

Cyberspace, Redes e Telas: as superfícies da era do virtual

"A profundidade está na superfície."

Nietzsche

A ERA DA COMUNICAÇÃO *cyberespacial* aumenta a velocidade de percepção dos fenômenos extremos.¹ Nunca em outra época, as referências de todos os tempos foram tão marcantes no imaginário social quanto neste final de século. A circulação das produções simbólicas nas redes informáticas, no contexto da superexposição às interatividades comunicacionais, levam à necessidade de reflexão sobre as perspectivas de novas teorias da comunicação com o advento do cyberspace. Essas idéias motivaram a elaboração deste texto, que se apresenta como um ensaio desde a visão e a sensibilidade da pós-modernidade.

Quando a superfície urbana se encontra na fronteira das cidades e, esta, se divide em zonas de acesso ou de não acesso, o deslocamento horizontal no território promove ou deixa de promover a interação das diferenças pessoais no mesmo espaço. Se as cidades sofreram com sua excreção, a busca da dimensão virtual passou a ser a grande conquista desta época. A falta de espaço e a busca de espaço deixaram de ser barreiras. Nasce a telecolonização do espaço cibernético, a corrida ao novo e desconhecido território virtual.

Ao realizarem a transportação de si mesmos à dimensão virtual do mundo atrás das telas, percebe-se, no caso da Internet, a construção de postos avançados de instituições e pessoas, espectradas e conectadas. A interatividade pela mediação tecnológica originou a tecnosocialidade,² que Maffesoli apresenta como a mais recente forma de criar laços orgânicos-virtuais entre as pessoas.

Neste sentido, Virilio supõe a janela virtual como uma superfície de trocas simbólicas: "Toda superfície é uma interface entre dois meios onde ocorre uma atividade constante sob forma de troca entre duas

Francisco E. Menezes Martins

Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidad Complutense de Madrid
Vice-Diretor da Faculdade dos Meios de Comunicação Social/PUCRS

substâncias postas em contato(...)A limitação do espaço torna-se comutação, a separação radical transforma-se em passagem obrigatória, trânsito de uma atividade constante, atividade de trocas incessantes, transferência entre dois meios, duas substâncias. O que até então era a fronteira de uma matéria, o 'terminal' de um material, torna-se agora uma via de acesso dissimulada na entidade mais imperceptível. A partir de agora a aparência das superfícies esconde uma transparência secreta, uma espessura sem espessura, um volume sem volume, uma quantidade imperceptível".³

A associação física de Virilio indica sua preocupação em buscar na metáfora, a compreensão da passagem. A tela é uma superfície que separa as dimensões do real e do virtual, uma membrana osmótica que faz surgir uma nova percepção do mundo. Nela se assiste ao mundo operacionalizado descrito por Baudrillard.⁴

Se em matéria de comunicação o fazer aplica-se a qualquer verbo colocado à continuação, sua operacionalização é a formatação do saber de nossa época, a do fazer-saber. Seguindo este raciocínio, percebe-se que a distribuição do saber nos pontos da rede, além de ser laço da interatividade como instrumento da tecnossocialidade, torna-se a imagem invertida do real, através do estabelecimento das televidades. O mundo imaginal de hoje passa pela experiência do cyberspace. Maffesoli contesta a visão de Baudrillard ao indicar a preocupação deste com questões do poder dos conteúdos da comunicação: "À guisa de polêmica amigável, pode-se encontrar essa sensibilidade moralista justamente nos pensadores que parecem imunes a ela. Penso, neste caso em Jean Baudrillard, que se dedica ao mesmo tempo a analisar a 'pós-orgia' e a pôr ordem na multiplicação das imagens. Assim, para ele, os iconoclastas não são aqueles que destroem as imagens, mas aqueles que fabricam uma profusão de imagens nas quais nada se tem a ver'. O que desemboca em uma 'ultra ou infra-estética'".⁵

O paradoxo estabelecido entre a preo-

cupação dos dois autores é complementar à compreensão deste tema. Maffesoli, quando esteve em Porto Alegre no ano passado, criticou-me amigavelmente por utilizar as idéias de Baudrillard para entender o estilo de nossa época através das análises comunicacionais.⁶ Segundo ele, Baudrillard ainda está muito ligado às idéias de poder, sem dimensionar a comunhão das possibilidades existentes no real e no imaginal. Porém, à diferença do mundo imaginal de Maffesoli, onírico, lúdico e comunitário, a hiper-realidade de Baudrillard é o desaparecimento do real pela sua própria elevação à categoria de performance midiática. Laços de tecnossocialidade e simulacros a partir da *tela total*⁷ são compatíveis e não se excluem da sensibilidade pós-moderna. Tanto os pensadores ditos radicais, como Baudrillard, como os pensadores das potencialidades, como Maffesoli, buscaram em Nietzsche a inspiração da era atual.

Da mesma forma, Lyotard aponta o fim das metanarrativas,⁸ encarnadas nas utopias da modernidade, as questões do senso comum, do juízo do sujeito.⁹ "Não há mais sujeito como síntese, ou como suposto, quer do sentimento sublime, quer do gosto. Que sentimento sublime seja subjetivo, significa que um juízo refletido e que a esse título não tem nenhuma pretensão à objetividade de um juízo determinante".¹⁰

A perspectiva nietzschiana leva às críticas à crítica do juízo. A faculdade objetiva kantiana reduz a amplitude de análise, na medida em que ignora outros valores ao conhecimento. Nietzsche pondera que "todos los juicios sobre el valor de la vida se han desarrollado ilógicamente y son, pues, injustos. La inexactitud del juicio radica, en primer lugar, en la forma de presentar las materias, es decir, de un modo incompleto; en segundo lugar, en la forma de sumarlas; en tercer lugar, en que aisladamente, cada pieza de esas materias es, a su vez, el resultado de un conocimiento inexacto, y ello necesariamente. Ninguna experiencia a un hombre, por ejemplo, aunque fuera el más cercano a nosotros, puede ser completa, de

manear que pudiéramos hacer de forma lógicamente legítima una valoración global de él; todas las valoraciones son precipitadas y así debe ser.”¹¹

Assim, a época pós-moderna pode corresponder à fase do leão na transmutação do espírito exposto por Nietzsche.¹² A obliteração de valores da modernidade faz nossa época ainda aguardar a passagem à fase da criança para ser a criação de vida ativa. O que se apresenta, hoje, são interpretações da instabilidade do racional, que Maffesoli chama de não-racional, como os rituais das tribos urbanas, como a tecno-socialidade.

Teorias e artes no cyberspace

A natureza das relações humanas agora é produto de mediações pela técnica. A rede é o espaço e nela as rotas interativas derrubaram a cartesiana visão da comunicação como um processo linear, do emissor ao receptor.¹³ O chamado feed-back, neste processo superado, poderia ter sido o embrião das atuais formas de interatividade, e a sinalização de que a comunicação escapava da intenção de poder do emissor. Se as imagens involuntárias, observadas por Adorno, eram transmissões verticais massivas da indústria cultural, a interatividade no cyberspace aponta a deslocamentos multidirecionais, onde cada caminho percorrido corresponde à escolha prévia do internauta.

Como bem aponta Trivinho, esta situação fez surgir a *tecnoburocracia da interatividade*,¹⁴ onde a comunicação sem massa é um self-service virtual. A rede mundial de computadores passa a funcionar como a prótese da memória mundial, onde a experiência individual define a noção do limite, se é que a rede tem limite, sendo ela a própria ausência de limite. Porém, o limite humano é a barreira às possibilidades infinitas. Neste contexto, a expressão veículos de *teletransporte infoviário*¹⁵ aplicada aos meios de comunicação interativos, é a mais adequada por fazer caso das rotas estabelecidas pelos

sites e links da rede. A sequência é personalizada como a opção de parar em qualquer estação, desde que ela esteja no trajeto da rota. A liberdade na rede é a simulação do livre acesso, mediante o protocolo de acesso da WWW.

Pierre Lévy trabalha o conceito de princípio de topologia para mostrar a relação das trocas no território: “nos hipertextos tudo funciona por proximidade, por vizinhança. Neles, o curso dos acontecimentos é uma questão de topologia, de caminhos. Não há espaço universal homogêneo onde haja forças de ligação e separação, onde as mensagens poderiam circular livremente. Tudo que se desloca deve utilizar a rede hipertextual tal como ela se encontra, ou então será obrigado a modificá-la. A rede não está no espaço. Ela é o espaço.”¹⁶

Os mais de 80 milhões de sites da WEB formam o planeta virtual, ou a *Terra-Pátria-Virtual*.¹⁷ Nela, a teleurbanização é desequilibrada. As televidades, na inexistência do deslocamento espacial, possuem superfícies temáticas, onde os teleagentes circulam da mesma forma para chegar a distintos pontos.

Baudrillard reflete sobre as mudanças e deslocamentos da superfície do social e do advento do virtual, rompendo com seu sistema dos objetos ao afirmar que

“las oposiciones sujeto/objeto y público y privado todavía tenían sentido. Esta era la época del descubrimiento y exploración de la vida diaria, y la otra escena emergía a la sombra de la escena histórica: en la primera se hacía una inversión simbólica cada vez mayor, mientras que la última estaba sometida a un gasto de capital político.

Pero hoy ya no existen la escena y el espejo. Hay, en cambio, una pantalla y una red. En lugar de la trascendencia reflexiva del espejo y la escena, hay una superficie no reflexiva, una superficie inmanente donde se despliegan las operaciones, la suave superficie operativo de la comunicación.”¹⁸

Na visão de Baudrillard, o computador é uma espécie de prótese tecnológica do cérebro humano que, de certa forma, estaria em circulação orbital-espacial. De outra parte, Alliez busca em Deleuze e Negri a idéia de que "quando o próprio mundo se descobre cérebro, enquanto 'expressão e produção se abrem para a materialidade do moderno' e a relação homem/máquina torna-se expressiva/produtiva de um devir que não tem mais sujeito distinto de si mesmo, que não tem mais fora, que não tem mais dentro."¹⁹

Esta capacidade de fazer circular faz com que as novas tecnologias da comunicação assumam o centro da mediação cultural do saber. No âmbito da cultura pós-moderna, vê-se a proliferação de todas as formas de arte. A simulação da criação passa pelo digital e pelos mosaicos de imagens de vários estilos. Da mesma forma, retomar a experiência de Marcel Duchamp com *O Mictório*²⁰ significa dotar o computador conectado à internet do conceito de museu de artes, que abrigava os objetos e lhes proporcionava o sentido de obra de arte. A tela do computador deixa transparecer as imagens, e algumas delas, com o sentido de obras de arte. Nietzsche, no final do século XIX, previu o ocaso da arte:

"Así como en la vejez recordamos nuestra juventud y celebramos fiestas conmemorativas, pronto el arte no será ya para la humanidad más que un recuerdo conmovedor de las alegrías de su mocedad. Nunca había sido entendido el arte quizás con tanta profundidad y alma como en nuestros días, cuando parece que la magia de la muerte que la rodea con su aureola (...) ya se há puesto el sol, pero seguirá dando siempre calor y luz al cielo de nuestra vida, aunque hayamos dejado de verle."²¹

Profeta do advento do simulacro, o filósofo alemão referia-se à época futura na qual nada seria criado, apenas haveria a simulação da arte de outros tempos, em um verdadeiro êxtase da arte e de seu discurso.

Hoje, se a proliferação garante a conexão, a velocidade de circulação permite que os *museus informáticos* sejam mais importantes que as imagens que reproduzem e que os próprios artistas. Quando o museu é mais destacado que as obras que possui, o discurso da arte torna-se vazio, da mesma forma que a rede passa a ser o símbolo maior de si mesma, acima de todo seu conteúdo.

O mundo imaginal pós-moderno e a busca do duplo

Neste ambiente a imagem também é uma superfície que ao separar o real do sonho, acaba por fundi-los numa "imagem viva. Que resulta, retomando uma definição de Andre Breton, de uma aproximação fortuita de dois pólos, os mais afastados possível. Pensa-se, logo em seguida, no sonho e na realidade. É certo que estes, em particular, durante a modernidade, estiveram constantemente separados. Quando muito se permitia ao poeta tentar, conquanto que isso não se prestasse a conseqüências, fazer a junção entre eles. Mas era evidente que o sonho, fosse ele individual ou social, devia permanecer em um domínio à parte: na vida privada, na religião institucional, no segredo das alcovas noturnas. E eis que esse sonho irrompe em praça pública: talvez seja esta uma das marcas da pós-modernidade."²²

A superfície do real e do imaginal se fundem e passam a reverberar na cultura. No contexto da globalização, levando em conta esta como uma expansão da economia numa circunstância cultural favorável. Surge então a questão da transposição de utopias ao virtual, como, por exemplo, a idéia de democracia dos emissores na rede, de livre circulação e conexões. Porém, de outra parte, sabe-se que a formatação da informação e do saber na era digital determina o aparecimento de uma massa de excluídos informáticos, tanto por questões econômicas como culturais.

A sociedade primitiva do futuro²³ possui a tecnologia de *hardwares* e *softwares*. O caráter lúdico norte-americano é decisivo para

orientar o saber atual na direção do hedonismo *teenager*. Os *netusers* formam uma elite, no sentido de serem aptos a transitar e urbanizar o *cyberspace*, criando uma espécie de *tecnodemocracia-ateniense-virtual*,²⁴ onde ao invés de pensadores, circulam fantasmas do narcisismo digital.

Se o saber é fruto da mediação técnica informática e os conteúdos das redes são formatados pela elite virtual para seu próprio uso, cabe pensar na metáfora do holograma²⁵ de Baudrillard e refletir sobre as perspectivas do tempo real, segundo Virilio: "Hoje em dia, quando a noção de distância deu lugar, em física, à noção de uma potência de emissão instantânea, a ótica ondulatória alcança uma flutuação das aparências na qual a distância não é mais, como desejava o poeta, a profundidade da presença, mas somente a sua intermitência. Como o intervalo de espaço (signo negativo) e o intervalo de tempo (signo positivo) tendo há pouco cedido lugar ao intervalo do signo nulo da velocidade-luz das ondas que veiculam a informação, examinemos agora os problemas colocados pela inovação de uma digitalização dos sinais (áudio, vídeo e tácteis), permitindo não mais, como antes, com a estética do desaparecimento, a representação da realidade sensível, mas antes sua efetiva apresentação intempestiva graças aos captadores, sensores e outros *teledetectores* daquilo que designamos como *telepresença*."²⁶

Na aceleração, a superfície promove as trocas com maior rapidez. A vertigem da contemplação é também a da interatividade como conexão pela conexão. A garantia da qualidade das informações na internet é nula. Não se deveria pensar na utopia do conhecimento mediatizado quando a rede possui uma *trashmemory*²⁷, onde os conteúdos são a marca do lúdico e do hedonismo. É ponto pacífico que a experiência no *cyberspace* é individual e que existem *sites* atraentes. Contudo, a maioria deles é a prova do lixo virtual transfigurado em *netculture* e atuando sobre o real como estilo do tempo atual.

Assim como Baudrillard afirma que a América é o cenário do simulacro por fazer

aparecer tudo o que desaparece na Europa,²⁸ pode-se complementar a idéia constatando que tudo o que passa do real ao virtual retorna *tecnomusealizado* e revestido de valor da *tecnoelite ciberespacial*. Se o virtual passa a possuir características que desapareceram do mapa do real, o real passa a ser o que é através do discurso do virtual. Esta hiper-realidade não implica no apocalipse, já que o fim, segundo esta visão, é uma mera ilusão²⁹ pelos acontecimentos recusarem-se a acontecer. Como no exemplo da reversão do tempo, baseado na circularidade do tempo em Nietzsche, Baudrillard acredita que em algum momento da década de 80, o mundo começou a afastar-se do simbólico ano 2000. Agora, a idéia desta superfície simbólica do presente ao futuro já não faz mais nenhum sentido, mas por outra parte, há uma certa tendência em deslocar a data simbólica para 2025, quando a revolução digital chegaria ao seu clímax. Mas quem garante que quanto mais nos aproximarmos desta data, mais nos afastaremos de seu simbolismo futurístico. A imersão na era dos simulacros é também o encantamento com seu reflexo através das imagens proporcionadas pela aceleração tecnológica. O hedonismo atual tem muito da mitologia grega, através de Narciso. O mergulho fatal do deus dos rios também foi a busca do seu duplo. Maffesoli diz que

"Em nosso caso, esse 'duplo', a modernidade, o tinha projetado em um tempo a vir: que era a sociedade perfeita ou a aperfeiçoar, apanágio dos diversos tipos de socialismo ou de capitalismo. Conseqüentemente, não era preciso preocupar-se com o presente, no *hic et nunc*. Com a falência de uma projeção deste tipo, já evidente para os socialismos, e que logo o será para os capitalismos, a necessidade de um tal duplo readquire importância. Essa idéia, aliás, é encontrada, sob os mais diversos nomes, em outros autores que não eu: o preço das coisas sem preço de Jean Duvignaud, ou a noção de imaterial proposta por Jean-François Lyotard, e

talvez até mesmo nas análises de Jean Baudrillard sobre o simulacro. Em uma palavra, reafirma-se bem alto que a realidade engloba seu contrário e assim se pode compreender um trabalho do negativo que não se resolve em uma síntese dialética: tendo o material cada vez mais necessidade do espiritual, não podendo mais o físico ser compreendido sem metafísica, a corporeidade só adquire sentido em função da mística.³⁰

A busca do duplo, do outro, da alteridade é uma marca de nosso tempo. Com o advento da comunicação digital, o tecnocentrismo passou a orientar essa busca. Primeiro Deus, depois o próprio homem, agora, a tecnologia. Desta forma, a superfície de cada época oculta seu duplo. Ainda que nem sempre se possa perceber a superfície como fronteira, a própria fusão é o vestígio de sua presença. Do presente ao futuro, do industrial ao informático, da terra ao espaço sideral, do sujeito ao objeto, da realidade ao sonho, do objetivo ao subjetivo, da cena ao espelho, da tela à rede e do real ao virtual, as superfícies na era do *cyberspace* são a continuação da busca do homem por si mesmo através do seu outro, ainda que Baudrillard afirme que "ya no se necesita de una conciencia crítica para ofrecer al mundo el espejo de su doble: nuestro mundo moderno há engullido a su doble a la vez que ha perdido su sombra, y la ironia de este doble incorporado estalla a cada instante en cada fragmento de nuestros signos, de nuestros objectos, de nuestros modelos."³¹

Assim como a solidão lúcida de Nietzsche lhe fez caminhar e dialogar com um fantasma, sua própria sombra, em busca de si mesmo, o mundo se procura, se encontra e se perde na fusão das superfícies do virtual:

"-el caminante : (...) Tú ya sabes que me gusta la sombra tanto como la luz. Para que un rostro sea bello, una palabra clara y un caracter bondadoso y firme, se necesita tanto la sombra como la luz. No sólo no son enemigas, sino

que se dan amistosamente la mano, y quando desaparece la luz, la sombra se marcha detrás de ella."³²

Notas

- 1 Termo utilizado por Jean Baudrillard em *A Transparência do Mal: Ensaio sobre os fenômenos extremos*, Campinas, Papyrus, 1992, para declinar sua visão do êxtase comunicacional.
- 2 Conceito de Michel Maffesoli encontrado nas obras *No Fundo das Aparências*, Rio de Janeiro, ed. Vozes, 1996 e *A Contemplação do Mundo*, Rio de Janeiro, Artes e Ofícios, 1995.
- 3 VIRILIO, Paul: *O Espaço Crítico - e as perspectivas do tempo real*. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993, p.12-13.
- 4 Sobre esta expressão de Baudrillard, ver *A Transparência do Mal*, op.cit., A brancura operacional.
- 5 Comentário de Maffesoli sobre as posturas de Baudrillard expostas em *A Transparência do Mal*, op.cit.. MAFFESOLI, Michel: *A Contemplação do Mundo*, op.cit., p.93.
- 6 Entrevista com Michel Maffesoli, realizada em Porto Alegre, no teatro da PUCRS, em outubro de 1996. Reprodução magnética.
- 7 Analogia com o título da obra *Tela Total*, de Jean Baudrillard, utilizado por Juremir Machado da Silva, organizador e tradutor do livro que reúne textos do pensador francês publicados no *Liberación*, lançado pela Sulina, em abril de 1997.
- 8 Ver LYOTARD, Jean-François, *A Condição Pós-Moderna*, Lisboa, ed. Gradiva, 1989.
- 9 Conceitos de Kant, desenvolvidos em *A Crítica do Juízo*.
- 10 LYOTARD, Jean-François: *Lições sobre a Analítica do Sublime*, Campinas, Papyrus, 1993, p.29.
- 11 NIETZSCHE, Friedrich: *Humano, Demasiado Humano*, Madrid, M.E. Editores, 1993, p. 38.

- 12 Ver a transfiguração do espírito nas três fases apresentadas por Nietzsche: camelo, como o carregador de valores, o leão como o destruidor desses valores, e a criança como a fase criadora de novos valores. NIETZSCHE, F: *Así Habló Zarathustra*, Madrid, M.E. Editores, 1993.
- 13 Revisão do conceito de teoria da comunicação em MACLUHAN, Marshall: *Media Understanding*, São Paulo, Cultrix, 1964.
- 14 Termo usado por TRIVINHO, Eugênio: "Epistemologia em ruínas: a implosão da teoria da comunicação na experiência do Cyberspace", *Revista da FAMECOS-Mídia, Cultura e Tecnologia*, n. 5, p. 76.
- 15 Expressão usada por TRIVINHO, op.cit. inspirada em VIRILIO, Paul: *A Inércia Polar*, Lisboa, Dom Quixote, 1993.
- 16 LÉVY, Pierre: *As Tecnologias da Inteligência - o futuro do pensamento na era da informática*, Rio de Janeiro, ed. 34, 1993, p.26.
- 17 Expressão inspirada em MORIN, Edgar: *Terra-Pátria*, Porto Alegre, Sulina, 1995.
- 18 BAUDRILLARD, Jean in FOSTER, H., HABERMAS, J. y otros: *La Posmodernidad*, Barcelona, Kairós, 1988, p.188- texto *El Extasis de la comunicación*
- 19 ALLIEZ, Éric: *Deleuze filosofia virtual*, Rio de Janeiro, Ed. 34, 1996, p.39.
- 20 Marcel Duchamp acreditava que o espaço do museu poderia legitimar qualquer objeto como obra de arte. Ao levar o mictório para o museu, criticou a aura do espaço físico destinado às artes, acima das próprias obras de arte.
- 21 NIETZSCHE, F: *Humano, Demasiado Humano*, op.cit. p.160-161.
- 22 MAFFESOLI, M: *A Contemplação do Mundo*, op.cit. p.105.
- 23 Termo usado em BAUDRILLARD, J: *América*, Rio de Janeiro, Rocco, 1986. Para a sociedade dos Estados Unidos, lúdica e infantil, em relação também ao uso da informática.
- 24 Neologismo criado para expressar as diferenças entre os iniciados e os excluídos informáticos numa metáfora da sociedade helênica, de pensadores e escravos.
- 25 Ver MENEZES, Francisco Eduardo: "Morin, Baudrillard e a Metáfora do Holograma", *Revista FAMECOS, Mídia, Cultura e Tecnologia*, N.5, p.21-26.
- 26 VIRILIO, Paul: *O Espaço Crítico*, op.cit. p.103.
- 27 Expressão referente ao lixo cultural nas redes, como prótese de memória virtual.
- 28 Ver BAUDRILLARD, J: *América*, op.cit., as questões da hiper-realidade na imanência e na transcrição dos valores europeus à América sob a forma de simulacro.
- 29 Ideias desenvolvidas em BAUDRILLARD, J: *La Ilusión del fin- la huelga de los acontecimientos*, Barcelona, Anagrama, 1993.
- 30 MAFFESOLI, M: *A Contemplação do Mundo*, op.cit., p.31.
- 31 BAUDRILLARD, Jean: *El Crimen Perfecto*, Barcelona, Anagrama, 1996, p.103.
- 32 NIETZSCHE, F: *El Caminante y su Sombra*, Madrid, M.E. Editores, 1994, p.24.