

OS COMPUTADORES TAMBÉM SONHAM? Para uma Teoria da Cibercultura como Imaginário¹

FELINTO, Erick
Professor do PPGCOM da UERJ
erickfelinto@uol.com.br

RESUMO

Este trabalho propõe a elaboração de uma teoria da cibercultura como imaginário tecnológico. Pretende investigar de que modo a cibercultura se constitui em visão de mundo coerente, descrevendo algumas das principais representações culturais que têm cercado as tecnologias digitais. Ao mesmo tempo, sugere a constituição de uma teoria da cibercultura fundada em três procedimentos epistemológicos: I) a análise das relações entre materialidades e imaginários tecnológicos, II) a arqueologia dos meios e III) a adoção de uma visão “culturalista”.

Palavras-chave: Cibercultura. Comunicação. Imaginário tecnológico.

1

No domínio do pensamento acadêmico, as palavras mais sedutoras parecem ser freqüentemente também as mais difíceis de definir. Foi assim com a expressão “pós-moderno”, cuja popularidade entre os teóricos das ciências sociais não cessou de crescer pelo menos até meados da década de 1990. Falava-se exaustivamente da estética pós-moderna, falava-se das “sociabilidades pós-modernas”, mas era impossível evitar uma sensação de certa dúvida quanto às reais diferenças que a pós-modernidade apresentava com relação à modernidade que lhe havia antecedido. Afinal, o pós-moderno envolvia uma recuperação de diversos passados e compreendia, em suas supostas poéticas, princípios que já haviam sido erigidos nos modernismos de fins do século XIX e início do século XX.

Dá-se algo semelhante com o termo “cibercultura”, que desfruta hoje de significativa notoriedade nos meios acadêmicos, tanto no exterior quanto em nossas terras tecnologicamente menos adiantadas. Contudo, a palavra parece evocar muito mais uma “névoa de idéias”, uma intuição a respeito de determinada situação cultural do que uma definição precisa. Minha proposta neste trabalho é precisamente investigar a consistência da palavra e do conceito em um contexto cultural onde vai se tornando cada vez mais difícil escapar às discussões sobre os problemas da cibercultura. De fato, ela dá impressão de estar em toda parte, de forma que não é sem certa razão que André Lemos costuma equiparar a cibercultura com a cultura contemporânea. Nesse sentido, a cibercultura não seria muito mais que uma outra expressão para designar nossa complexa e intrigante pós-modernidade.

Por outro lado, deve haver algo mais na cibercultura que nos permita esboçar uma mínima especificidade. É fato que não há domínio da vida contemporânea que não esteja, de certo modo, embebido na experiência tecnológica. É fato também que toda cultura é, desde sempre, uma “tecno cultura”, como sugere Erik Davis (1998, p. 10). Porém, a cibercultura parece ser aquela esfera da experiência contemporânea na qual

o componente tecnológico passa a ser pensado, reflexivamente, como o fator central determinante das vivências sociais, das sensorialidades e das elaborações estéticas. Em, outras palavras, mais que uma tecnocultura, a cibercultura representa um momento em que a tecnologia se coloca como questão essencial para toda a sociedade em todos os seus aspectos, dentro e fora da academia.

Pode-se argumentar que a experiência tecnológica tem se constituído em problema explícito para as sociedades ocidentais desde pelo menos a Revolução Industrial. E, no que tange especificamente às tecnologias comunicacionais, o surgimento dos meios de massa converte o tema da comunicação em questão central desde meados da década de 1940. Nesse sentido, *A Dialética do Esclarecimento* (1947), de Adorno e Horkheimer, foi uma obra emblemática daqueles instantes iniciais em que a comunicação massiva se constituía como força social determinante. Pouco mais tarde, serão os escritos de McLuhan que buscarão configurar, de modo muito mais afirmativo, as transformações introduzidas na sociedade pelas tecnologias de comunicação. Pode-se ainda afirmar que os pensadores da cibercultura não fazem muito mais que reeditar as posições teóricas representadas por teóricos como Adorno e McLuhan².

Todavia, por um lado, vivemos hoje um momento de inaudito fascínio com o desenvolvimento dos meios de comunicação. A miniaturização das tecnologias de comunicação, bem como sua crescente mobilidade, presentes em aparatos como telefones celulares, *palmtops* e *notebooks* tornaram a comunicação mediada um fenômeno tão ubíquo que já não é mais possível escapar do mandado da comunicação. Temos de nos comunicar sempre, com cada vez mais freqüência e eficácia. Como sugere Sfez, todas as tecnologias de vanguarda enraízam-se num único princípio: a comunicação (1994, p. 21). A cibercultura representa, nesse sentido, o instante supremo de realização da comunicação tecnológica: sem limites, sem fronteiras, sem ruídos - uma *comunicação total*. Se fosse apenas isso, teríamos de concluir que a singularidade da cibercultura se reduz a um problema de grau em relação aos momentos tecnológicos anteriores. E, de fato, diversos estudos recentes, como *When Old Technologies were New* (1988) ou *Haunted Media* (2001) têm envidado esforços no sentido de mostrar que

não somos a primeira geração a maravilhar-se com as rápidas e extraordinárias mudanças nas dimensões do mundo e dos relacionamentos humanos nele compreendidos como resultado de novas formas de comunicação, ou mesmo a primeira geração a ser surpreendida pelas alterações que essas mudanças ocasionam nos padrões regulares de nossas vidas. Se nossa experiência própria é única em detalhe, sua estrutura é caracteristicamente moderna.

(MARVIN, 1988, p.3).

Por outro lado, contudo, também é possível marcar uma diferença “ontológica” da cibercultura em relação a períodos precedentes. Essa diferença se radica na propalada passagem do paradigma “analógico” para o “digital”. A cibercultura assinala sua especificidade com base nesse novo modelo tecnológico, cujas características seriam inteiramente distintas do modelo anterior. Para Lev Manovich, por exemplo, essa transformação envolve, em última instância, “[...] a tradução de toda mídia existente em dados numéricos acessíveis por meio de computadores” (2001, p. 20). Temos aí, de fato, um dado essencial: na cibercultura, o valor supremo é a informação representada numericamente. Em outras palavras, a cibercultura promoveu uma radical “informatização” do mundo - uma visão na qual toda a natureza, incluindo a subjetividade humana, pode ser compreendida como padrões informacionais passíveis de digitalização em sistemas computadorizados.

O mapeamento do genoma humano nos computadores que desfiam as seqüências genéticas em estruturas binárias constitui talvez o melhor exemplo desse processo de “informatização”. É nesse sentido que temas como o do pós-humanismo representam desdobramentos diretos da “visão de mundo” cibercultural: se o homem pode ser traduzido em partículas de informação discretas, então por que não seria possível aperfeiçoá-lo através da manipulação consciente dessas mesmas informações? As novas biotecnologias encontram-se, assim, com o campo das novas tecnologias computacionais. A cibercultura constitui um universo no qual cada átomo e partícula se traduzem efetivamente em *informação e comunicação*. Diante dessa situação, não é de espantar a proliferação de conceitos que atravessam áreas tão distintas como a genética, as ciências sociais e as ciências computacionais. Um desses conceitos toma corpo na estranha palavra “meme”. Cunhado pelo geneticista Richard Dawkins em seu livro *The Selfish Gene* (1976)³, o termo designa uma unidade de informação que se multiplica de cérebro em cérebro ou entre quaisquer outros sistemas de armazenamento de informação.

Essa espécie de conceitos polivalentes tende a ser comum num domínio como o da cibercultura, que em muitos aspectos representa uma encarnação do antigo sonho de uma *characteristica universalis*, de um código capaz de traduzir toda a realidade numa só linguagem. A informação é, nesse sentido, um conceito-chave da cibercultura, assim como de certas interpretações contemporâneas das fundações do cosmos físico. Nessas interpretações, “[...] um código informacional universal subjaz à estrutura da matéria, da energia, do espaço-tempo - na verdade, de tudo o que existe. O código é instanciado em autômatos celulares, unidades elementares que podem ocupar dois

estados: ligado ou desligado (*on or off*)” (HAYLES, 1999, p. 11). Desse modo, o “digitalismo” constitui o instrumento unificador da visão de mundo cibercultural. Se Lévy Strauss enxergava o binarismo como estrutura básica de funcionamento da mente humana, a cibercultura irá erigi-lo como novo idioma universal da sociedade tecnológica.

Mas, afinal, que tipo de definição poderia nos ajudar a conquistar uma visão mais precisa a respeito da cibercultura? Segundo André Lemos, ela se constitui essencialmente como “cibersocialidade”, ou seja, “[...] uma estética social alimentada pelo que poderíamos chamar de tecnologias do ciberespaço” (2002, p. 95). Contudo, essa definição se limita a abarcar os impactos sociais gerados pelas formas de comunicação engendradas no espaço da rede mundial de computadores. O próprio pesquisador reconhece, em diversos momentos, que a cibercultura ultrapassa largamente esse domínio, ainda que seja inegável a importância de seus vínculos com o conceito de ciberespaço. A presença do prefixo “ciber” em diversas outras palavras em voga - de “cibersexo” a “ciberarte” - é indicativa do caráter difuso que a cibercultura possui na contemporaneidade.

Que categoria poderia, portanto, unificar formas de sociabilidade⁴, representações sociais e estéticas? Arriscamo-nos a responder com a categoria de *imaginário*. O imaginário, explica Hélène Vèdrine, é aquilo que “[...] trabalha, do interior, todos os sistemas e os obriga a afinar seus conceitos, quer se trate do simbólico, do estético, do conhecimento e de seus prolongamentos dirigidos à estética e à política. Ele se encontra, portanto, no centro de todos os dispositivos de saber” (VÈDRINE, 1990, p. 6). Força social central, “[...] condição inevitável da vida em sociedade” (VÈDRINE, 1990, p. 10), o imaginário se encontraria na fundação de saberes, práticas e representações sociais. A complexidade e abrangência da noção são, ao mesmo tempo, sua bênção e maldição. Bênção porque permite explicar fenômenos como o de cibercultura sem eliminar nenhuma de suas dimensões possíveis; maldição porque ele nos obriga a continuar transitando em um território nebuloso, de contornos imprecisos e de cientificidade algo “frouxa”.

Já houve época, com efeito, em que a noção de imaginário desfrutava de maior popularidade acadêmica. Os trabalhos de Gilbert Durand e Michel Maffesoli foram de importância capital para essa difusão do conceito, que parece ter encontrado o ápice de sua acolhida em meados dos anos 1970. É desse período que data uma outra obra cujo impacto também não foi desprezível. Em *A Instituição Imaginária da Sociedade*, a partir de posições diferentes das de Durand, Cornelius Castoriadis afirmava com certa ousadia:

O imaginário de que falo não é imagem de. É criação incessante e essencialmente indeterminada (social-histórica e psíquica) de figuras/formas/imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de “alguma coisa”. Aquilo que denominamos “realidade” e ‘racionalidade’ são seus produtos (CASTORIADIS, 1995, p. 13).

Hoje é possível notar certo arrefecimento no interesse pelos estudos sobre o imaginário. No entanto, precisamente no âmbito dos estudos sobre cibercultura ou as feições tecnológicas da sociedade contemporânea, o imaginário reaparece como conceito importante, ao lado de várias outras noções que lhe são correlatas, como “mito”, “metáfora” e “fantasia”. Ele adquire caráter “regional” na expressão “imaginário tecnológico”, de uso corrente em autores como Sfez (1996), Ferrer (1996), Lemos (2002) ou Rüdiger (2002). Em todos esses autores, um “imaginário tecnológico” é uma espécie de força social que projeta sobre a tecnologia determinadas imagens, expectativas e representações coletivas. A cibercultura poderia, assim, ser definida como um imaginário tecnológico fecundado a partir do paradigma (e visão de mundo) digital. Nesse imaginário, a relação que se estabelece com o componente tecnológico seria definida mais ou menos nos seguintes termos: “qualquer tecnologia representa uma invenção cultural, no sentido que as tecnologias trazem à luz um mundo; elas emergem a partir de condições culturais particulares e, por sua vez, ajudam a criar novas situações culturais e sociais” (ESCOBAR, 2002, p. 56). O imaginário tecnológico compreende, portanto, os processos por meio dos quais características, projetos e sonhos de determinadas época e sociedade se plasmam em aparatos materiais, bem como o impacto que esses aparatos ensejam, uma vez convertidos em realidades do cotidiano, na imaginação coletiva da cultura no seio da qual foram concebidos.

É certo que, no campo desse imaginário, qualquer espécie de recorte seria inteiramente artificial. Contudo, com finalidade exclusivamente metodológica, seria possível sugerir a existência de três domínios distintos nos quais se poderia estudar o imaginário da cibercultura:

- a) o domínio das comunicações, práticas e visões sociais envolvendo as tecnologias digitais;
- b) o domínio das representações ficcionais nas quais se pode observar a presença de elementos (*tropos*, *mitemas* etc.) característicos de uma visão de mundo “cibercultural” e
- c) o domínio das apreensões teóricas a respeito do “fenômeno cibercultura”.

Enquanto o primeiro domínio envolve o estudo dos modos como se imaginam e realizam as interações tecnológicas, bem como as imagens sociais do tecnológico (por

exemplo, na publicidade), o segundo implica a análise de filmes, narrativas ficcionais (por exemplo, contos ou romances de ficção científica) ou videogames, e o terceiro abarca a investigação crítica das elaborações teóricas, de modo a nelas apontar as repercussões do imaginário tecnológico.

De fato, se levamos a sério tal conceito, somos forçados a reconhecer que nenhum campo da cultura, mesmo o da apreensão conceitual, encontra-se livre da influência do imaginário. Pelo contrário, se ele realmente está no *centro de todos os dispositivos de saber*, seu impacto no pensamento teórico não pode ser minimizado. A bem da verdade, não é muito difícil detectar as repercussões desse imaginário, no qual frequentemente se mesclam representações científicas e religiosas, em autores como Pierre Lévy ou Michael Heim, apenas para citar dois nomes. A maneira como se configuram as noções de “inteligência coletiva” em Lévy (1998) ou de uma “ontologia erótica do ciberespaço” em Heim (1993) não deixa dúvidas quanto ao papel do imaginário tecnológico nas recensões críticas da cibercultura.

Por outro lado, essa relação entre reflexão e imaginário se torna ainda mais complexa e inextricável numa cultura onde a realidade cotidiana, a teoria e a ficção parecem convergir. Trata-se de uma idéia hoje bastante difundida, que encontramos em uma miríade de autores (BUKATMAN, 1998; SHAVIRO, 2003; HARAWAY, 2000; BAUDRILLARD, 1981). A tecnocultura hiper-moderna em que vivemos já seria tão extraordinária e sedutora que não caberia mais traçar uma linha nítida de separação entre ficção e teoria. Nas palavras de R.L. Rutsky, essa

[...] teoria de tipo ficção científica (“*science-fictional theory*”) é também uma resposta à complexidade do mundo tecnocultural, que torna a tradicional posição do teórico - a posição de um sujeito ativo e cognoscente distanciado de um mundo-objeto passivo - cada vez mais insustentável (1999, p. 14).

A cibercultura é uma ficção social para a qual colaboram até mesmo as teorias da cibercultura. E seria um grave erro desconsiderar a importância e a centralidade de nossas ficções para a vida social.

Mas se é impossível encontrar um *locus epistemológico* inteiramente separado da ficção e do imaginário, podemos ao menos nomear o imaginário pelo que ele realmente é. A “inteligência coletiva” é muito mais uma metáfora que propriamente uma teoria com legítimas pretensões científicas e críticas (por menores que essas pretensões possam ser num cenário cultural como o de hoje). E, nesse sentido, uma das tarefas mais prementes que se apresenta aos pesquisadores da cibercultura é entender a lógica e as estruturas do imaginário que a constitui. Deveremos perguntar: *a partir de*

que lugar falam esses discursos da imaginação cibercultural? Como formam eles uma totalidade coerente, ainda que articulados com base em princípios muitas vezes contraditórios? Digamos, desde logo, que há muito pouco de científico e tecnológico nos discursos da tecnocultura contemporânea. Pelo contrário, em seu cerne encontra-se o que poderíamos definir como um impulso religioso ou metafísico. Seguindo um percurso aberto pelo historiador David Noble e retomado por muitos outros críticos da cibercultura, Francisco Rüdiger adverte: “O Ocidente parece investir nos meios mundanos de sobrevivência um significado espiritual e uma direção transcendente, retomando em ampla escala um projeto que brotou das teodicéias medievais” (2002, p.10).

Nesse sentido, a cibercultura se manifesta como um imaginário no qual o paradigma digital chega para realizar um sonho imemorial da humanidade: a transcendência das limitações humanas, a manipulação da realidade convertida em padrões de informação, a conquista absoluta da natureza e das leis do cosmos - em uma palavra, a divinização do *homo ciberneticus*. Nesse horizonte, a tecnologia se apresenta como uma espécie de magia. O irracional primitivo, aparentemente expulso da cultura pelo desejo de ciência da modernidade, retorna na forma de um fetichismo tecnológico no qual as máquinas adquirem valor imanente e são pensadas como seres dotados de agência própria. É interessante que um filósofo como Gilbert Simondon tenha combatido com tanto empenho a noção da máquina inteligente, independente da ação humana. O agudo interesse contemporâneo pelo tema da inteligência artificial provavelmente desagradaria o autor de *Du Mode d'Existence des Objets Techniques* (1958), para quem a tecnologia está inextricavelmente conectada ao mundo da experiência humana, e, portanto, inteiramente dependente de sua vital relação com o homem (SIMONDON, 1969).

Esse retorno do reprimido, essa manifestação de um “inconsciente tecnológico” (RUTSKY, 1999, p.134) no seio da nossa “pós-modernidade” não poderia deixar de ser perturbador. Mas, para muitos observadores atentos⁵, não resta dúvida de que a cibercultura se constitui em uma espécie de religião informática na qual os termos *communicare* e *religare* se encontram intimamente conectados. Seus discursos se estruturam em torno de pares de oposição, como corpo-mente, material-imaterial, unidade-multiplicidade, romantismo-iluminismo. Assim fazendo, reproduz a lógica do digitalismo informacional que, como sugiro, encontra-se em sua base. Muitas das narrativas da cibercultura podem ser classificadas com base em esquema que propus anteriormente⁶, segundo a dualidade entre corpo e consciência.

Consciência	Corpo
<ul style="list-style-type: none"> • imagens de expansão • imagens de (re)construção 	<ul style="list-style-type: none"> • imagens de desmaterialização • imagens de hibridação

Quadro 1 : Dualidade corpo e consciência

Neste esquema, enquadram-se, por exemplo, os discursos que anunciam o surgimento de um novo tipo de consciência conectada, capaz de expandir-se pela rede sem limites (uma “inteligência coletiva”) ou reelaborar à vontade suas marcas identitárias (TURKLE, 1997). Por outro lado, o corpo também se torna maleável, podendo conjugar-se à matéria inorgânica de modo a se transformar em ciborgue

(HARAWAY, 2000) ou simplesmente desaparecer, já que o fundamental, na visão de mundo digitalista, é a mente convertida em padrões informacionais (HAYLES, 1999).

Porém, essa classificação corre o risco de obscurecer o fato de que o imaginário tecnológico contemporâneo é de natureza essencialmente *espiritualista*. O uso do termo “gnosticismo”⁷ por autores como Davis (1998) e Martins (1996) é bastante apropriado, no sentido de que a lógica da tecnocultura é dualista e anseia por formas de transcendência corporal e unidade mística. Para Martins, por exemplo, as propostas de Haraway sobre a figura do ciborgue não estão muito distantes do antigo “[...] sonho gnóstico de transcender a diáspora dos seres” (MARTINS, 1996, p. 191). Esse impulso em direção à unidade, característica central das “narrativas digitais”, segundo Richard Coyne, toma as tecnologias digitais como instrumentos para realizar uma espécie de *comunicação total*. Aqui, deve-se entender a expressão em um de seus sentidos mais originários (*communicare*): “unir”, “tornar comum”. Acredito que o mito da comunicação total constitua a grande narrativa organizadora em torno da qual se desenrolam todas as outras fantasias ancilares da cibercultura. Esse mito implica a idéia da desaparecimento de todo obstáculo ou materialidade no processo de comunicação, inclusive do próprio corpo. Envolve ainda noções como imediatez, transparência e transcendência. Indo além de toda forma de comunicação simbólica, o sonho da cibercultura é engendrar uma espécie de comunhão mística, na qual a própria mídia desapareça e a *representação* se torne *apresentação*. “Tais narrativas implicam o que Grusin descreve como ‘tropo da desmaterialização’, que marginaliza o mundo da prática - dos contextos materiais, humanos e tecnológicos” (COYNE, 2001, p. 68).

O paradoxo dessa aspiração é que um processo de tal natureza, eliminando diferença e distância, não constitui efetivamente aquilo que entendemos por

comunicação. Sem diferença, sem alguma espécie de ruído, sem alguma forma de mediação (mesmo a linguagem), não pode existir comunicação. É por essa razão que o mito da comunicação total se traduz, no fim das contas, numa versão tecnologizada do tema da união mística (*unio mystica*). Nesse sentido, todo o entusiasmo da cibercultura com os futuros possíveis, todo seu fascínio com os discursos projetivos e expectantes se traduz, de novo paradoxalmente, numa espécie de retorno ao Paraíso perdido, àquele estado de completude do sujeito integrado holisticamente ao resto do mundo. Trata-se de buscar o repouso definitivo no grande mar indistinto do Ser, livre das dores e angústias desse mundo material e temporal.

Walter Benjamin identificava esse desejo de retorno à origem - a uma temporalidade mítica sem conflitos ou lutas de classes - no imaginário coletivo que as sociedades modernas depositavam sobre suas mercadorias e tecnologias. Tudo isso aparentemente provava “quão capturada pelo sonho encontrava-se a produção tecnológica em seus princípios” (*apud* Buck-Morss, 1991, p. 118). Contudo, não parece ser muito diferente a situação neste estágio pós-industrial e ultra-avançado das tecnologias digitais. De fato, a antiga questão marxista do fetichismo da mercadoria, que ocupava lugar central nas teses de Benjamin, tem retornado hoje com grande força e em íntima conexão com o domínio do tecnológico. Como afirma, por exemplo, R.L. Rutsky, “[...] o fetichismo da tecnologia parece ser inerente à própria noção de *high tech* ; em outras palavras, o *high tech* é, por definição, fetichista” (1999, p. 129). Apagar a história para recomeçar a aventura humana num mundo asséptico e pacífico como o da Jerusalém Celestial: eis aí o desejo final do imaginário tecnológico contemporâneo.

2 CONCLUSÃO: MAPEANDO O IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO CONTEMPORÂNEO

Se for realmente possível desenhar uma teoria da cibercultura como imaginário tecnológico, que princípios metodológicos devemos erigir para investigar nosso objeto com eficiência? Nas linhas finais deste trabalho, sugiro três princípios que, não por acaso, podem ser detectados como tendências emergentes no cenário epistemológico contemporâneo. A partir dessas diretrizes, acredito ser possível fazer frente à complexidade e aos desafios que se colocam para as ciências da comunicação nesse início de novo milênio.

2.1 A Investigação das Relações entre Materialidades e Imaginários Tecnológicos

Nenhum imaginário é produção autônoma de um sujeito livre, independente do mundo material e histórico que o cerca. Mesmo numa concepção tão humanista e subjetivista de imaginário como a de Gilbert Durand, é impossível eliminar o papel das matérias e dos contextos na determinação das imagens. Em Durand, esse aspecto se consubstancia na noção de *trajeto antropológico*, ou seja, “[...] o incessante intercâmbio que existe no nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimilativas e as intimações objetivas emanando do meio cósmico e social” (DURAND, 1984, p. 38). Numa cultura como a nossa, de natureza profundamente hermenêutica, a questão da materialidade tendeu a ser obscurecida pelo foco situado na interpretação dos fenômenos. Mesmo no campo da comunicação, a maior parte das metodologias e escolas de pensamento (por exemplo, estudos de recepção, análise do discurso, análise da imagem, etc) tem operado a partir de um paradigma hermenêutico. Entretanto, em trabalhos recentes como os de Hans Ulrich Gumbrecht, Friedrich Kittler e Vivian Sobchack assistimos a uma recuperação e a um aprofundamento de certa corrente de pensamento eminentemente “materialista”, já detectável em autores como Benjamin, Simmel, Derrida e McLuhan (lembramos: “o meio é a mensagem”). Em *The Scene of the Screen*, por exemplo, Sobchack adverte que toda tecnologia é sempre historicamente determinada, não apenas por sua materialidade, mas também por seu contexto político, econômico e social. Por outro lado, a tecnologia é ainda “[...] incorporada e vivida pelos seres humanos que se engajam a ela dentro de uma estrutura de sentidos e metáforas na qual as relações sujeito-objeto são cooperativas, co-constitutivas, dinâmicas e reversíveis” (SOBCHACK, 1994, p. 85). O estudo das interfaces e das materialidades tecnológicas, que adquire importância crescente no contexto da cultura digital, deverá nos auxiliar, nos próximos anos, a entender melhor nossas relações com a tecnologia e suas imagens e usos sociais.

2.2 A Arqueologia das Mídias

A crescente popularidade de pesquisas que se debruçam sobre a recepção social de tecnologias anteriores, como o telégrafo ou o rádio (MARVIN, 1988; SCONCE, 2000; KITTLER, 1999), parece indicar uma nova tendência no campo dos estudos de mídia. Em um livro cujo subtítulo enuncia uma “arqueologia da audição e da visão por meios tecnológicos”, Siegfried Zielinski busca elaborar uma história descontínua e fragmentária da mídia - projeto, portanto, bastante diverso dos tradicionais percursos evolutivos que marcavam a visão moderna da técnica. Seu objetivo é “[...] revelar momentos dinâmicos nos quais floresça a heterogeneidade no registro arqueológico

midiático para, desse modo, entrar em uma relação de tensão com vários momentos do presente, relativizá-los e torná-los mais decisivos” (ZIELINSKI, 2006, p. 11).

As arqueologias midiáticas têm sido fundamentais para repensarmos nossas relações com as tecnologias, bem como as conexões que cada situação histórico-cultural estabelece com determinados sistemas tecnológicos. Por outro lado, a partir dessa “historicização” das mídias, tornamo-nos capazes de lançar um outro olhar, mais perspectivado e isento, sobre nossa contemporaneidade tecnológica. Como arrisca Jonathan Crary a respeito de sua tentativa de identificar as condições de possibilidade da emergência histórica do olhar atento moderno, é bastante evidente que a “[...] arqueologia dessas condições é sinônima da pré-história de nosso próprio presente e seus mundos tecno-institucionais” (CRARY, 2000, p. 10). No horizonte de uma teoria da cibercultura como imaginário tecnológico, a arqueologia das tecnologias de comunicação é fundamental para entender, também, como certas representações culturais se repetem ou atualizam numa relação de constante diálogo e retomada do passado.

2.3 A Adoção de uma Visão “Culturalista”

Investigar o imaginário tecnológico contemporâneo exige que adotemos, antes de tudo, aquilo que chamo de uma visão “culturalista”. Em outras palavras, é preciso partir do princípio de que os vários discursos e representações sociais sobre a cibercultura constituem uma totalidade cultural “coerente”. Quando digo coerente, não quero dizer sem contradições. Trata-se de enxergar a cibercultura e toda a miríade de fenômenos que lhes são associados, em seus aspectos econômicos, sociais, tecnológicos e comunicacionais, como um sistema dotado de sentido e dirigido para determinadas finalidades. A lógica desse sistema, ainda que possa nos parecer freqüentemente contraditória e paradoxal, não implica necessariamente a liquidação de toda racionalidade, mas antes a utilização de “[...] formas de racionalidade diferentes e mais adequadas ao contemporâneo” (CALABRESE, 1988, p. 11). A cibercultura, se efetivamente constitui um fenômeno em convergência com a “epistemologia” própria dos tempos em que vivemos, deve nos apresentar feições lógicas diversas daquelas a que a modernidade nos acostumou. Meu empréstimo da frase de Omar Calabrese não é gratuito. Na verdade, o projeto de investigar a cibercultura como uma totalidade cultural se aproxima em muitos pontos da proposta do teórico ao analisar a contemporaneidade como expressão de uma sensibilidade neobarroca. Trata-se de investigar certa “estética social”, por meio de um olhar que se propõe enxergar a cibercultura inteira, em maior ou menor grau, em cada um de seus aspectos ou

produtos (CALABRESE, 1988, p. 10). Essa perspectiva que chamo de “culturalista” é também convergente com muitos pressupostos dos atuais *cultural studies*, em sua valorização dos elementos da cultura popular e massiva e sua abordagem transdisciplinar, especialmente nos casos em que seu foco recai sobre temas e questões tecnológicas (SCONCE, 2000).

Como novíssimo campo de estudos, a cibercultura tem certamente muito a oferecer à comunicação. Contudo, sua complexidade e amplitude irão exigir dos pesquisadores cada vez mais flexibilidade e desenvoltura em relação a diversas disciplinas e saberes. Como imaginário, a cibercultura nos oferece um vasto repertório de sonhos e visões utópicas ou distópicas. Mas nem todas as utopias são benfazejas. Breve, teremos de escolher quais desses sonhos realmente valem a pena sonhar.

ABSTRACT

This paper proposes to create a theory of cyberculture as technologic imaginary. It aims to investigate how the cyberculture constitutes itself in a coherent world view, describing some of the main cultural representations that have been surrounding the digital technologies. At the same time, it suggests the constitution of a theory of cyberculture based in three epistemological processes: I) analysis of the links between materialities and technological imaginaries, II) archeology of the media and III) adoption of a “culturalist” view.

Keywords: Cyberculture. Communication. Technological imaginary.

RESUMEN

Este trabajo propone la elaboración de una teoría de la cibercultura como un imaginario tecnológico. Pretende investigar de que modo la cibercultura se constituye en una visión del mundo coherente, describiendo algunas de las principales representaciones culturales que acompañan a las tecnologías digitales. Al mismo tiempo sugiere la constitución de una teoría de la cibercultura fundada en tres procedimientos epistemológicos: I) el análisis de las relaciones entre las materialidades y los imaginarios tecnológicos, II) la arqueología de los medios, y III) la adopción de una visión “culturalista”.

Palabras claves: Cibercultura. Comunicación. Imaginario tecnológico.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor ; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacres et Simulation** . Paris : Galilée, 1981.
- BENJAMIN, Walter. **Das Passagen-Werk** . Frankfurt : Suhrkamp, 1991. (Gesammelte Schriften, v.1, v.2).
- BLACKMORE, Susan. **The Meme machine** . Oxford : Oxford University Press, 1999.
- BUCK-MORSS, Susan. **The Dialectics of seeing** : Walter Benjamin and the arcades project. Cambridge : MIT Press, 1991.
- BUKATMAN, Scott. **Terminal identity** : the virtual subject in post-modern science fiction. Durham : Duke University Press, 1998.
- CALABRESE, Omar. **A Idade neobarroca** . Lisboa: Edições 70, 1988.
- CASTORIADIS, Cornelius. **A Instituição imaginária da sociedade** . São Paulo: Paz e Terra, 1995.
- COYNE, Richard. **Technoromanticism** : digital narrative, holism, and the romance of the real . Cambridge : MIT Press, 2001.
- CRARY, Jonathan. **Suspensions of perception** : attention, spectacle and modern culture . Cambridge : MIT Press, 2000.
- DAVIS, Erik. **Techgnosis** : myth, magic + mysticism in the age of information . New York : Three Rivers Press, 1998.
- DURAND, Gilbert. **Figures mythiques et visages de l'oeuvre** . Paris : Berg International, 1979a.
- _____. **Introduction à la mythologie** . Paris : Albin Michel, 1996.
- _____. **Science de l'homme et tradition** . Paris : Berg International, 1979b.
- _____. **Lês Structures anthropologiques de l'imaginaire** . Paris: Dunod, 1984.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados** . São Paulo: Perspectiva, 1987.
- ESCOBAR, Arturo. Welcome to Cyberia: notes on the anthropology of cybeculture. In: BELL, David; KENNEDY, Bárbara M (Eds.) . **The Cybercultures reader** . London : Routledge, 2002.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich ; PFEIFFER, Karl Ludwig (Ed.). **Materialities of communication** . Stanford: Stanford University Press, 1994 .
- HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue. In: SILVA, Tomaz Tadeo da (Org.). **Antropologia do ciborgue** . Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- HAYLES, Katherine. **How we became post-human** : virtual bodies in cybernetics, literature and informatics . Chicago : The University of Chicago Press, 1999.
- HEIM, Michael. **The Metaphysics of virtual reality** . New York : Oxford University Press, 1993.
- KITTLER, Friedrich. **Discourse Networks 1800/1900** . Stanford: Stanford University Press, 1990 .
- _____. **Gramophone, film, typewriter** . Stanford: Stanford University Press, 1999.
- LEMOS, André. **Cibercultura** : tecnologia e vida social na cultura contemporânea . Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura** . Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- _____. **A Inteligência coletiva** . São Paulo: Loyola, 1998.
- _____. **As Tecnologias da inteligência** . Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- MANOVICH, Lev. **The Language of new media** . Cambridge : MIT Press, 2001.

- MARTINS, Hermínio. **Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social** . Lisboa: Século XXI, 1996.
- MARVIN, Carolyn. **When old technologies were new** . Oxford : Oxford University Press, 1988.
- NOBLE, David. **The Religion of technology : the divinity of man and the spirit of invention**. London : Penguin Books, 1999.
- RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a crítica da cibercultura** . São Paulo: Hacker, 2002.
- RUTSKY, R.L. **High techné : art and technology from the machine aesthetic to the posthuman** . Minneapolis : University of Minnesota Press, 1999.
- SCONCE, Jeffrey. **Haunted media : electronic presence from telegraphy to Television** . Durham : Duke University Press, 2000.
- SFEZ, Lucien. **Crítica da Comunicação** . São Paulo: Loyola, 1994.
- _____. **A Saúde perfeita : crítica de uma nova utopia** . São Paulo: Loyola, 1996.
- SHAVIRO, Steven. **Connected, or what it means to live in the network society** . Minneapolis : University of Minnesota Press, 2003.
- SIMONDON, Gilbert. **Du Mode d'Existence des Objets Techniques** . Paris: Aubier, 1969.
- SOBCHACK, Vivian. The Scene of the screen: envisioning cinematic and electronic 'presence'. In: GUMBRECHT, Hans Ulrich; PFEIFFER, Karl Ludwig (Ed.) **Materialities of communication** . Stanford: Stanford University Press, 1994.
- TURKLE, Sherry. **Life on the Screen** . New York : Touchstone, 1997.
- VÉDRINE, Hélène. **Lês Grandes Conceptions de l' Imaginaire** . Paris : Livre de Poche, 1990.
- ZIELINSKI, Siegfried. **Deep time of the media : toward and archaeology of seeing and hearing by technical means** . Cambridge : MIT Press, 2006.

Copyright (c) 2006 Autor(es) / Copyright (c) 2006 The author(s)
 The copyright of works published in this journal belong to the authors, and the right of first publication is conceded to the journal.
 Due to the journal being of open access, the articles are of free use in research, educational and non-commercial activities.



Selo CC-BY-NC com Direito Autoral_2006

¹ Este trabalho foi apresentado originalmente no VIII Congresso da Asociación Latino-Americana de Investigadores de la Comunicación (ALAI), em julho de 2006.

² Trata-se, naturalmente, do velho debate entre “apocalípticos” e “integrados” analisado por Umberto Eco em idos dos anos 1970 (ECO, 1987).

³ Para uma útil introdução aos conceitos de meme e memética, ver Blakmore (1999). Não é coincidência que a internet constitua uma das mais “ricas” fontes de informação sobre a noção de “meme”. Uma consulta com a palavra no Google gerou cerca de 169 milhões de resultados!

⁴ Ou “socialidade”, como sugere Maffesoli (LEMOS, 2002, p. 88).

⁵ A quantidade de trabalhos que refere essa associação entre cibercultura, mito e religiosidade cresce a cada dia. Apenas para se ter uma idéia, podemos citar Wertheim (1999), Davis (1998), Fisher (2004), Alonso & Arzoz (2002), Mosco (2004), Breton (2000) e Zalesky (1997).

⁶ Em *A Religião das Máquinas* (2005), especialmente os capítulos “Tecnognose: tecnologias do Virtual, Identidade e Imaginação Espiritual” e “Por uma Crítica do Imaginário Tecnológico: Novas Tecnologias e Imagens da Transcendência”.

⁷ Gnosticismo é a expressão que se usa para designar um conjunto de religiões de mistérios que floresceu por volta dos séculos I e II d.C. Todas eram de natureza dualista, associando a matéria com o pecado e o mal, ao passo que a salvação só podia ser obtida através de um conhecimento secreto (*gnosis*) voltado à transcendência espiritual do homem.