciência, de acordo com Husserl, reproduz a sua própria atividade de percepção de uma forma modificada. A consciência cria um simulacro de sua própria atividade de percepção. Quando eu imagino um unicórnio, eu não estou olhando para uma imagem real de um unicórnio em minha mente; em vez disso, eu pareço ver um unicórnio, quando de fato não vejo definitivamente nada. Minha consciência toma a forma modificada de *semelhança* ao que é perceber um unicórnio. Esse simulacro da consciência constitui o caráter “como se” (*als ob*) do imaginário: o unicórnio aparece para mim *como se* ele realmente aparecesse para mim; ao imaginar que vejo um unicórnio, é *como se* eu verdadeiramente percebesse um unicórnio. Essa dupla-consciência da imaginação é uma consciência em conflito consigo mesma. A consciência neutraliza a si mesma ao imaginar uma experiência que ela não experiencia verdadeiramente, mas que, no entanto, ela experiencia de uma forma modificada, como “não real”, como uma experiência a distância.

Como foi discutido, nos dois casos, consciência de imagem e imaginação, a consciência é ela própria modificada; no caso particular da imaginação, a consciência é “virtualizada” ou “irrealizada”, de tal maneira que a consciência se divide ou se rompe em duas (o que Husserl chama de *Ich-Spaltung*). A consciência imaginada é “irrealizada” no sentido de perder sua determinação, enquanto ainda retém seu caráter de experiência vivida. Como observa Husserl: “o eu é indeterminado, como também são os objetos de fantasia – de tal modo indeterminados que não se pode perguntar por seu como aproximado. Assim, também não posso perguntar que tipo de corpo o espectador de imagem tem etc.” (1973, p. 301). A esse respeito, a autodivisão da consciência produz e sustenta um “eu da imaginação” ou “eu-fantasma” junto de um “corpo-fantasma”, que pode ser transformado, e com os quais a consciência se torna outra que ela mesma. Além disso, o eu imaginado ou fantasma se torna aberto a sua indeterminação: eu me torno outro ao perder a determinação que sou. Como afirma Husserl, a imaginação produz “um puro eu da fantasia, com uma corporeidade indeterminada, uma personalidade indeterminada, determinado somente por meio de atos de consideração, de atenção, por meio da posse dos aspectos, da vivência dos sentimentos despertados pelo artista por meio da imagem” (1973, p. 300). É sobre essa abertura da consciência em tornar-se outra que não ela mesma que a consciência pode se projetar na vida de outros, sejam eles reais ou imaginários. Além do mais, baseado na força da explicação anterior da imagem como uma plataforma para a imaginação – como um lugar [*site*] da imaginação – a consciência pode projetar seu eu-imagem na plataforma de uma imagem: eu me torno a representação ou imagem de minha vida imaginária. O eu imaginado é experienciado a distância “de mim mesmo”, como uma ficcionalização ou modificação ficcional de meu verdadeiro eu.

Essa modificação do eu e sua autoalienação, por assim dizer, em um “eu-fantasma” constitui a possibilidade de me projetar no imaginário (*Hineinphantasieren*). Assim Husserl expressa essa perspectiva: “Eu sou um ator no mundo imaginado” (1973, p. 313).<sup>5</sup> Mas Husserl pergunta: “é o sujeito na fantasia *com seu corpo* idêntico ao eu atual?” (1973, p. 303). Apesar do eu-imaginado não ser idêntico ao meu eu real, alguma sobreposição deve ocorrer, no sentido de que meu eu-imaginado é o *análogo* de meu eu real. Eu vejo a mim mesmo – minha consciência e sua encarnação – “do interior”.

<sup>5</sup> “O eu na fantasia está aqui consciente, à maneira da fantasia, do eu atual, ele não é presentificado figurativamente [*abbildlich*], mas reprodutivamente” (Husserl, 1973, p. 303).

## IV

Como espero ter sugerido, essa capacidade de experienciar a mim mesmo a distância e de produzir uma incompatibilidade dentro de mim mesmo constitui a base para a experiência das realidades virtuais ou simuladas. Eu posso me tornar um espectador para minha própria consciência, que se “destacou” de mim mesmo. Eu posso projetar minha consciência simulada em outro lugar – uma plataforma tecnológica, uma ecologia artificial, outro ser humano, ou um mundo imaginário. A habilidade para desempenhar papéis requer uma constituição complexa pela qual eu projeto um simulacro de minha própria consciência em um “objeto” de consciência da imagem (no caso de jogos visuais em tela de computador); no entanto, eu faço isso sem necessariamente ter de me *identificar* com essa vida imaginada. Não há nenhuma implicação necessária de que a consciência virtual que imagino deva ser uma consciência na qual eu identifico a mim mesmo ou que expresse a satisfação de um desejo. Dado que o imaginário está fundado sobre uma incompatibilidade no interior da consciência, não há nem um único sentido ou regra que estruture essa “autoexperiência a distância;” daí a centralidade do jogo na constituição de mundos simulados. Uma descrição apropriada para essa neutralização da consciência é que a consciência produz a si mesma enquanto uma *consciência virtual na experiência do imaginário*. Jogos de computadores são plataformas tecnológicas para a “virtualização da consciência” precisamente porque eu sou capaz de experimentar a mim mesmo a distância através de uma consciência da imagem na qual projeto e re-constituo a mim mesmo como outro que não real.

Esse esboço de uma abordagem fenomenológica da rv centra-se na perspectiva condutora de Husserl sobre a “dupla-consciência” da imaginação, e a maneira na qual a consciência se torna outra que si mesma através de uma modificação autoinduzida ou “autovirtualização.” Se retornarmos a dois dos estudos evocados nos meus comentários introdutórios, fica então claro como o tratamento fenomenológico da imaginação, mesmo o esboço aqui apresentado, pode contribuir para a ampliação de nossa compreensão do exercício da imaginação na rv. Como nota Burnett:

Jogos são sobre lacunas, e lacunas são sobre encontrar um lugar para o jogador afetar as experiências que ele ou ela tem. Eles são sobre desempenhar papéis e sobre projeções imaginárias de si em interfaces que têm poder suficiente para absorver uma variedade de necessidades e desejos. Em outras palavras, eles dizem respeito ao poder da fantasia para permitir a jogadores ver dentro de suas motivações e escutar seus desejos através de avatares que são gerados no ambiente da tela (2005, p. 190).

Essa lacuna é precisamente a consciência-dupla da imaginação, como explorada na estrutura fenomenológica de Husserl. Ainda mais surpreendente: Boellstorff relata a exclamação de um residente do *Second life* “assim é como eu vejo a mim mesmo no interior”, como testemunho de sua experiência de encarnação virtual. Nas palavras de um outro residente do *Second life*: “na vida real, você conhece alguém de fora para dentro, mas no *Second Life*, você conhece as pessoas de dentro para fora” (Boellstorff, 2008, p. 134, 159). Como notou Husserl em sua investigação da imaginação: “o eu que aqui se apresenta é uma imagem-espelho do meu eu atual, portanto, eu auto-percebido, portanto corporeidade e espiritualidade vistas do ‘interior’ e não do ‘exterior’” (1973, p. 306).<sup>4</sup>

Traduzido do original em inglês por Rodrigo Brandão.

Nicolas DE WARREN

Professor do Departamento de Filosofia,  
Wellesley College, Massachusetts – EUA.

ndewarre@wellesley.edu

#### ABSTRACT

Contemporary discussions of “virtual reality,” “cyber-space” and “virtual worlds” often lack a substantial philosophical reflection on the function of the imagination without which virtual reality would be neither virtual nor a reality. In this paper, I attempt a phenomenological treatment of virtual reality and the imaginary by developing key insights in Husserl’s phenomenological reflections on the imagination, image-consciousness, embodiment and the “irrealization” of subjectivity through the imaginary.

KEYWORDS • Virtual reality. *Second life*. Imagination. Subjectivity. Phenomenology. Husserl.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, E. Fictional, simulated, real: towards an ontology of game objects. Conferência apresentada na The Philosophy of Computer Games Conference, Modena, Itália, 25 de Janeiro de 2007.
- BOELLSTORFF, T. *Coming of age in second life*. Princeton: Princeton University Press, 2008.
- BURNETT, R. *How images think*. Cambridge: MIT, 2005.
- DIDEROT, D. *Oeuvres esthétiques*. Paris: Garnier, 1994.
- FINK, E. *Vergegenwärtigung und Bild*. In: \_\_\_\_\_. *Studien zur Phänomenologie, 1930-1939*. Haag: Martinus Nijhoff, 1966. p. 1-78.
- HUSSERL, E. *Zur Phänomenologie der Intersubjektivität. 1905-1920*. Haag: Martinus Nijhoff, 1973.
- \_\_\_\_\_. *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung*. Haag: Martinus Nijhoff, 1980. (HUA, XXIII).
- ROUSE, R. *Game design: theory and practice*. Plano: Wordware Publishing, 2001.
- SINGER, D. & SINGER, J. *Imagination and play in the electronic age*. Cambridge: Harvard University Press, 2005.