

# Cibercidades: notas sobre as novas tecno-heterotopias

*“Talvez possamos dizer que alguns dos conflitos ideológicos que animam os polemistas de hoje se desenrolam entre os piedosos descendentes do tempo e os ardorosos habitantes do espaço.”*

– Michel Foucault

## RESUMO

A partir de uma reflexão sobre a concepção tecno-digital das cidades contemporâneas, propomos pensar aqui sua genealogia enquanto realidade e sua presença enquanto narrativa, sua ligação com o cinema e com o imaginário tecnológico, sua experiência de habitat dos ciborgues, sua relação com o pós-humano, o pós-histórico ou o pós-biológico. Considerando as cibercidades um artefato cultural, propomos o conceito de heterotopia para descrever o que as caracteriza: virtualizações e invenções.

## PALAVRAS-CHAVE

- cibercidade
- narrativa
- heterotopia

## ABSTRACT

*From a reflection on the tecno-digital conception of the contemporary cities, we propose here to think about its genealogy while reality and its presence while narrative, its relation to cinema and technological imaginary, its experience of ciborgues habitats, its relation to the post-human, the post-historical or the post-biological. Considering the cibercities a cultural artifact, we propose the heterotopie concept to describe what characterizes them: virtualizations and inventions.*

## KEY WORDS

- cybercity
- narrative
- heterotopie

**Ieda Tucherman**  
ECO/UF RJ

**A** citação ao lado, escolhida pela aguda pertinência à nossa realidade (não parece uma interessante maneira de pensar o que se passa nos conflitos que estamos vendo desde o final do século passado?), além da evidente relação com o tema proposto para esta mesa, *cibercidades*, aparece no início de um texto chamado *Des espaces autres*, da autoria de Michel Foucault (1994, pp. 752–762) que apresenta, de saída, uma particularidade: trata-se de uma conferência proferida no Centro de Estudos de Arquitetura na Tunísia em 14 de março de 1967, cuja publicação só foi autorizada pelo autor em outubro de 1984, no quinto número da revista *Architecture, Mouvement, Continuité*.

Neste texto provocativo e instigante Michel Foucault problematiza a própria noção de espaço, servindo-se, para tanto, de três associações: extensão (*étendue*); localização (*localisation*) e posicionamento (*emplacement*). Constrói então uma breve genealogia do percurso de uma a outra forma de conceber e experimentar o espaço na história do Ocidente associando o espaço de localização com a hierarquia de lugares que marcava o pensamento medieval; a extensão como a idéia de espaço que emergiu a partir da descoberta de Galileu, um espaço infinito e infinitamente aberto que não tendo nem centro nem margens não poderia reter a hierarquia medieval e o posicionamento como o que corresponderia à nossa atualidade, tendo surgido como substituição à própria extensão. Tal espaço de posicionamento se define por relações de vizinhança entre pontos ou elementos: formalmente podemos descrevê-lo como séries, árvores, treliças, redes.

Neste texto, Foucault cunha o conceito de heterotopias, contraposição múltipla, laica, histórica, real e concreta à irrealdade absolutizante das utopias, definidas como posicionamentos sem lugares reais. Aliás, embora encontremos méritos inequívocos no texto de Margaret Wertheim, *A história do espaço de Dante à Internet* (2001), e vejamos com muito interesse a idéia que o ciberespaço seria a realização técnica de um princípio de matriz religiosa, o espaço das almas, à qual voltaremos mais tarde, para pensarmos as cibercidades as heterotopias são, a nosso ver, uma mais eficaz compreensão.

Em outro texto, *Paisagens urbanas* (Brissac Peixoto, 1996), lemos: “Pode-se ainda falar em arquitetura? (...) Entramos numa era pós-arquitetônica: a capacidade tradicional de organizar o espaço e o tempo entra em conflito com o poder dos meios de comunicação (idem, 298–299).”

Portanto senhores, podemos reter as lágrimas. As cibercidades não desrealizaram as cidades; estas já estavam, e há tempos, esvaziando, selecionando, reterritorializando seus sentidos. Se o habitante ou cidadão é um nômade, se o deslocamento é a regra,

realiza-se uma transposição “o cinema se converte em dispositivo arquitetônico e a arquitetura num dispositivo cinético (idem, 299).” Será então já como imagem que pensaremos esta cidade com a qual a cibercidade deverá produzir sua sinergia.

### História das cidades

“Toda cidade recebe o nome do deserto a que se opõe.” – Ítalo Calvino, *Cidades Invisíveis*

Quando falamos em cidades, convocamos um amplo conjunto de olhares que se cruzam na nossa percepção e na nossa sensibilidade: além das óbvias áreas da arquitetura e urbanismo, que descrevem e constroem a sua concretude (a alma de pedra), suas narrativas, assim como as manifestações artísticas que tem nela a cena e/ou o tema, atravessam o nosso olhar como sua outra alma imaterial.

Certamente, o que encontramos em cada nome de cidade (destas que se opõe ao deserto) é, ao mesmo tempo, uma cidade da memória, uma cidade da fantasia e uma cidade real e, portanto, mutante, histórica, quase volúvel. Basta lembrar que há o Rio de Janeiro de João do Rio e de sua “Alma encantada das ruas”, mas também a da bossa-nova e de Corcovado e a dos funks das atuais favelas; há a Paris de Balzac e Baudelaire, mas também a da *Nouvelle Vague*; a Nova York de John dos Passos, mas também a de Edgar Hooper, a de Woody Allen e a de Paul Auster e por aí vai; sem esquecer que, nas descrições que nos chegam, falam os nativos cuja vinculação com a cidade é visceral e os estrangeiros que aprendem a “estranhá-la apaixonadamente” além dos turistas e dos vagabundos (Bauman, 1999).

Vamos agora propor um recorte estratégico arbitrário, mas não gratuito, ligado à concepção de modernidade, nosso mais próximo passado. Assim, embora a cidade exista desde as primeiras experiências de sedentarização, podemos dizer que, em certo momento, a cidade e a modernidade inventaram juntas o cinema. E este é o criador das cidades que conhecemos e/ou reconhecemos.

Na verdade é consensual a compreensão de que o cinema, da maneira como se desenvolveu a partir do século XIX, tornou-se a expressão mais acabada das características da modernidade: podemos mesmo pressupor que a cultura da modernidade tornou inevitável o cinema e que a cultura moderna foi cinematográfica antes do cinema.

Mas a cidade que conhecemos e da qual já falamos com saudades tem a mesma matriz: foi no contexto da cidade que a cultura moderna pôde se instalar, a cidade fornecendo o lócus da circulação dos corpos e mercadorias, as trocas de olhares e os exercícios do consumo. A vida moderna foi, por definição, urbana, mas, para que isto se afirmasse, as transformações sociais e econômicas do capitalismo impuseram uma remodelação à cidade na mesma segunda metade do

século XIX, que viu surgirem as condições de possibilidade e depois o cinema propriamente dito.

Se Paris, a de Charles Baudelaire descrita por Benjamin como a capital do século XIX foi a primeira cidade simbólica desta modernidade,<sup>1</sup> a Nova York da virada do século XX foi herdeira e complemento; a primeira iniciando o processo de exibição de visibilidade e distração, de “construção de eternidade na efemeridade”, enquanto a segunda, a congestionada Nova York, lidou com a superestimulação e com o choque, transformando-se num caldeirão transbordante de distração, sensação e estímulo, vindo surgir, materializada pelo crescimento do capitalismo industrial, a sociedade de massa.

Num interessante artigo Ben Singer (2001, pp. 115-148) fala de uma “concepção neurológica da modernidade” requisitando que, para que sua compreensão, é preciso o registro de uma nova experiência subjetiva caracterizada pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano. A própria estrutura mesma da experiência teria sido alterada pela aceleração e pelo hiperestímulo.

Um movimento curioso vai se realizar então: a hiperconsciência histórica da vulnerabilidade física no ambiente moderno, tais como acidentes de trânsito, mortes nas construções urbanas, etc, vão originar matérias e cartuns nos jornais, num movimento em que o automóvel, símbolo do capitalismo, da aceleração, do trânsito, do transitório e do consumo vai encarnar o tema central da imaginação distópica moderna. No cinema, arte e indústria, dispositivo da visibilidade máxima do movimento, espécie de exteriorização da nossa consciência, ela mesma cinemática, a modernidade “inaugurou o comércio de choques sensoriais. “O” suspense” surgiu como a tônica da diversão moderna (idem, p. 133).” No mesmo movimento, e como seu contraponto, o cinema vai ser também o lócus e o veículo onde a extrema aceleração e visibilidade, assim como a potência de destruição física e simbólica serão pensadas. Não por acaso vemos como tão frutífera a relação entre cinema e ficção-científica, aí incluídas as ficções distópicas sobre as cidades. Na verdade, como afirma André Lemos (2005, pp. 11-34), a cidade na cibercultura é o habitat de seu cidadão, o ciborgue. Ela aparece como realidade imaterial e não tangível (mas operacional), e como imaginária, sendo preenchida por U-Topias, as cidades imaginárias e irreais nascidas nos textos de Santo Agostinho, Platão, Thomas More, como o desejo humano de um espaço e tempo ideal, condições da sociedade perfeita. Mas também tem no seu horizonte as distopias que a literatura e sobretudo o cinema produziram tais como 1984, *Metropolis*, *Alphaville*, *Blade Runner*, *Crash* e tantas outras onde vemos o desenho de um mundo inumano, dominado pelas técnicas. Como nos lembra o autor, é o dilema permanente, hoje ainda mais acentuado, qual seja, o de “estarmos inseridos na cultura resistindo contra os excessos da artificialização (idem, p. 13).”

Para irmos mais longe é interessante retornarmos a esta perspectiva da relação de oposição entre natureza e cultura e natureza e artifício produzida no mundo moderno e diretamente relacionada com a idéia de “perda” que caracteriza os apocalípticos que choram uma pretensa volta a uma essência da realidade. Numa primeira visada a natureza aparece como falta, como marca da finitude, seja a da espécie, seja a individual; à cultura cabe então, como descreve Virilio,<sup>2</sup> fazer mais rápido e melhor do que a natureza, a cultura como prótese e como técnica realizando a passagem do animal para o humano. No segundo momento a natureza é excesso, descontrola, o vitalismo que ameaça o processo civilizatório; aí a cultura é contenção, educação, moral e ética.

Hoje a discussão tem outra perspectiva: o cultural está intervindo no biológico, na carne<sup>3</sup>: a biotecnologia, o genoma, a engenharia genética são hoje o lugar da macro questão política, a saber: devemos parar no atual padrão genético ou devemos intervir na matriz do mesmo? A manipulação genética faz parte da evolução ou a está colocando em causa? Isto significa proibir ou favorecer movimentos ligados à clonagem, à simbiose, ao aperfeiçoamento das espécies. O cidadão ciborgue que habita a cibercidade<sup>4</sup> é um ser que aponta para a possibilidade de outra espécie, anunciando que somos nós mesmos, humanos, um passo apenas na Teoria da Evolução, certamente não o seu final.

Este é o “estado da arte” das relações atuais entre o humano e sua perda de referências, a tal ponto que surgem termos como pós-biológico, pós-humano, pós-histórico para nomear este afastamento daquilo que nos definia. Talvez por isto as múltiplas possibilidades de presença tenham se tornado cotidianamente viáveis e o ciborgue apareça como um dos novos rostos desta identidade de fluxos, conexões maquínicas, identidades híbridas de posição como os novos espaços da teoria foucaultiana.

### Ficção-científica como narrativa das cidades

Desde sempre sabemos que a narrativa<sup>5</sup> foi a forma básica de organização da subjetividade; vivemos, como Sherazade, enquanto temos histórias para contar. Este princípio também parece válido quando compreendemos que há uma vida subjetiva das formas sociais que também se expressa como textualidade. Na cultura ocidental moderna e pós-moderna o cinema parece ser o lugar privilegiado desta elaboração.

Assim, alguns filmes são marcantes para a discussão sobre o imaginário destino das cidades, representando momentos históricos diferentes e convicções particulares, embora tenham em comum um caráter de distopia. São eles, e escolhemos os “clássicos”: *Metrópolis* (1926), de Fritz Lang, *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott e *Crash* (1996). *Metrópolis*, de Fritz Lang, é um filme onde se percebe a influência dos movimentos das vanguardas, onde os temas do futurismo de Marinetti ainda são visíveis apesar dos hor-

rores da guerra. O filme apresenta uma cidade dividida: a subterrânea, onde vivem e sofrem os operários, e a superfície, espaço do Senhor de *Metrópolis*. O conflito entre o capital e o trabalho é o tema da construção da cidade.

O próprio de *Metrópolis* é a sua dupla envergadura, fato comum nas mais sofisticadas narrativas de ficção-científica: de um lado questiona o efeito do poder tecnológico e das estruturas do artifício sobre todos nós e do outro celebra o cinema de ficção-científica e o fascínio que ele exerce sobre nós. Pensar o humano como parte de uma engrenagem foi uma das tarefas às quais a ficção-científica se consagrou: em *Metrópolis*, a seqüência da criação do robô Maria é eloqüente porque apresenta a inter-relação entre o natural e o mecânico e entre a mulher e a máquina, ela mesma corporificando a sedução. Ora, este robô humanoíde está plenamente enraizado no imaginário ocidental como promessa do engenho humano e como ameaça da nossa extinção ou substituição.

No entanto, como menciona Beatriz Resende (2002, p. 65): “o filme é genial, marco do expressionismo alemão, e, tecnicamente, absolutamente de vanguarda. O delírio da cidade futurista e seu espaço preenchido por premonitórios arranha-céus, com o horizonte cortado por zepellins e aeronaves é inesquecível”.

*Blade Runner* é baseado num texto de Philip K. Dick, talvez o mais profícuo e talentoso escritor do que convencionamos chamar de ficção-científica, *Do androids dream of electric sheep?* Na época do seu lançamento, recebeu boas e elogiosas críticas, mas foi posteriormente, provavelmente pelo acerto de suas antecipações, que ganhou o status de cult-movie, citado em todas as listas dos melhores filmes já produzidos e em quase todos os textos, congressos e matérias de urbanismo.

Como exemplo, o jornal carioca O Globo, de 17 de junho de 2002, publicou uma matéria, no Segundo Caderno, sobre o vigésimo aniversário do cult-movie *Blade Runner*, de Ridley Scott, que terá lugar dia 25 de junho de 2002, comentando o seu caráter antecipatório: o debate social sobre os limites éticos da clonagem (presente na figura dos replicantes, seres humanos criados artificialmente para viverem em regime de semi-escravidão); a preocupação perene com a qualidade de vida nas grandes cidades (imagens assustadoras de Los Angeles em 2019, com edifício de mais de cem andares e céu constantemente encoberto pela poluição efetivamente contribuíram para a conscientização ambiental, minimizando a ameaça da megálpole infernal-o termo “futuro *Blade Runner*” é habitual em textos sobre urbanismo) a crescente presença da cultura oriental na cultura ocidental, a política de exclusão dos movimentos migratórios (só os imperfeitos ficavam; os mais perfeitos iam viver nas colônias *off-world*), etc. Eis aí temas da bioética, incluindo o envelhecimento precoce (no filme os replicantes tem pouco tempo de vida), do urbanismo, dos novos estu-

dos culturais, da biopolítica e da demografia, assim como os da psicologia cognitiva (questões de memória, afeto e aprendizagem) e da subjetividade.

De qualquer forma, já é da cidade global, da população multicultural que se trata. Ilustra o que Castells identifica como a maior revolução urbana dos novos tempos, as megacidades, que alguns pesquisadores chamam de “metrópoles da morte”.

No filme os mais favorecidos já tinham abandonado esta cidade em direção às colônias *off-world*. Além dos orientais, negros e hispânicos restaram apenas seres deficientes e fracassados como o estéril ex-caçador de andróides, o neurologicamente comprometido criador de bonecos, o supermiópe e delirante cientista e os andróides, criados à semelhança dos humanos na sua melhor forma.

Dois dados são particularmente interessantes: quem ocupa os espaços desprezados não é a classe trabalhadora, mas uma sub-classe que, nas cidades pós-modernas aparece, como aqui, representada pelas minorias raciais; não existe mais certeza irrevogável da diferença entre os seres humanos e seus replicantes: inquéritos, testes, perseguições e diálogos mostram a fragilidade da fronteira de separação entre as espécies.

Finalmente o último filme, *Crash*, de Cronenberg, baseado num texto dos anos 70 de J.D. Ballard, parte de uma trilogia que tem o expressivo título de “trilogia do desastre urbano”: nele a cidade é cenário de cenas onde sangue, carros e sexo sucedem-se repetindo obsessivamente os acidentes e suas simulações, propondo um erotismo delirante provocado por situações de violência e morte. Cenário que é uma não-paisagem: o casal contempla a cidade do alto de um edifício e o que vê são apenas vias expressas de alta velocidade. O resto do espaço são os não-lugares da cidade contemporânea: estacionamentos, auto-estradas, garagens de aeroportos.<sup>6</sup>

Um último filme que não incluímos na lista dos clássicos merece ser mencionado no contexto do nosso tema de cibercidades; sem ter a crueldade e a estética particular de Cronenberg, *Terminal*, de 2004, dirigido por Steven Spielberg, apresenta uma curiosa novidade: a incomunicabilidade entre a cidade (Nova York), o não-lugar (o Aeroporto de La Guardia) e a cidade global informacional: um homem fica impedido de entrar nos Estados Unidos devido a um golpe de estado em seu país, o mesmo homem fica preso no aeroporto, já que também não pode retornar à sua terra natal.

Entre dois tempos, preso no não-lugar, o personagem termina por afetivizá-lo, preenchendo-o com vínculos e subjetividades, transformando o aeroporto não-lugar em lugar e fazendo da simples chegada em Nova York, lugar ligado à memória do pai músico, a cidade de todos os tempos. Uma certa utopia ao estilo Spielberg, que não deixa de ser atenta aos inúmeros desencontros das cidades na cidade.

## Ciberespaço e cibercidades

As raízes imaginárias ou religiosas do ciberespaço já foram amplamente exploradas. Do ponto de vista de definição do criador do termo ciberespaço, o escritor canadense William Gibson, autor do romance *Neuromancer*, “o ciberespaço é construído apenas de data sendo uma polis idealizada de ordem cristalina e matemático rigor (Wertheim, 1998, p. 296).”

Para os teóricos que sobre ele se debruçam trata-se de um novo domínio, “um espaço relacional capaz de colocar em contato, através de técnicas de comutação eletrônica, pessoas do mundo todo, portanto é um espaço midiático de comunicação e compartilhamento (Lemos, 2002).”

Mas há uma genealogia própria para o ciberespaço da qual nos fala Wertheim, lembrando que o ciberespaço não é produto de um sistema teológico formalizado, mesmo tendo para muitos um apelo religioso; não sendo uma construção abertamente religiosa tem a seu favor um ponto crucial numa era científica como a nossa onde expressões evidentes de tradição religiosa deixariam muitas pessoas desconfortáveis.

O apelo espiritual do ciberespaço vigora neste paradoxo: é um resgate da antiga idéia de Paraíso, mas num secular e sancionado formato. O reino perfeito espera por nós, nos é dito, não atrás dos portões de pérola, mas atrás das network gates, atrás de portas eletrônicas, etiquetadas como “.com”, “.net”, “.edu”. (Wertheim, 1998, p. 23)

Ora, as cibercidades são espaços urbanos cibernéticos, ou seja, são artefatos (como o são todas as cidades) digitais, fundando, a partir de formas novas de fluxos comunicacionais e de transporte, por meio de ação à distância, uma nova instância de convivibilidade, assim como de vida social e política: temas como ciberinstrumento para o desenvolvimento de uma inteligência coletiva e de uma democracia eletrônica são constantemente associados.

Como nos descreve Lemos (2005, p. 109-114) também a cidade digital é cercada por três tradições que constituem nossa tradicional vocação utópica: a utopia urbana, a utopia política e a utopia cibernética que seriam os modelos idealizados de cada uma destas perspectivas e falam do arquétipo da vivência humana idealizada, da cidadania na sua realização mais democrática e da comunicação no sentido de inclusão e compartilhamento absolutos.

De qualquer modo, incorporando esta ciberutopia, podemos perceber o compartimento do que Clément Rosset cunhou sob o nome de *ailleurs* (1977), que ele define como uma situação que se estabelece quando um real se torna insuportável e é então denegado pela lógica deste *ailleurs* que fala das utopias como de nossas ficções de nós mesmos.

Talvez, neste sentido, inventar comunidades idealizadas que possam transcender distância, raça, cre-

do e cor ou sonhar com comunidades melhores porque fundadas sob interesses comuns e não apenas a partir das proximidades físicas fale mais do isolamento e da solidão contemporâneas do que de sua vocação comunitária. Teremos que experimentar e pagar para ver, mas até agora as cibercidades, como instrumentos de uma crescente cibercidadania são mais promessa do que fatos, acho eu, ou, dizendo de outra maneira, mais manifestos do que gestos. Parece haver mais teóricos avaliando o seu potencial do que ativistas pondo-os em ação numa nova lógica ético-política.

### Heterotopias

No entanto, se formos mais provocantes e críticos, podemos recuperar na idéia de heterotopias, o que pode ser a vocação das cibercidades.

Quando Foucault elabora seu conceito, ele o faz seguindo este percurso: começa nos lembrando que o espaço onde vivemos é já heterogêneo, que nos movemos num conjunto de relações que definem posições que ele considera irredutíveis e não superponíveis. Neste domínio, o que lhe parece mais interessante é pensar, entre todos estes posicionamentos, aqueles que têm a curiosa propriedade de estar em relação com todos os outros posicionamentos, mas sob um modo tal que eles suspendem, neutralizam ou invertem o conjunto de relações que se encontram designados ou refletidos por eles.

O primeiro deles é a utopia, este posicionamento sem lugar real que entretém com o espaço real da sociedade uma relação de analogia direta ou inversa: tratar-se-ia da própria sociedade aperfeiçoada ou da sua superação.

Mas há também, em todas as culturas e civilizações, lugares reais, efetivos, que funcionam quase como utopias realizadas, espécies de lugares que são fora de todos os lugares embora sejam efetivamente localizáveis. Exerceriam uma contestação ao mesmo tempo mítica e real dos espaços onde vivemos.

Vários são os exemplos, mas para o que gostaria de propor três tipos são os mais eloquentes: o primeiro seria aquele representado pelas bibliotecas e pelos museus, os espaços de todos os tempos, numa enunciação próxima das concebidas por Jorge Luis Borges em seus contos-labirintos. Responderiam à vontade de guardar num lugar todas as épocas, todos os gostos; um lugar de todos os tempos que fosse, ele mesmo, fora do tempo; heterotopia própria do século XIX ainda e muito mais atuante hoje com o desejo de tudo arquivar.<sup>7</sup>

O segundo tipo, fútil, precário, passageiro, se dá sob o nome da festa, as cidades de férias “estas vilas polinésias que oferecem três pequenas semanas de nudez primitiva e eterna aos seus habitantes (Foucault, 1994, p. 760).”

O terceiro e mais poético tipo de heterotopia seria o navio, um espaço flutuante no mar, um lugar sem

lugar, que vive por si mesmo, fechado sobre si mesmo e, ao mesmo tempo, aberto ao infinito do mar. “O navio é a heterotopia por excelência. Nas civilizações sem navios, os sonhos se calam, a espionagem substitui a aventura e a polícia os corsários (idem, p. 762).”

Gosto de pensar que as apostas possíveis nos conjuntos simbólicos e sociotécnicos que são as nossas cidades e cibercidades aproximam-se destas descrições: virtualizações de museus e bibliotecas, eles mesmos já espaços heterotópicos, experiências lúdicas e cognitivas disponíveis, e, sobretudo, a abertura para inventar, como um navio sem destino pré-determinado, novos continentes e outros portos. Afinal, navegar é preciso... viver é impreciso.

### No lugar de uma conclusão

Longe de nós propor um diagnóstico sobre as cibercidades ou sobre a cibercultura. Seria, mais do que pretensão, delírio. Isto não nos impede, no entanto, de provocar um tema associado a ambas, que parece ficar subassumido a outros de leitura mais imediata; este tema já apareceu neste texto não de forma totalmente desvelada: pensar as cibercidades é, necessariamente, pensar as ligações e os vínculos na era da técnica.

Hoje as ligações se descrevem como conectividade, interatividade, on line, manifestando uma aposta às vezes um pouco eufórica na multiplicidade, no nomadismo e no rizomático. A própria noção de rede, paradigma deste universo de ligações, aparece como esta prótese técnica da utopia social. Como nos lembra Musso, “a rede leva sempre consigo um imaginário de transição, entre a liberdade de um sistema piramidal e hierárquico de que o Estado é o arquétipo e a promessa de um sistema futuro, o da associação universal, anunciador de um novo tipo de relação igualitária (2004, p. 34).”

Isto acaba por colocar a questão do estar sempre ligado como dogma, sob pena de exclusão ou “info-exclusão”.<sup>8</sup> Certamente hoje os modos de ligação e desligamento são o campo de batalha da cultura e esta compulsão das ligações tem seu sintoma mais evidente na cultura dos híbridos (especialmente na mistura entre o biológico e o mecânico e entre o corpo e a imagem) dos quais o ciborgue é o exemplo mais acabado.

Ora, desde os gregos, a ligação é pensada como sendo da ordem da erótica, como nos mostra o Banquete de Platão, no mesmo movimento em que elabora o seu gesto de contenção; Foucault aponta esta perspectiva com clareza quando, no *Uso dos Prazeres*, (Foucault, 1984) fala do amor entre os rapazes como sendo uma erótica, uma estética e uma dietética, antes de ser o campo censurado pela metafísica.

As “ligações técnicas” seriam então, acima de tudo “uma erótica espectral” que nos liga às máquinas através de desejo, dinheiro etc. e destas “ao mundo”, que nos chega, portanto, mediatizado.<sup>9</sup> Este é o mundo da sociedade de controle de que nos falou há tempos Gilles Deleuze (1992).

Quanto às cibercidades, talvez a questão seja a da sua ligação com as cidades das quais são face ; serão ligações livres, estranhas, enredadas, perigosas? Qual é a forma da relação das ligações da matriz tecnológica com as ligações das matrizes históricas, artísticas, categoriais e afetivas.

Lembrando Donna Haraway: “A tecnologia não é neutra. Estamos no interior do que fazemos e o que fazemos está dentro de nós. Vivemos num mundo de conexões-e é importante saber quem é feito e que é desfeito (Kunzru, 2000, p. 36)”. ■FAMECOS

#### NOTAS

- 1 Referência ao mais que célebre texto de Walter Benjamin “Paris, capital do século XIX”.
- 2 Em vários de seus textos , seu tema mais constante sendo a aceleração que ele associa à política e à violência.
- 3 Esta mudança tem sido analisada por vários pensadores entre os quais destacamos os trabalhos de Peter Sloterdijk e os de Giorgio Agamben.
- 4 Referência ao título do texto de Lemos, *Cidade ciborgue: a cidade na cibercultura* (2005, p. 11).
- 5 Tomamos narrativa na tradução do termo *récit*, tal como conceituado por Roland Barthes.
- 6 “Não lugares são tanto as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e dos bens (vias rápidas, aeroportos, etc.) quanto os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais , ou ainda os campos de trânsito prolongado onde ficam estacionados os refugiados dos planetas (Auge, 1992).”
- 7 A este respeito são brilhantes os artigos de A. Huyssen em *Seduzidos pela memória*, 2000.
- 8 Não nos parece desprovido de relação com esta obrigatoriedade de ligação a forma moderna das novas drogas como o ecstasy, uma “droga da exterioridade” assim como a forma das novas patologias bi-polar, síndrome de pânico e tal que falam de ligações paradoxais, “perigosas” ou estranhas.
- 9 Este é o argumento que desenvolvem José Bragança de Miranda e Maria Teresa Cruz, março de 2002.

#### REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. *Globalização:consequências humanas*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1998.

BRAGANÇA DE MIRANDA, José; TERESA CRUZ, Maria (org.) *Crítica das ligações na era da técnica*. Lisboa, Tropismos, 2001.

BRISSAC PEIXOTO, Nelson. *Paisagens urbanas*. São Paulo, Ed. Senac, 1996.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro Ed.34, 1994.

FOUCAULT, Michel. *O uso dos prazeres*. São Paulo, Graal, 1984.

———. Des espaces autres. In : *Dits et écrits*. Paris, Gallimard, 1994.

KUNZRU, Hari. Você é um ciborgue: um encontro com Donna Haraway. In: *Antropologia do ciborgue*, org. Tadeu Tomás da Silva, Belo Horizonte, Autêntica, 2000.

LEMOS, André, org. *Cibercidade: as cidades na cibercultura*. Rio de Janeiro, e-Papers, 2004.

———. *Cibercidade II : a ciberurbe na sociedade de informação*. Rio de Janeiro, e-Papers, 2005.

MUSSO, Pierre. A filosofia da rede. In: *Tramas da rede*, org. A. Parente, Porto Alegre, Sulinas, 2004.

RESENDE, Beatriz. *Apontamentos de crítica cultural*. Rio de Janeiro, Aeroplano, 2002.

ROSSET, Clément. *Le réel: traité de l'idiotie*. Paris, Minuit, 1977.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e sensacionalismo. In: *O cinema e a invenção da vida moderna*. org. Leo Charney e Vanessa R. Schwartz, São Paulo, Cosac & Naify, 2001.

TUCHERMAN, Ieda. Fabricando corpos: ficção e tecnologia. In: *Corpo, técnica, subjetividades*. Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Relógio d'Água, junho de 2004.

WERTHEIM, Margaret. *A história do espaço de Dante à Internet*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2001.