

## **Mapear a cibercultura**

José A. Bragança de Miranda

1.

Um dos fenómenos mais marcantes deste fim de século é a convergência da cultura e da técnica, sinal de uma requisição geral da experiência pela técnica. De modo crescente, muitos sectores da experiência contemporânea estão a ser substituídos, complementados e articulados pelas tecnologias digitais, ao mesmo tempo que surgem novos domínios, já inteiramente técnicos, como é o caso da Internet, da imagem digital, etc. É certo que este fenómeno já estava em curso no século XIX, com a invenção da fotografia, do gramofone e outras tecnologias de registo analógico. O novo é a possibilidade de traduzir o analógico em digital, que se autonomiza num espaço próprio que se denomina por «ciberespaço».

A contemporaneidade está, portanto, a ser profundamente marcada pelas tecnologias digitais. Isso explica que, quase despercebidamente, se tenha começado a falar de «*cibercultura*», mas também de cultura «*digital*», de «*experiência electrónica*» ou «*virtual*». O desencontrar dos nomes, a falha essencial destes, é sinal de que a experiência contemporânea está em crise profunda, à qual o pensamento não pode ficar alheio. E da qual depende uma formação séria. A variedade de nomes propostos mostra que estão em causa fenómenos que, por razões que deixo na obscuridade, excedem as categorias com que o pensamento moderno pensava a cultura, e o mundo. A evidente aceleração provocada pelas tecnologias digitais, cujos dados circulam à velocidade da luz, ao mesmo tempo que cresce exponencialmente a capacidade de processá-los, não torna as coisas apenas mais rápidas, torna-as diferentes, altera-as.

Dizia que as categorias, e as formas, consolidadas historicamente estão a ser excedidas por forças que as abalam fortemente. Daí a necessidade de arriscar novas formas de pensar, à altura da rapidez eléctrica, e àquela que parece ser a sua consequência mais visível: a nova imediaticidade, que tende a perturbar divisões de há muito estabelecidas,

pondo em crise os dispositivos de representação. O paradoxo é nítido: os novos «meios» estão a impor a imediaticidade, o que não impede que tenha efeitos «físicos», como os da «globalização», mas acima de tudo «metafísicos». É o caso das categorias quase invisíveis, mas enormemente estruturantes, como aquelas que opunham presença e ausência, longe e perto, real e irreal, perdurável e efêmero, original e cópia, etc. A título de exemplo, duas pessoas que falam ao telefone não estão nem presentes nem ausentes, nem perto nem longe, mas numa outra relação. O digital mais reforçou esta tendência, ao mesmo tempo que «mistura» ou «hibridiza» todas as diferenças. Tudo isso implica perturbações consideráveis numa cultura que se construiu em torno de tais eixos estruturantes.

Boa parte das complicações actuais deriva de uma crise metafísica profunda, que parecia estar resolvida pelo imanentismo moderno. A ideia de que o real é um simulacro de Baudrillard, a de construção do acontecimento pelos média, o surgimento das temáticas do virtual mostram-no à saciedade. Muitos vêem aí soluções, quando se trata de problemas que precisam de ser investigados.

## 2.

Nunca tanto se falou de técnica como no momento em que a sua essência parece ocultar-se por de trás da evidência da sua presença, da variabilidade das suas formas e agenciamentos. No entanto, a sua natureza requisitória prossegue uma tendência que, arrancando decisivamente na «modernidade», constitui algo de absolutamente específico do Ocidente e que culmina no que foi denominado por Roberto Calasso como «pós-história». Dir-se-á que se chega à pós-história quando aquilo que era um quesito da história, para a propulsar, – ciência e a técnica –, por uma inversão paradoxal, a começa a requisitar<sup>1</sup>.

Nada de absolutamente novo aqui, apenas o momento terminal de uma mobilização generalizada da experiência que tem origem remota, e que só se pode apreender pela atenção à longa duração que a determina. A

crítica ao positivismo, à presença, ao analítico torna-se quase vã, se não nos dermos conta de que o «*cinemático*» domina inteiramente, criando uma experiência «*sintética*», em oscilação rápida, que faz verter e reverter presença e ausência, imagem e corpo, real e virtual, possível e existente, em mudanças de fase ultra-rápidas que os deixa ser no próprio instante do seu desaparecimento<sup>2</sup>.

A chamada «modernidade» corresponde ao momento em que tal «mobilização» aboliu todos os «obstáculos», todo o particular, toda a parcialidade. A descoberta niilista é, eminentemente, a descoberta de que o «particular» é isso mesmo, «irremediavelmente» particular<sup>3</sup>. Falávamos em «abolição», mas também se deve acrescentar «reuso», de reciclagem de todo o «precipitado» histórico, tornando-o «leve» e infinitamente «misturável», formas de leveza que mostram o parentesco do «imaterial» com o niilismo, e o seu jogo de obsolescência generalizada. Finalmente, trata-se de «inversão» provocada pela simples aceleração. Um pouco como sucede nos *loopings* dos veículos em movimento, que só se sustentam pelo próprio movimento, constituindo uma espécie fragilíssima de banda de Moebius.

Marx chamara a atenção para a maneira como a máquina a vapor e, em geral, toda a ciência moderna, estavam a transformar todos os processos de trabalho, produzindo ao mesmo tempo uma paradoxal transformação do mais racional no mais «estranho». A dança mística das mercadorias, as argúcias teológicas dos objectos<sup>4</sup>, não eram antitéticas dos procedimentos racionais, eram a exorbitação destes a pontos quase irreconhecíveis. A técnica, nas suas várias formas, regia domínios bem mais amplos que os da relação do homem com a natureza. Essa visão

---

<sup>1</sup> - Em fenómenos aparentemente simples como os do permanente reciclar do arquivo histórico, pictural, mítico, etc., pelos *media* contemporâneos está um sinal desta requisição.

<sup>2</sup> - Fazer uma crítica da presença, do positivo, teria, assim, de partir do único que se sustêm: o movimento de oscilação ultra-rápido, mas que, precisamente, não é «positivo», nem é inteiramente «visível».

<sup>3</sup> - Daí a tendência de muitos, basicamente os «pós-modernistas», para fazerem do «universal» e das suas «figurações», outra forma de particular: a «ocidental».

<sup>4</sup> - No livro I do *Capital*, na secção sobre «o fetichismo da mercadorias» onde Marx refere a famosa «mesa» que, enquanto mercadoria, fica de cabeça para abixo e «desenvolve no seu cérebro de madeira ideias grotescas, sendo bem mais fantástica do que alguma vez foi a «mesa espírita».

acabou por se revelar demasiado limitada. Walter Benjamin em texto justamente famoso dá-se conta deste «*enfeitiçamento*» generalizado do mundo, que acima de tudo opera uma crise metafísica da «*metafísica*»: original e cópia, presente e passado, corpo e imagem, começam a perder nitidez. Revelando-se na modernidade, a maneira com a técnica requisita a cultura remonta desde logo à «*invenção*» da escrita que é o verdadeiro modelo da «*técnica*»<sup>5</sup>, pela sua tendência a tudo «*tipificar*». Como mostrou McLuhan a mecanização dos «*tipos*» desenvolvida pela «*tipografia*» corresponde a um momento decisivo, cujas consequências estão à vista: da mobilização dos tipos pela tipografia, à mobilização do mundo pela «*tipografia*» Ocidental, ia um passo, que foi dado em menos de 150 anos. As tecnologias do gramofone, da fotografia, da fantasmagoria, etc., mostraram a fragilidade das concepções correntes. As oposições entre «*escrita*» e «*imagem*», entre efémero e perdurável, etc., tudo isso fica totalmente subordinado aos procedimentos de «*registo*», e de mobilização do registado, por meios maquínicos.

Talvez não por acaso, foram poetas e artistas que primeiramente se deram conta das mudanças radicais que estavam a caminho. As primeiras máquinas ópticas, como a lanterna Mágica de Athanasius Kircher, a «*fantasmagoria*» de Robertson, a descoberta da fotografia por Niépce e Daguerre, ou a invenção do «*gramofone*» por Edison, de imediato provocaram reacções da parte de muitos artistas, como Poe, Baudelaire, Hoffmann, Villiers, Shelley, Proust e Joyce, entre muitos outros, revelando uma perspicácia que o pensamento demorou a acompanhar. A preocupação com as máquinas «*impossíveis*» ou «*maravilhosas*» dos Duchamp, Picabia, Tingély, etc., antecipava respostas a questões, que só começaram a ganhar nitidez no século XX, nomeadamente com Bertold Brecht, Walter Benjamin, Clement Greenberg e uns poucos mais, que se deram conta desta nova capacidade de requisição da técnica, com a introdução generalizada técnica na cultura, caso da rádio, do cinema e depois da Televisão.

---

<sup>5</sup> - É certo que havia escrita antes do Ocidente, mas a técnica arranca da estrutura metafísica que o

Em menos de 20 anos tudo isso ganhou outra visibilidade. Toda a crítica ou defesa eram ilusórias perante o desconhecimento do que verdadeiramente estava a acontecer. A convergência de todas as máquinas e de todos os procedimentos automáticos para uma «máquina das máquinas» - o computador -, definido por Allan Turing como a «máquina universal». A partir daí a cibernética, a teoria da informação e a teoria dos computadores tornam-se cruciais para compreender o que se está a passar. E que se pode resumir em algumas tendências básicas: 1) a progressiva substituição do analógico pelo «digital», levando à integração das tecnologias anteriores no computador; 2) a ligação em rede dos computadores, usando as linhas telemáticas; 3) a progressiva substituição de largos sectores da experiência por «experiência sintética», que vai dos novos materiais, às novas formas da sensibilidade; 4) a crescente integração da experiência na «rede» ou «matriz» controlada tecnicamente.

A «cibercultura» procura apresentar categorias para apreender o «choque» provocado pela Técnica na experiência e na cultura, defrontando-se com dificuldades tremendas, dada a imensa aceleração de todos os processos que constituem a actualidade e a dificuldade de usar as categorias do pensamento clássico. É isso que parece justificar as teses do «pós-modernismo». Seja como for, de forma um pouco apressada, vão-se desmultiplicando temas, como sejam os da «velocidade», da «globalização», do «cyborg», do «hiperreal», da «interactividade», do «teletrabalho» ou da «telepresença». Novos temas vão surgindo em profusão. Questões indubitavelmente importantes, mas que parecem levar a uma dispersão que mais do que propiciar formas de análise. No fundo, acabam por complicar mais a situação.

### 3.

Boa parte da mística actual tem a ver com um desejo de imediaticidade. Este é afinal bem antigo, foi ele que alimentou toda a mística da «fusão», todo o redentismo teológico e boa parte das utopias

políticas. Mas para haver desejo de «reunião» ou de «fusão» foi preciso primeiro dividir. A divisão caracteriza a cultura ocidental, pelo menos desde os gregos. Na metafísica grega estava em causa a relação do humano à natureza, que os gregos resolvem na fórmula sintética que define o homem como «animal racional». Ao mesmo tempo animal e mais que animal. É o salto em direcção a esse «acrescento» que constitui a cultura. De facto, podemos pensar a cultura como o efeito de um «salto» da liberdade relativamente ao natural.

Um filósofo alemão, Hans Blumenberg, sustenta que o humano só é possível a partir de uma «fragmentação» do absolutismo da realidade, cuja melhor imagem são as longas noites pré-históricas, sem sol, nem lume. Uma luz que não a do sol, nem a do lume, se impõe, a da linguagem. O mito mais não seria, portanto, do que a maneira de dividir o «contínuo» ameaçador da natureza, dando-lhe «nomes», inventando deuses, tornando conhecido o desconhecido. Do mito à razão vai um passo, que custou uma infinidade de tempo, bem menor que aquele que levou do Iluminismo à luz eléctrica, ou da palavra impressa à linguagem digital.

Todo o processo de criação laboriosa de diferenças, de eixos estruturantes do mundo, é indissociável do domínio daquilo que se pode chamar o «dispositivo óptico», que se funda no que Marie-José Mondzain denominou como «economia do visível e do invisível», do irreal e do trans-real como pretendiam as teologias, depois do real e do surreal como pretendeu Breton já no século XX: Essa economia procura determinar a lei das passagens, das relações, entre o que está aí, inscrito no «real» e aquilo que deveria ou poderia estar. A transformação da linguagem em código binário, em digital, é o efeito final desse dispositivo. Daí que a «imagem» esteja obsessivamente presente, na vida e no discurso. A oposição entre *logos*, como próprio do humano, e imagem, como algo próprio da natureza, revela, nos nossos dias, toda a sua fragilidade. A «imagem» é, justamente algo ambivalente, e a sua omnipresença mais não faz do que lesar essa ambivalência.

Com efeito, a imagem mais do que um efeito «natural» foi justamente a primeira forma de emergência do «humano». Ela é um revelador da sua íntima essência, a divisão. Claro que essa divisão não seria possível se tudo não fosse divisível. Assim é, de facto. Uma árvore que se reflecte num algo, sem ninguém para a ver, opera uma divisão mínima, ou menos que isso, o seu reflexo na água. Entre esse reflexo a sua representação por uma superfície espelhada, construída para o efeito, até às máquinas de registo, como a fotografia vai todo um mundo, apesar de ser rigorosamente o mesmo. Entre ambos, introduziu-se o tal dispositivo óptico, que sabendo extrair imagens, criou outras imagens a partir das imagens, e depois as procurou reinscrever no mundo, depois de «seleccionadas». Queria inscrever-se as «mais» belas, onde o belo era inventado, as «mais» eternas», onde o eterno era inventado. O que a tecnologia está a abalar é o «princípio» de selecção. O que parece implicar um «retorno» à natureza, que o desejo de imediaticidade convoca.

A cultura sentiu sempre essa divisão como necessária e como dramática. A história ocidental narra o carácter provisório desse processo, e a sua inutilidade final. Daí que, desde sempre a crítica da imagem implica uma crítica da divisão. Se o Padre António Vieira podia ainda descrever o espelho como «*diabo mudo*», e a imagem como diabólica, foi dessa estrutura que saíram todas as nossas máquinas. Daí que o misticismo do «directo», do «imediato» se alimente das máquinas que aparentemente o adiam, e diferem. Trata-se de uma aparência apenas, pois as primeiras imagens técnicas tiveram como efeito alterar a fronteira bem estabelecida que dividia original e cópia, entre imagem e matéria. Mesmo se é verdade que despertam de imediato suspeita, as razões são bem distintas da recusa «mística» da imagem

Um percurso fatal levou da «imagem» para o cinema, para a animação, conferindo «alma» ao que parecia inanimado, mas de que Balzac, com seguro instinto desconfiava, para surpresa do pobre Nadar. O nosso século foi o século da animação, começando marcado por Walt Disney, cujas frase «emotivas» e wet procurava dar «vida» à imagem-

qualquer, a imagem-Quasimodo, e terminando por Georges Lucas, e a sua «ameaça fantasma», cujas imagens exibem um surplus de sangue, para se distinguir, para formarem um «tipo». Tudo terminando nos *videogames* e a resposta em tempo real que exige uma «motion capture» para concretizar. Se a imagem fotográfica capturava um «espectro» do corpo, as novas imagens procuram captar, ou capturar, as mais ínfimas subtilidades do movimento humano. O registo ou gravação através da «motion capture» mostra que está em causa outra coisa, o dinamismo ocidental, o facto de que todo o controlo é um controlo sobre o movimento, mesmo que este ocorra no espaço comprimido de um "entre», de algo que vai do corporal ao incorporal. É nos videogames que está a culminação do dispositivo óptico, quando ganha consistência técnica, que experimentam o que a espectralidade médica e física vai produzindo.

#### 4.

A integração da tecnologia e da experiência correspondeu a uma concomitante mutação da técnica. A sua versão instrumental tende a perder força, não sendo fácil encontrar uma alternativa a esta visão. Isto explica-se por uma espécie de movimento inercial da técnica que parece ter um curso próprio, como se constituísse um «organismo» novo. Jünger falara já de uma técnica orgânica. Se anteriormente se podia falar do impacto das tecnologias, como fez Marx para a máquina a vapor, ou McLuhan para a imprensa, isso já começa a não ser possível. Olhando retrospectivamente, sabemos que esta visão era incorrecta. De facto, o que determinou desde sempre a cultura foram as tecnologias «intelectuais» como a escrita, a imagem ou a matemática. O que é novo é a convergência destes processos sob a direcção da matemática. Koyré já tinha chamado atenção para este aspecto ao definir a modernidade como a passagem do finito para o infinito, mas acima de tudo, a passagem do impreciso para um universo da precisão. Mas note-se que mesmo o mais impreciso continha formas de precisão, senão seria impossível a tradução do analógico em digital e, em geral, qualquer ordem.

Tudo indica que os poderes historicamente dominantes conseguiram controlar os instrumentos técnicos, o que já não parece ser o caso. Entre o século XIX e meados do século XX a técnica tinha um compasso expansivo, mas agora ela torna-se implosiva, tendendo a incluir todos os sectores da vida no interior do ciberespaço. A cibernética, que faz parte essencial da história da cibercultura, deu-nos uma primeira imagem deste processo, ao mesmo tempo que o fortaleceu. A noção de informação é básica. Para Wiener a informação é «o conteúdo daquilo que é intercambiado com o mundo exterior à medida que nos ajustamos a ele, e lhe aplicamos os nossos ajustamentos». (Wiener, 1968, p.19). A sua noção de feedback mais não é do que uma expansão da «técnica» através da inclusão do «exterior». O exemplo da banca é aqui significativo.

O radical cyber denota esta transformação tratando-se basicamente de controlo geral do fluxo de informação, que é a unidade matemática mínima que permite fazer convergir o orgânico e o inorgânico, e que se aplica a humanos, máquinas e animais. Ora, isto seria impossível sem os computadores, que Turing definia como a máquina universal. Foi esta que gerou o ciberespaço, que a cibercultura procura apreender.

## 5.

Será preciso seguir uma outra via para abordar a contemporaneidade. Isso passa, em primeiro lugar, por seguir à linha alguns problemas fundamentais, de longa duração, que podem servir para lançar luz sobre o que está em curso na cultura contemporânea. Na modernidade terminal o que está em causa é a assunção de toda a história<sup>6</sup>. A razão principal desse facto estará, tudo o indica, no facto da cultura contemporânea pela sua natureza «arquivial» (em que todo o passado é arquivado pelas disciplinas sociais, e o presente pelas máquinas informacionais, que não deixa também de arquivar por antecipação o futuro), exigir uma temporalidade mais longa que a aceite

---

<sup>6</sup> - Tese de Kojève que mereceria algum desenvolvimento.

pelos historicismos do século passado. De facto, os problemas com que nos defrontamos são problemas dos terminais e problemas terminais, o que implica um fechamento do círculo relativamente às premissas que constituíram a física e a «metafísica» ocidentais.

Muitos autores recorrem aqui à ideia de «mapa», como é o caso de Frederico Jades que propôs a noção de mapas cognitivos. Esta noção tem algumas similitudes com os mapas fantásticos da idade Média, o que explica que Jameson os encare como tendo um fundamento estético<sup>7</sup>. Se considerarmos cada teoria como uma espécie «mapa» que nunca restitui um território na sua totalidade, trata-se então de encontrar os pontos de coincidência entre eles, que deixam entrever um outro mapa. Só que este, mais do que ser definido teoricamente, corresponde a fenómenos críticos da contemporaneidade, nos quais se joga o futuro. Talvez fosse mais interessante, por isso mesmo, falarmos de «sismografia», em que partindo do conhecido, a modernidade como culminação da lógica ocidental e os abalos que sofreu passamos para a concreticidade da experiência actual e das formas como ela é restituída teórica, estética e politicamente.

A questão essencial, neste contexto, problematizar a contemporaneidade a partir de uma questão que se apresenta como verdadeiramente crucial e reveladora. É o caso das «ligações». Com efeito, à medida que a experiência é requisitável pela técnica, que se agencia facialmente em torno de categorias e fronteiras que a pareçam obstaculizar<sup>8</sup>, as ligações tendem a emergir como algo crucial. Não será por acaso que há uma euforia em torno de termos como «on-line», «conectividade», «conexão», estar «on-line» ou «ligado», mas também em torno da «interactividade», das «comunidades» virtuais, etc. Indiciando uma «mistura» entre o biológico e o mecânico, entre a carne e a imagem, que descrevemos acima por «oscilação» ultra-rápida, parecem suportar a ideia de uma «cultura» do híbrido. Mas o híbrido é mais um «sintoma» do

---

<sup>7</sup> - Jameson, F. (1999). Cognitive Mapping In Kumar, Amitava, editor, Poetics/Politics: Radical Aesthetics for the Classroom, pages 155--167. New York University Press.

<sup>8</sup> - Um exemplo é o da «vida». Em princípio esta seria «única, sintética, opondo-se ao «artificial», ao «analítico, etc.. Mas esta própria divisão reforça a maneira como a tecnologia actual se desenvolve, procurando mimar directamente a vida. Mais do que um obstáculo, é o seu «motor».

que uma conceptualização daquilo que está em curso: uma tendência geral para uma compulsão de «ligação», que parece afectar tudo e todos. Não estar ligado, ser desligado, eis a suprema ameaça.

As ligações «técnicas» tenderam a abalar este tipo de codificação moderna das ligações, revelando capacidades inegáveis para as mobilizar no mesmo «bloco». Está em causa, acima de tudo, uma «erótica espectral» que nos liga às máquinas através de fantasmas que mobilizam desejo, dinheiro, etc., e através destas ao «mundo». Trata-se de um fenómeno revelado já no século XIX, onde chegou à consciência geral a potência das imagens e a sua capacidade para, misteriosamente, governarem, ou assistirem ao governo, das ligações estranhas e imprevisíveis, sempre sentidas como predadoras ou perversas. Não por acaso, a psicanálise surgiu para codificar e controlar esta atractividade estranha. As ligações estranhas ou «perigosas», desde sempre consideradas menores, pois os clássicos pensavam-nas a partir do «passional», uma espécie de resíduo relativamente às relações contratuais (racionais e voluntárias), parece estar a tornar-se dominante pela intervenção da técnica neste domínio obscuro e profundamente político. Está em curso uma inversão radical, de tal modo que a racionalidade se torna local e o não-racional global e disseminado, verdadeiras práticas do «inefável» e do «contingente», as formas de agenciamento desse controle são, portanto, dissipativas e nomádicas. Sendo difíceis de apreender, apenas se pode dizer que elas funcionam, sem se conhecer o seu percurso. Trate-se de jogos, imagens, desejos, dinheiro ou poder, a cultura contemporânea está crescentemente marcada pelas «alucinotecnologias», para usarmos uma formulação de Ernst Jünger.

A identidade que pareceu dominar o pensamento racionalista ocidental mais não é do que a potencialidade de ligações *a posteriori* e sempre passíveis de ser reabertas. Tudo isso entrou em crise, nomeadamente por influxo das «tecnologias digitais». Como diz Donna Haraway, bem conhecida autora do «Cyborg Manifest»: «A tecnologia não é neutra. Estamos no interior do que fazemos e o que fazemos está dentro de

*nós. Vivemos num mundo de ligações – e tem importância aquelas que fazemos e desfazemos». A tecnologia actual tem pelo menos a vantagem de ter dado nova visibilidade e consistência a essa «matriz», sendo certo que crescentemente as formaliza e se apropria delas.*

6.

A abordagem dos problemas que esta cultura coloca está limitada por duas dificuldades principais: por um lado, não são pertinentes as análises clássicas, que se baseavam num objecto à distância e inerte, que podia ser analisado com todo o vagar e segurança; por outro, também de pouco servem as visões filosóficas, que fccionam uma visão da totalidade, altamente arbitrárias. Daí seja necessário fazer a cartografia a partir de algumas questões bem determinadas, que funcionam como «agulhas sismográficas» para a detecção da maneira como a tecnologia está a afectar a experiência contemporânea.

Pela sua importância destacam-se as seguintes problemáticas de que *A Cultura da Redes* procura dar conta::

a) *Teoria das ligações.* Actualmente dispomos de teorias específicas e altamente técnicas, bem como de análises históricas da Internet, mas é necessário reenquadrá-las a partir da experiência histórica de onde emergem. O que implica não descurar as suas relações com as «redes» informais e ocultas, plenas de ambiguidades, e acima de tudo da trama de ligações mais ou menos rígidas, mais ou menos codificadas, que constituem a rede da experiência. As ligações técnicas estão em tensão com as ligações históricas.

b) *Mapeamentos da experiência.* Apesar da importância da experiência electrónica, ou do funcionamento protésico da tecnologia, deve-se partir prioritariamente da experiência. Questão tanto mais grave quando as esferas tradicionais estão a ser abaladas e começam a hibridizar-se, o que coloca graves problemas aos saberes tradicionais. Se para alguns

vivemos já na era do simulacro ou do «hiper-real», a crítica a estas tendências só é possível a partir da prioridade da experiência. Daí a necessidade de discutir novas formas de cartografia dos problemas ou propor novos mapeamentos, para os quais as ciências da comunicação têm a responsabilidade de dar um contributo especial

- c) *Corporeidade*. A crise da experiência implica um desaparecimento da noção de mundo, o que teve como resultado a obsessiva interrogação do «corpo», que parece construir uma espécie de categoria terminal. Daí a necessidade de problematizar a questão do corpo e das suas ligações, num momento em que a confiança milenar na «corpo» e na sua materialidade está a ser abalada por movimentos convergentes de desmaterialização dos corpos pelas imagens e as intervenções técnico-científicas sobre a «carne», que estão a levar ao limiar a própria possibilidade de definir o «humano».
- d) *Artes digitais*. A arte das redes não é uma forma artística que se suceda ao vanguardismo ou às belas artes, mas um novo domínio que se torna necessário apreender. No momento em que, um pouco inesperadamente à luz da lição de Marx, se readquirem novas capacidades de produção cada vez mais generalizadas, é preciso potenciar as hipóteses de experimentação propiciadas pelas tecnologias. Neste aspecto, as artes tecnológicas constituem uma forma de intervenção sobre o mundo actual, permitindo um outro conceber e outros modos de fazer. Daí a necessidade de interrogar as artes digitais, de modo a usar as tecnologias digitais segundo outras finalidades que não as puramente técnicas, de modo a dominá-las e através desse domínio obviar ao devir «mágico» e «misterioso» das técnicas actuais.

Estes 4 aspectos acabam por se reflectir na cibercultura, ao mesmo tempo que a questionam. De facto, a relação dos dispositivos digitais com o «real» e a «corporalidade» são essenciais para compreender os limites de uma cultura que se tende a centrar sobre os interfaces técnicos e nos espelhismos perceptuais por estes induzidos. É por isso que insistir na relação ao real e ao corpo significa que ao mesmo tempo apreender criticamente as relações entre o mundo virtual da cibercultura e as

práticas sociais. A crítica da cultura que na Escola de Frankfurt estava centrada na «falsa» consciência ou na «alienação» tem de ser prosseguida pela crítica da cibercultura, no momento em que estamos imersos numa envolvimento total que, para além da consciência, afecta o corpo, as formas de percepção e suas interfaces, as imagens e as próteses. Daí a necessidade de avaliar as teorias, instituições e disciplinas que são comumente subsumidas sob o termo de «cibercultura».

## 7.

O mapeamento atrás referido corresponde finalmente a determinar os efeitos de choque do espaço digital com o mundo da vida. De facto, estamos perante uma espécie de choque entre o real e o ciberespaço, sendo preciso testar novos métodos para os apreender. O que passa pela distinção entre virtual e ciberespaço. Este último é virtual, mas não esgota a virtualidade, que é um conceito bem mais antigo. Na medida em que a fractura essencial passa pela relação entre o ciberespaço e o real o conceito operativo para apreender a cibercultura passa pela noção de interface, que tem de ser muito mais generalizada, de modo a evitar o seu esgotamento numa dada visão tecnológica. O que implica uma nova atenção às artes tecnológicas, que podem ser essenciais para a maximização das novas possibilidades criadas pela cibercultura. Para além de todas as indecisões e ambiguidades, é verdade que as oposições modernas entre produtores e consumidores, entre forma e conteúdo, implicam uma formação mais abrangente que articule as tecnologias com as artes. Na medida em que o que está em causa é a qualidade humana das relações, o problema é basicamente político. As artes permitem recriar o espaço político, ao mesmo tempo que arte e política devem dar sentido humano à técnica.

Diga-se, para finalizar, que a abordagem da cibercultura não pode ser simplesmente abstracta ou «teórica», exigindo a intervenção de um pensamento «figural» ou «poético», que obriga a recorrer à forma de «poetização» da técnica que é a «arte». É essa a única forma de operar no

interior dos sistemas operacionais, dando-lhes uma «abertura» que o seu simples funcionamento tende a inviabilizar.