



“Sem Mapas para esses Territórios”: a Cibercultura como Campo de Conhecimento¹

Erick Felinto²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Resumo

A cibercultura vem se constituindo como uma das mais importantes áreas de pesquisa da sociedade contemporânea, desafiando temas e problemas que têm sido tratados por disciplinas tão diversas como a antropologia, a crítica literária, a sociologia e a filosofia. No Brasil, ela tem se caracterizado como uma sub-área da comunicação, contudo, carecemos de qualquer definição precisa do termo ou das fronteiras epistemológicas por ele recortadas. Este trabalho tem como objetivo oferecer algumas sugestões para um possível mapeamento da cibercultura como campo de conhecimento legitimamente vinculado à comunicação.

Palavras-chave

Cibercultura; Comunicação; Cartografia; Epistemologia

Deslocamento, mobilidade e desterritorialização tornaram-se palavras-chave no jargão acadêmico dos estudos sobre a cultura contemporânea e suas tecnologias de telepresença. Junto ao indefectível “não-lugar”, de Marc Augé (1994), essas expressões e outras correlatas apontam para uma sensação de não-pertencimento típica do cotidiano pós-moderno, no qual reina o que poderíamos denominar como um *pesadelo cartográfico*³. Não é à toa que, segundo Bauman, a figura do turista funciona como emblema perfeito da experiência pós-moderna: “eles realizam a façanha de não pertencer ao lugar que podem estar visitando (...) O nome do jogo é mobilidade” (1998: p. 114). Se no alvorecer da modernidade era natural o assombro com as vastidões dos territórios misteriosos, inexplorados e não mapeados, hoje o que nos inquieta é o

¹ Trabalho apresentado no VII NP-Intercom – Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação.

² Erick Felinto é professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UERJ e autor dos livros *A Religião das Máquinas: Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura* (Sulina, 2005) e *Passeando no Labirinto: Ensaio sobre as Tecnologias e Materialidades da Comunicação* (EDIPUCRS, 2006).

³ É isso também que explica a obsessão do pensamento teórico com a metáfora do mapa e das classificações. Sintomáticas, nesse sentido, são as imagens da confusa enciclopédia chinesa e da precessão do mapa sobre o território que abrem, respectivamente, *As Palavras e as Coisas* e *Simulacros e Simulações*, ambas inspiradas, coincidentemente, no mais “pós-moderno” dos autores (Cf. Farias, 1992), Jorge Luis Borges.

desconforto habitar uma “mediasfera” complexa e ainda a espera de seus corajosos cartógrafos.

É esse, precisamente, o sentimento que perpassa o documentário *No Maps for these Territories* (2000), de Mark Neale, onde assistimos a uma longa entrevista inteiramente filmada no interior de um automóvel em movimento. O entrevistado é William Gibson, célebre autor da novela de ficção científica *Neuromancer* (1984), cuja perplexidade com a existência contemporânea e seu inseparável componente tecnológico é capturada no pano de fundo de intermináveis estradas e ruas de uma paisagem simulacra⁴. Essa impressão de desorientação é particularmente expressiva num domínio de conhecimento que tenta se constituir como um saber a respeito das tecnologias digitais e seus impactos sobre as sociedades contemporâneas, a cibercultura.

É certo que se trata de expressão consagrada pelo uso. A palavra já começa inclusive a fazer parte do linguajar cotidiano. Multiplicam-se exponencialmente as obras onde o termo aparece sem, contudo, qualquer preocupação de explicitar seu sentido. Mais perturbadora ainda é a impressão de que a cibercultura constituiria, efetivamente, um domínio bem recortado do conhecimento, e que estaria à nossa disposição uma teoria não *explicitamente enunciada*, mas *implicitamente anunciada* nos tratados sobre a tecnocultura contemporânea. Como afirma Jakub Macek,

em boa parte da reflexão sobre as tecnologias de informação e comunicação, o termo cibercultura pode ser identificado como uma das expressões que são frequente e flexivelmente utilizadas sem um sentido explícito. Geralmente, ele se refere (como indica o prefixo) a questões culturais relacionadas a “cibertópicos”, ou seja, a cibernética, a computadorização, a revolução digital, a ciborguização do corpo humano, etc, e sempre envolve pelo menos uma conexão implícita com uma antecipação do futuro (...). Contudo, qualquer entendimento mais explícito do referente da cibercultura varia de autor para autor, e, na verdade, encontra-se, no mais das vezes, ausente (2005: p. 1).

Não existem mapas para esses territórios, e as tentativas tímidas de cartografá-los correm sempre o risco de perder-se em uma selva inóspita de ambigüidades e caminhos que não levam a parte alguma. Nesse sentido, o que sucede com o termo cibercultura não é muito diferente do que se passa com o vocábulo “comunicação”. Concordamos todos que a comunicação existe, mas ou aceitamos uma definição tácita e imprecisa ou buscamos configurar limitações excessivas e insuficientes. Desse modo, é

⁴ Durante boa parte do tempo, trata-se de projeções sobre as janelas do veículo, transformando o lado de fora do automóvel em uma vasta tela televisiva.

bastante oportuna a aproximação que Francisco Rüdiger estabelece entre as situações da comunicação e da cibercultura⁵: entidades que apontam para uma “desintegração historial” do objeto (correlata à desintegração, ainda mais visível, do sujeito) no contexto do pensamento contemporâneo (2002: p. 181 e ss.). Se o tema do objeto ainda insiste em retornar e produzir incômodo é porque sentimos inflexivelmente o seu enfraquecimento progressivo no cenário das epistemologias pós-modernas.

Contudo, simplesmente desistir da possibilidade de um objeto – qualquer que seja sua natureza – parece-me algo excessivamente radical, especialmente numa situação em que não existe consenso forte sobre a fragmentação das formas de saber tradicionais. O que cabe ressaltar, porém, é a natureza proposicional e tentativa (e transitória) de qualquer objeto próprio de um domínio complexo como o das tecnologias digitais de comunicação e seus impactos socio-culturais. O objeto é uma ficção útil, tanto do ponto de vista epistemológico quanto do político-institucional. Nesse último aspecto, vale dizer que não existe consenso em nosso meio quanto à pertinência da cibercultura no horizonte dos estudos de comunicação. Por certo, existem “temas ciberculturais” que podem parecer muito mais apropriados aos domínios da antropologia ou da sociologia, por exemplo. É o caso do tema do ciborgue e das discussões sobre o pós-humanismo⁶. Pode-se argumentar que é estratégico para a comunicação apropriar-se desses temas, já que eles provavelmente desfrutarão de popularidade cada vez maior no âmbito das instituições acadêmicas e de pesquisa. Por outro lado, como desenvolvi anteriormente em outro trabalho (Cf. Felinto, 2006a), creio haver bons motivos para legitimar epistemologicamente tais assuntos no campo da comunicação.

De todo modo, o objetivo primordial deste artigo não é discutir a pertinência comunicacional das discussões sobre os variados tópicos da cibercultura, mas sim sugerir instrumentos para uma cartografia inicial desse território virginal. Essa cartografia terá de partir, necessariamente, de um diagnóstico do conjunto dos estudos e abordagens correntes sobre a cibercultura. Nesse sentido, Macek oferece uma contribuição importante, ao mapear a literatura do campo. Para ele, o conceito de cibercultura tem sido entendido em quatro sentidos fundamentais: 1) cibercultura como projeto utópico; 2) cibercultura como interface cultural da sociedade de informação; 3)

⁵ Como diz o autor, “a emergência da cibercultura talvez seja correlata à do pensamento comunicacional” (2002: p. 202).

⁶ Mas é importante notar que esses assuntos têm sido trabalhados com competência e profundidade por estudiosos do campo da comunicação. Ver, por exemplo, Sibilía (2002) e Santaella (2003).

cibercultura como práticas culturais e estilos de vida (uma noção propriamente “antropológica”) e 4) cibercultura como uma teoria da nova mídia. No primeiro caso, situam-se principalmente os autores e escritos ligados ao momento histórico da emergência do conceito. Um momento marcado pelas subculturas *hacker* e *cyberpunk*, no meio das quais desenvolve-se uma visão da cibercultura como promessa de “regeneração futurística da sociedade” através do computador e das tecnologias informacionais (2005: p. 3). Poder-se-ia acrescentar que essa é a dimensão mais “ficcional” da cibercultura, não tanto porque suas expectativas sejam irreais (e parecem bem sê-lo), mas sim porque se desenvolve sob o influxo de certa narrativa de ficção científica e da percepção de um esfumaçamento das fronteiras entre ficção e teoria⁷. Típica dessa noção de cibercultura é uma espécie de retórica sobre a singularidade do momento atual, que, contudo, sempre aparece como preâmbulo de um porvir prometido. As linhas iniciais de *Cyberia*, de Douglas Rushkoff (autor mencionado por Macek) constituem um caso exemplar:

Cyberia é sobre um momento muito especial em nossa história recente – um momento quando tudo pareceu possível. Quando uma subcultura inteira – como um garoto numa rave experimentando realidade virtual pela primeira vez – enxergou o tremendo potencial de casar as últimas tecnologias computacionais com os sonhos mais íntimos e as mais antigas verdades espirituais (2002, 1994: vii)⁸.

No segundo conceito de cibercultura, encontramos uma noção chave para a compreensão do fenômeno cibercultural. Nessa visão, representada por autores como Manovich e Morse, a noção de informação é central, já que a cibercultura constituiria uma *interface (eminentemente visual) entre cultura e tecnologia* (Macek, 2005: p. 4). Se a informação, com seu extremo nível de abstração, é o que permite o desenvolvimento de uma nova *clavis universalis*, de uma linguagem universal tecnológica, a cibercultura será aquilo que permitirá a “visibilidade” social dessa linguagem, sua tradução em uma forma cultural e imagética. Como venho buscando demonstrar (por exemplo, em Felinto 2006a e 2006b), essa noção de informação como código capaz de dar conta de toda realidade (dos sistemas informáticos aos sistemas vivos) constitui o centro da experiência cultural do mundo “ciber”. Ela é herdeira – como podemos entender a partir da competente história da cibercultura empreendida por

⁷ É o que transparece na proposta de Steven Shaviro, quando afirma, a respeito de seu último trabalho: “neste livro, tento escrever teoria cultural como se fora ficção científica, de modo a confrontar-me com um mundo que parece, ele mesmo, encontrar-se no limiar de ser absorvido pelo jogo dos filmes e novelas de ficção científica” (2003: p. ix).

⁸ Quando apresento duas datas, a primeira é a da edição consultada e a segunda, a da publicação original.

Fred Turner – da chamada “metáfora computacional”, expressão cunhada pelo editor da revista *Wired*, Kevin Kelly, mas cujas origens mais remotas estariam na cibernética de Wiener. “Para Wiener, o mundo (...) era composto de sistemas conectados por mensagens, e em certa medida também *feito* delas” (Turner, 2006: p. 22, grifos meus). A metáfora computacional implica uma tradução de toda a realidade a dados numéricos, a informações capazes de serem lidas e interpretadas pelos sistemas digitais. Viveríamos, assim, numa *cultura informacional* caracterizada essencialmente por uma espécie de mito da *unidade* (tudo se comunica, pois tudo é basicamente informação) (Cf. Coyne, 2001).

O terceiro conceito de cibercultura é o que entende o termo como expressão das formas de vida, práticas e problemas antropológicos ligados às tecnologias digitais. A idéia fundamental, nas palavras de Arturo Escobar, é que “as tecnologias fazem surgir um mundo” (*bring forth a world*) (apud Macek, 2005: p.5). Note-se que essa vertente “antropológica” é talvez a que mais se preocupa, de fato, com o tema das biotecnologias (e conseqüentemente com tópicos como os do ciborgue e do pós-humanismo). Mas também é em seu âmbito que se situam as investigações de cunho etnográfico, dedicadas a analisar comportamentos e interações sociais em foruns de discussões ou *chats* na internet. Tal conceito permite perceber – como fica patente, por exemplo, no trabalho de Simone de Sá – a empregabilidade de metodologias de origem antropológica (etnografias ou “netnografias”, para usar um neologismo da pesquisadora) no campo dos estudos comunicacionais sobre os novos meios. É essa compreensão da cibercultura que dá relevo, precisamente, à *dimensão cultural* dos fenômenos tecnológicos.

Finalmente, a quarta perspectiva envolve uma dimensão de *reflexividade*. Em outras palavras, é aquela que entende o termo “cibercultura” como uma teorização a respeito das tecnologias informacionais. Essa compreensão toca num aspecto extremamente importante da experiência cibercultural. Afinal, como explica Macek, “a cibercultura é profundamente auto-reflexiva, pois as teorias são parte de suas narrativas (ciberculturais) e essas narrativas então vêm inspirar teorias emergentes” (2005: p. 7). Esse é o entendimento que me interessa particularmente, pois toma a cibercultura como um campo ou objeto de conhecimento. É também a quarta compreensão da cibercultura que, em certo sentido, a caracteriza como uma espécie de saber próprio do contemporâneo, já que sua indefinição constitutiva aponta para a “desintegração historial” do objeto do conhecimento. As definições que utilizam essa visão



caracterizam-se pela imprecisão e amplitude de seus termos. A cibercultura seria aquilo que estuda todos os “vários fenômenos sociais associados com a internet e outras novas formas de comunicação em rede” (Manovich, 2003: p. 16); a cibercultura “começa a emergir como um tema interdisciplinar de estudo acadêmico” (Sylver, 1996: p. 1). Por vezes, a cibercultura é frequentemente identificada como o estudo de todos os fenômenos ligados à internet – e, por vezes, os termos *cibercultura* e *ciberespaço* se tornam sinônimos (Cf. Bell e Kennedy, 2002). Em outras abordagens, ela é ainda mais ampla, dedicando-se inclusive à análise dos processos de hibridação entre os homens e suas tecnologias (Cf. Tofts, 2003).

Se é fácil confundir a noção de cibercultura como conjunto de práticas e realidades culturais ligadas às novas mídias com sua noção de reflexão teórica sobre essas práticas e realidades, isso talvez se deva, ao menos em parte, à sua vocação pós-moderna. Como afirma Steven Connor, “os debates críticos sobre o pós-modernismo constituem o próprio pós-modernismo” (1992: p. 25). A reflexividade é um traço elementar tanto da cibercultura como da pós-modernidade. Mais que isso, essa característica da cibercultura evoca o tema contemporâneo do esfumaçamento das fronteiras entre experiência e teoria. A noção tipicamente moderna de distância crítica parece estar em decadência, e a figura do observador distanciado já não se sustenta. A inflação pós-moderna dos discursos também colaborou para o rompimento de outra fronteira importante: a que existia entre as narrativas teóricas e as narrativas ficcionais. Perdida a primazia da teoria como *metanarrativa* explicadora, ela passa a ser apenas mais um discurso entre outros. No caso da cibercultura, essa ficcionalização da teoria (e da própria realidade) é evidente:

a cibercultura pode ser vista como um ponto de encontro das obras de ficção com os discursos, conceitos e teorias do social e das ciências naturais, bem como da engenharia, que permeiam, moldam e transformam umas às outras (Macek, 2005: p. 7).

A ficção científica passa a constituir, portanto, uma questão fundamental dos estudos culturais sobre a sociedade tecnológica. Mais que narrativa sobre um futuro possível, ela hoje se apresenta como reflexão sobre o presente e sua assustadora irrealdade. Nesse sentido, não surpreende que a ficção científica constitua objeto central de textos programáticos da cibercultura, como o *Manifesto Ciborgue* (Haraway, 2000), assim como tema de estudos dedicados aos aspectos políticos da tecnociência e dos projetos biopolíticos (Cf. Foster, 2005).

A classificação de Macek é competente e fundada numa abordagem histórica da cibercultura. Parte das diferenças entre aquilo que ele chama de “early cyberculture” (as visões iniciais, mais utópicas e *contraculturais*, sobre o impacto das novas mídias) e “contemporary cyberculture”. Contudo, essa distinção – apesar de válida, já que representa a passagem da cibercultura de uma posição de certa marginalidade ao *mainstream* cultural – pode dar origem a alguns equívocos. Tudo aquilo que Macek chama de “núcleo” das narrativas ciberculturais (ou “narrativas digitais”, para usar a expressão de Coyne, 2001) já pode ser encontrado nos inícios da cibercultura. Além disso, Macek preocupou-se em tomar como fonte de suas definições apenas os discursos dos estudiosos e especialistas na cibercultura. Minha proposta é recortar um campo dividido, por um lado, entre as visões “de senso comum” – a percepção social mais ampla dos fenômenos tecnológicos contemporâneos – e suas apreensões acadêmico-reflexivas; e, por outro lado, entre o horizonte das práticas e experiências de vida e o da produção discursiva. Em lugar de quatro definições, prefiro sugerir três, a partir de sugestões elaboradas em trabalho anterior (Felinto, 2006b):

Noções de Cibercultura	1. Cibercultura como domínio das comunicações, práticas e percepções sociais ligadas às tecnologias informacionais	2. Cibercultura como conjunto de narrativas ficcionais que expressam uma visão de mundo “cibercultural”	3. Cibercultura como campo das apreensões teóricas a respeito da tecnocultura contemporânea e meios digitais de comunicação
Detalhamento	Comportamentos e formas discursivas em salas de discussão e chats; mecanismos de construção identitária na internet...	Ficção científica pós-moderna; cinema e literatura; as especulações utópicas a respeito de um futuro cibercultural...	A “literatura acadêmica” sobre cibercultura; a produção dos “teóricos ciberculturais”...

É evidente que tal classificação cumpre um papel eminentemente metodológico. Muitos usos do conceito de cibercultura (senão a maioria) partem de uma combinação entre duas ou mais visões. Parte da produção textual de um autor como Pierre Lévy, por

exemplo, pode ser situada tanto na terceira quanto na segunda noção. Mais que isso, como sugeri anteriormente (Felinto, 2005), uma porção significativa de toda a literatura acadêmica sobre a cibercultura apresenta expressivos traços de ficcionalização e mitologização. As teorias da cibercultura se revelam freqüentemente mais como narrativas sobre um futuro possível (e desejável) do que um diagnóstico do estado presente das tecnologias e das sociedades informatizadas.

Essas três definições de cibercultura envolvem, de maneira direta ou indireta, problemas que podem legitimamente caracterizar-se como da alçada da comunicação. Se essa conexão é mais evidente no espaço da primeira noção, já que ali estão compreendidas as práticas comunicacionais possibilitadas pela internet, ela não é menos válida no domínio das outras duas conceituações. No caso da segunda definição, podemos justificar um interesse comunicacional, antes de tudo, pelo caráter cada vez mais massificado das narrativas ficcionais que expressam uma visão de mundo “cibercultural”. Filmes da grande indústria cinematográfica, como *Matrix* (1999), vêm constituindo objetos de estudo relevantes para os comunicólogos em função dos circuitos de consumo massivo e das comunidades de interação engendrados em seu entorno⁹. A cibercultura, com seu imaginário “hype”, sua valorização do design e do objeto “state of the art” (elementos presentes em *Matrix* e nos produtos derivados da franquia, como *videogames*, roupas e brinquedos) têm engendrado diversos fenômenos importantes do ponto de vista dos estudos de comunicação e de consumo.

A última definição me interessa particularmente. Se usarmos o termo nesse terceiro sentido, teremos, antes de tudo, de admitir que a “reflexão cibercultural” contempla problemas de ordem muito diversa. Um livro como *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1997, 1995), da psicóloga e socióloga Sherry Turkle, não parece criar embaraço quanto à sua classificação acadêmica. Dado que seu foco de estudo são as interações sociais através da internet e o problema das identidades *online*, sua relevância para a comunicação se faz evidente. Contudo, o interessante estudo do crítico literário Thomas Foster, *Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory* (2005), poderia nos trazer algum incômodo taxonômico. Ele leva a retomar a pergunta: o que os temas do ciborgue ou do pós-humanismo têm efetivamente a ver com a comunicação? Creio que essa questão admite várias respostas, de diferentes graus de

⁹ Também sobre a ficção científica em forma literária, existem muitos precedentes de estudos a partir de perspectivas comunicacionais. Um exemplo já clássico é Sodré (1973), que utiliza a noção, discutível, mas ainda em voga, de “literatura de massa”.



complexidade. Para permanecer apenas no horizonte das justificativas menos complexas, diria, por um lado, que todos esses assuntos podem (e frequentemente devem) ser abordados a partir de uma *perspectiva comunicacional*. É precisamente o que faz Foster quando relaciona o tema do pós-humanismo a questões de consumo massivo, ao universo das histórias em quadrinhos e a representações midiáticas de raça e conflitos raciais. Por outro lado, se admitimos que a cibercultura – apesar da diversidade de tópicos e problemas que engloba – apresenta uma espécie de núcleo cultural-discursivo mais ou menos constante, então não se deve menosprezar a contribuição desse tipo de estudo para uma compreensão mais integral de uma *subcultura* marcada, antes de tudo, pelo ideal da comunicação.

De fato, minha hipótese é que a parte mais essencial desse núcleo cultural-discursivo da cibercultura repousa numa espécie de *mitologia da comunicação total*. No horizonte da cultura “ciber”, o maior imperativo social é a comunicação. Como diria Lucien Sfez, com acento algo apocalíptico, “a comunicação tornou-se a Voz única; só ela pode unificar um universo que perdeu no trajeto qualquer outro referente” (1992: p. 21). No domínio da cibercultura, em última instância, tudo se converte em comunicação e informação, sendo o pós-humano o ser “conectivo” por excelência.

Por fim, ainda na categoria das práticas sociais ligadas às novas mídias seria possível enquadrar um conjunto de temas cuja conexão com a comunicação também não parece ser imediatamente evidente. Falo da arte digital, dos usos estéticos das tecnologias informacionais. Em nosso meio, já existe, a bem da verdade, certa tradição de associar tais problemas ao campo da comunicação, conforme demonstram alguns trabalhos de André Parente, Kátia Maciel e Ivana Bentes, por exemplo. Mas é principalmente no âmbito dos *Medienwissenschaft* (estudos de mídia) alemães que podemos encontrar interessantes e legítimas conexões entre a chamada “arte-mídia” e a comunicação. As questões das materialidades da comunicação, dos efeitos fisiológicos e dos afetos produzidos pelos diferentes meios têm constituído objeto de pesquisas importantes na Europa e na América do Norte. Essa abordagem resgata o campo da comunicação de sua submissão, quase irrestrita, aos estudos e metodologias de natureza hermenêutica. Mesmo considerando a importância e o resgate de pensadores “materialistas” da comunicação, como Benjamin e McLuhan, é inegável que até hoje se prestou muito pouca atenção aos aspectos materiais e não-hermenêuticos dos processos comunicacionais. A maioria esmagadora de nossas metodologias e abordagens se baseia em alguma espécie de análise de conteúdo, com pouca ou nenhuma atenção à

configuração propriamente tecnológica dos meios de veiculação. O estudo dos efeitos materiais dos meios encontrou, nesse sentido, um ambiente extremamente favorável nas investigações sobre a “arte-mídia” e na *Medientheorie* germânica. Esse renovado interesse pelo problema da “medialidade”, antecipado por um pensador como Vilém Flusser, faz-se evidente no título de um volume recente editado por Christian Filk, Michael Lommel e Mike Sandbothe: *Sinestética da Mídia: Contornos de uma Estética Midiática Fisiológica (Media Synaesthetics: Konturen einer Physiologischen Medienästhetik)* (2004). A arte-mídia põe em relevo tais questões, já que é próprio da experiência estética dirigir a atenção do sujeito para a configuração material da mensagem. Além disso, as mídias digitais parecem amplificar essa questão ao colocarem em evidência temas como os da relação do corpo com as tecnologias. Por outro lado, autores como Siegfried Zielinski (2006) destacam o papel das experiências da arte tecnológica no desenvolvimento de novas interfaces que são, posteriormente, incorporadas aos nossos corriqueiros aparatos comunicacionais.

É certo que um mapeamento da cibercultura exige mais que a delimitação dos campos proposta acima. Ela exige estabelecer um inventário das metodologias de pesquisa, de seus temas e “subtemas”, de seu cânone de referências. Uma investigação de tal natureza, mais que uma sistematização do conhecimento, implica o desenvolvimento de uma *crítica da crítica*. Somente uma observação de segundo grau, um olhar de conjunto sobre os diferentes olhares pode fornecer bússola para a selva selvagem de interpretações, definições e temas que cercam o universo digital. Em uma formação cultural como a cibercultura, na qual práticas, estéticas e narrativas encontram-se tão profundamente interconectadas, esse exercício de mapeamento dos discursos assume importância fundamental. Em certo sentido, ele nos ensina que desenhar o mapa também é desenhar o território.

Para isso, a equiparação entre cibercultura e ciberespaço, realizada por autores como David Bell (2003) oferece uma pista relevante. A cibercultura é um “espaço” saturado pelas tecnologias digitais, onde as formas de vida e comunicação são continuamente modeladas pela lógica e pela materialidade das novas mídias. O termo *mediascape* (“paisagem midiática”), já consagrado no linguajar teórico dos estudos de mídia, poderia, assim, dar lugar à expressão *cyberscape*, curiosamente um anagrama de *cyberspace*. Desse modo, retornamos à metáfora inicial do território e do mapa. Se é tão difícil mapear a cibercultura, é porque estamos *inteiramente em seu interior*,



mergulhados cotidianamente num ambiente de próteses tecnológicas e num imaginário tecnocultural cada vez mais pregnante.

Entretanto, uma cartografia da cibercultura provavelmente deverá começar por relativizar uma distinção que está se tornando padrão em nosso meio: aquela que se estabelece entre as comunicações ditas “tradicionais” e massivas e as “novas” tecnologias. É certo que a passagem de modelos analógicos para digitais envolve a transformação não apenas de operadores tecnológicos, mas também de paradigmas culturais. Todavia, é uma outra disciplina recente, a “história das mídias” (*Mediengeschichte*) que sugere cautela com todo discurso que cheire a revolução ou ruptura radical. Essa disciplina ensina que as noções de evolução e ruptura constituem perigosas ilusões históricas. É nesse sentido que Zielinski propõe uma (an)arqueologia das mídias, baseada em processos descontínuos e numa complexa dinâmica de repetição-inovação (2006). É por isso que a distância entre o *mediascape* e o *cyberscape* deve ser provavelmente menor do que aparenta. Nossa cultura aprendeu a existir em uma realidade largamente midiaticizada, e os novos meios digitais vieram incrementar esse processo de des-realização.

Daí o papel essencial que o imaginário vem desempenhar na contemporaneidade. Como afirma Gray Kochhar-Lindgren em um livro sintomático da estranha tecnocultura espectral que habitamos,

À medida que nos encaminhamos mais decisivamente para os pós-humanos que somos, teremos de elaborar uma tecnopoética, uma mitopoética que tomará em conta, sem nunca inteiramente dar conta, tanto do racional quanto de seus múltiplos outros. Teremos de aprender novamente a sonhar, a pensar e a escrever. Como se isso fosse possível (2005: p. 9)¹⁰.

E se dermos crédito aos argumentos de Neil Badmington, o pós-humanismo começou a ser gestado já com Marx e Freud (2000: p. 4). A cibercultura é, nesse sentido, herdeira de diversas questões da modernidade. Elaborar uma cartografia da cibercultura significa também, portanto, desenhar linhas de tempo, paisagens temporais estranhas que conectam épocas distantes e se enraízam no secular projeto tecnológico do Ocidente.

¹⁰ Chama atenção especialmente o título da obra: *Technologies: Ghosts, the Incalculable, and the Suspension of Animation* (ver referência completa na bibliografia final).



Referências Bibliográficas

AUGÉ, Marc (1994). *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Super-Modernidade*. Campinas: Papyrus.

BADMINGTON, Neil (edit.) (2000). *Posthumanism*. Hampshire: Palgrave.

BAUMAN, Zygmunt (1998). *O Mal-Estar da Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

BELL, David & KENNEDY, Barbara M (eds.) (2002). *The Cybercultures Reader*. London: Routledge.

BELL, David (2003). *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge.

CONNOR, Steven (1992). *Cultura Pós-Moderna: Introdução às Teorias do Contemporâneo*. São Paulo: Loyola.

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

FARÍAS, Victor (1992). *La metafísica del arrabal – El tamaño de mi esperanza: um libro desconocido de Borges*. Madrid: Anaya & Mario Muchnik.

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

_____ (2006^a). “Posthuman.com: Cibercultura e Pós-Humanismo como Temas Comunicacionais”, em Anais do XV Encontro Anual da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2006, São Paulo, XV *Compós* (cd-rom). São Paulo: Compós.

_____ (2006^b). “Os Computadores também Sonham? Para uma Teoria da Cibercultura como Imaginário”, em *INTEXTO*, Porto Alegre: UFRGS, São Paulo, n. 15, 2006-2. Revista eletrônica disponível em <<http://www.intexto.ufrgs.br/>>.

FILK, Christian, LOMMEL, Michael & SANDBOTHE, Mike (2004). *Media Synaesthetics: Konturen einer Physiologischen Medienästhetik*. Köln: Herbert von Halem.

FOSTER, Thomas (2005). *The Souls of Cyberfolk*. Minneapolis: University of Minnesota Press.



HARAWAY, Donna (2000). “Manifesto Ciborgue”, in da Silva, Tomaz Tadeo (org.). *Antropologia do Ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica.

KOCHHAR-LINDGREN, Gray (2005). *Technologies: Ghosts, the Incalculable, and the Suspension of Animation*. New York: Suny Press.

Macek, Jakub (2005). “Defining Cyberculture”. Disponível em <http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm>.

MANOVICH, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

_____ (2003). “New Media from Borges to HTML”, em WARDIP-FRUIN, Noah & MONTFORT, Nick. *The New Media Reader*. Cambridge: The MIT Press.

RÜDIGER, Francisco (2002). “A Desintegração Historial vis-à-vis à Emergência da Cibercultura e do Pensamento Comunicacional”, em WEBER, M. Helena, BENTZ, Ione & HOHLFELDT, Antonio. *Tensões e Objetos da Pesquisa em Comunicação*. Porto Alegre: Sulina.

RUSHKOFF, Douglas (2002; 1 ed. 1994). *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*. Manchester: Clinamen Press.

SANTAELLA, Lucia (2003). *Culturas e Artes do Pós-Humano: da Cultura das Mídias à Cibercultura*. São Paulo: Paulus.

SFEZ, Lucien (1994). *Crítica da Comunicação*. São Paulo: Loyola.

SHAVIRO, Steven (2003). *Connected, or What it Means to Live in the Network Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

SIBILIA, Paula (2002). *O Homem Pós-Orgânico: Corpo, Subjetividade e Tecnologias Digitais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará.

SILVER, David (1996). “Teaching Cyberculture: Readings and Fieldwork for an Emerging Topic of Study”, em *Computers and Texts*, 1996, n° 12, Disponível em <<http://users.ox.ac.uk/~ctitext2/publish/comtxt/ct12/silver.html>>.



SODRÉ, Muniz (1973). *A Ficção do Tempo: Análise da Narrativa de Science-Fiction*. Petrópolis: Vozes.

TOFTS, Darren. “On Mutability”, em TOFTS, Darren, JONSON, Annemarie & CAVALARO, Allesio (orgs.) (2003). *Prefiguring Cyberculture: an Intellectual History*. Cambridge: The MIT Press.

Turkle, Sherry (1997). *Life on the Screen*. New York: Touchstone.

TURNER, Fred (2006). *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: The University of Chicago Press.

ZIELISNKI, Siegfried (2006). *Deep Time of the Media: Toward and Archaeology of Seeing and Hearing by Technical Means*. Cambridge: MIT Press.