

CIBERCULTURAS

Michel Maffesoli e Moisés de Lemos Martins

Université Paris-Descartes (Sorbonne)

Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade do Minho

Um satus nascendi

É sem dúvida da natureza de um pensamento genuíno inventar um real que seja, na essência, contrário às verdades usuais. Um real, ou seja, uma coisa que não seja redutível a este princípio de realidade com o qual frequentemente a confundimos. Assim também a invenção, nunca é demais assinalá-lo, consiste em trazer à luz do dia (*in-venire*) aquilo que está lá, enfim, aquilo que já lá está.

Deste modo, em nada se deve limitar a liberdade contida nos exageros do criador. Tipo-ideal (Weber), forma (Simmel), caracteres essenciais (Durkheim), arquétipos (Jung), é longa a lista dos exageros que instabilizam as certezas estabelecidas, mas que permitem, por essa razão, fazer sobressair, pelo menos, as especificidades deste real, pejado de prosaísmos, de grandezas e de baixezas — o todo constituindo a vida social na sua inteireza.

É através de um esforço de vontade, contra as teorias do consenso, e através de uma observação intensa, contra as evidências intelectuais, que a originalidade do pensamento se junta à deste ser-com-outros, simultaneamente autêntico e subterrâneo, próprio à vitalidade específica daquilo que desde sempre chamámos um estado nascente.

Do que se trata, com efeito, nas diversas ciberculturas, é de um *status nascendi* que contamina, de muitas maneiras, a vida quotidiana das nossas sociedades. E não haja dúvida, é em termos de epistemologia que é preciso colocar o problema. Tanto mais que, em surdina, mas de uma forma obstinada, os diversos *media* de comunicação interactiva galgaram espaço e se impuseram, numa assentada, tanto para o que diz respeito aos serviços, aos procedimentos administrativos e burocráticos, como, da mesma forma, no que respeita a todos os momentos lúdicos, em que o sonho tende a substituir a própria realidade.

Talvez seja a figura do fluxo a melhor chave de compreensão deste novo estado nascente, que se realiza nas diversas ciberculturas. O fluxo é uma metáfora da vida, tendendo ambos, fluxo e vida, a desenvolver-se na tensão entre equilíbrio e desequilíbrio. Os fluxos fazem corrente e as correntes vivem da duração. Não são traços ou linhas que substancializem e reifiquem o mo-

vimento, ou que fixem e rigidifiquem a vida. As vivências e as experiências são fases da corrente que é a duração de uma vida.

Fluir ao «ritmo da vida» é viver nuns casos energicamente, e noutros quase desfalecendo. Um fluxo vive de impulsos, sendo pois do domínio da descontinuidade. A continuidade de um fluxo não nos garante a estabilidade. Qualquer equilíbrio conseguido encontra-se sempre ameaçado pela instabilidade. O *continuum* do curso de um fluxo (de uma vida) é, pois, uma abstracção, uma substancialização, uma reificação. Podendo ser sempre palpitante, o equilíbrio do curso de um fluxo não pode deixar de ocorrer no meio de um turbilhão (enfim, no meio do tumulto da vida). Alfred Schütz, leitor de Bergson, assinala que existe no fluxo uma «energia potencial». Pois bem, aquilo que anima esta passagem do *continuum* para o fluxo é a vibração deste energetismo.

A figura do fluxo não tem centro e participa do ser ilimitado para que remete a intransitividade dos verbos fluir e ressoar. Viver sob o signo do fluxo, seja este luz, som ou sensibilidade, significa viver segundo o paradigma do tempo e da audição, e não do espaço, nem da visão. O paradigma acústico, auditivo, é o paradigma do tempo, com sons, ressonâncias, durações, vibrações, ritmos, cadências, modulações. O paradigma visual é o paradigma das substâncias, das coisas e dos estados de coisas, afinal o paradigma do espaço e do território. Para falarmos como McLuhan, o paradigma visual projecta um espaço euclidiano: um espaço enclausurado, controlado, linear e estático, abstraído do mundo que o rodeia. Em contrapartida, o paradigma acústico é o paradigma do objecto técnico, prenhe de *sex-appeal*, como assinala Perniola, um regime de fluxos que não se fixam em nenhum território. Um território remete-nos para estabilidades, para coisas ou estados de coisas, como assinalámos. Em fluxo, de luz, som e sensibilidade, o «objecto técnico» nada tem, todavia, de um espaço euclidiano, é um objecto desterritorializado, um objecto em devir, sem centro, apenas com memória e duração.

O *status nascendi* que se realiza nas diversas ciberculturas é uma proposta epistemológica que também encontramos em Heidegger e Deleuze. Em ambos é interrogada a «realidade da técnica» (Heidegger), não os objectos técnicos, estabilizados como coisas num espaço. A realidade interrogada é a hibrididade da técnica, ou seja, é a técnica como animal («espécie animal», nas palavras de Perniola), é a liga que mistura orgânico e não orgânico, é o híbrido de humano e não humano, o híbrido de sensibilidade e matéria inorgânica. Neste entendimento, o humano não contraria o não-humano, em termos substanciais. Por essa razão podemos identificá-lo com o pós-humano.

Este entendimento da técnica assinala aquilo a que Perniola chama a versão egípcia da nossa cultura, uma atenção dada ao inorgânico no humano. É a figura da «individuação técnica», proposta por Simondon, Deleuze, Latour e Stiegler, entre outros, que resume esta ideia de o mundo mineral poder ser alimentado pela excitação de uma inversão. Através dessa inversão, os seres humanos são percebidos como coisas e as coisas, por sua vez, são vistas como seres vivos (Deleuze e Guattari). Sabemo-lo, com efeito, desde Hegel, os egípcios foram na Antiguidade o povo que mais reificou o humano, e que, ao mesmo tempo, mais sensibilidade atribuiu às coisas. A figura da in-

dividuação também se estende, por sua vez, àquilo a que Deleuze e Guattari chamam «agenciamento» e Foucault «dispositivo». Um agenciamento remete para as ligações humanas, produ-las e produz-nos através delas. Um agenciamento técnico, por exemplo, o agenciamento homem-computador, passa pelos corpos, pelos objectos e pelos enunciados, tal um fluxo de luz, som e sensibilidade, e produ-los como seres híbridos.

Finalmente, este entendimento da técnica assinala a deslocação do paradigma industrial para o paradigma informacional, sendo a informação fluxo (como referimos, de som, luz e sensibilidade). Com efeito, o paradigma industrial é narrativa, discurso, monumento e instituição, ou seja, sintetizando, coisa e estado de coisa. Em contrapartida, o paradigma informacional é fluxo, modulação, disjunção, relação em tempo real.

Ao assinalarmos esta deslocação da cultura do paradigma industrial para o paradigma informacional, ou seja, para o fluxo, o nosso ponto de vista aproxima-nos de Virilio, Deleuze, Haraway, McLuhan e Benjamin. Porque é na passagem de um pensamento preso da individualização, que é substancialista, a um pensamento agilizado pelo fluxo da individuação, cuja natureza é tensional, que situamos o *status nascendi* das diversas ciberculturas.

A história do Ocidente tem sido sobretudo pensamento substancialista. Sujeito à lógica da identidade, estabilidade e autonomia, o pensamento substancialista valoriza aquilo que na história aparece finalizado em coisa ou estado de coisas, assenta no paradigma da visão e tem um registo epistemológico. Por sua vez, o pensamento da individuação inscreve-se na lógica da diferença e valoriza aquilo que na história aparece de um modo não finalizado. Funciona num registo ontológico e assenta no paradigma do fluxo, em que consistem a vivência, a informação, o movimento e o processo, e no paradigma da audição, que é som, ressonância, vibração, modulação, ritmo, cadência, relação, tensão, duração e memória.

Um lugar de travessia

Como sabemos, um dos momentos-chave dos Tempos Modernos foi a circum-navegação, em que audaciosos exploradores descobriram novos mundos e alargaram, desse modo, as percepções habituais, as maneiras de ser e os diversos imaginários dos seus contemporâneos.

Juristas, de espírito agudo, como foi o caso de Carl Schmitt, mostraram que foi exactamente esta errância conceptual que esteve na origem do *Jus Publicum Europaeum*. Foi a partir e através das descobertas induzidas pela circum-navegação em questão, e graças a elas, que se estabeleceu uma nova ordem das coisas, um *Nomos* da terra, ou seja, uma lógica interna, uma nova racionalidade do laço social.

E não é possível dizermos que a partir da navegação electrónica se está a passar qualquer coisa de semelhante à descoberta de um Novo Mundo: a modelação de uma cultura totalmente diferente da cultura que marcou a modernidade, com clara influência nos modos de vida e nos imaginários sociais?

A circum-navegação é uma figura que nos ajuda a pensar a travessia a fazer na experiência tecnológica, que é a experiência contemporânea por exce-

lência. Lembremo-nos de Thomas Kuhn, que, ao reflectir sobre as descobertas científicas e tecnológicas, pôde mostrar-nos de que modo elas constituíam a causa e o efeito daquilo a que chamamos um paradigma. Em sentido estrito, podemos compreender o paradigma como uma matriz que permite a eclosão de uma nova vida. E o que se encontra nos dias de hoje em gestação é exactamente aquilo a que chamamos cibercultura. Neste paradigma torna-se visível a hibridez do tempo, onde a energia das máquinas e as emoções dos homens se misturam como numa amálgama. E o ciberespaço, enquanto ambiente de produção informática, tanto constitui a viagem que esperamos fazer, como o oceano em que importa navegar.

A experiência da tecnologia electrónica combina, com efeito, uma passagem com uma travessia. Podemos fazer a passagem de um rio de uma margem para outra. A passagem fala-nos de uma experiência controlada, dominada, sem mistério nem magia, ou seja, também sem poesia. Nas passagens esperamos uma viagem sem sobressalto, tranquila, sem grandes obstáculos a transpor. Nas passagens existe, com efeito, a habitualidade de um caminho conhecido. Coisa diferente é, todavia, a experiência da uma travessia de um oceano, por exemplo, que nos põe em sobressalto permanente, dada a sua novidade e perigosidade. A circum-navegação assinala classicamente a experiência da travessia de oceanos e da ultrapassagem do limite estabelecido, de mares, terras e conhecimentos. Aquele que primeiro a empreendeu não chegou ao destino. Sabemos, com efeito, que Fernão de Magalhães morreu nas ilhas Molucas, afrontando os perigos com que se deparou na travessia.

A circum-navegação é, pois, uma boa metáfora para caracterizar a actual experiência tecnológica. Na circum-navegação clássica houve o sextante, o astrolábio e a esfera armilar. Mas havia sobretudo as estrelas para nos conduzir na noite. Deixámos, entretanto, de olhar para as estrelas e passámos a olhar para os ecrãs, como assinala Virilio. Ou seja, da história de sentido em que se inscreviam as estrelas, o Ocidente abriu caminho para os ecrãs. E nesta travessia atribuiu-se uma «pele tecnológica» (Kerckhove), uma pele para a afecção, ou seja, para o ser-com-outros.

No Ocidente, as estrelas têm, de facto, virtualidades narrativas: sempre nos conduziram nas travessias (de mares, desertos e tentações), tinham sentido, ou melhor, inscreveram-nos numa história de sentido, entre uma génese e um apocalipse. E ao inscreverem-nos numa história da salvação, sempre nos impediram de naufragar. Na cultura ocidental temos até a estrela por excelência, aquela que surgindo a Oriente conduziu o Ocidente durante vinte séculos. A estrela que conduziu os Reis Magos permitiu, com efeito, a narrativa da Epifania — o mistério de um Deus incarnado, fundando no Cristianismo a civilização ocidental.

Ao retomar o imaginário das estrelas, a nova circum-navegação, uma circum-navegação electrónica, concretiza o novo paradigma cibercultural, uma travessia em direcção à Nova América de um novo arquivo cultural, que reactiva o antigo, o arcaísmo, enfim a mitologia, e ao mesmo tempo reconfigura em permanência a comunidade, pelo desejo de ser-com-outros.

Contra o iconoclasmo ocidental

Para medir todas as consequências do que seja a cibercultura, talvez seja útil fazer um pequeno desvio, de modo que compreendamos quais possam ser as reticências, e mesmo as suspeitas de que ela é objecto. «Pequeno» desvio é, evidentemente, um eufemismo. Porque é sempre na longa duração que é possível compreender as raízes dos receios, medos e tabus constitutivos de uma dada cultura. Como é sabido, o indivíduo não é redutível à sua parte emergente, apenas existindo em função de um substrato inconsciente. E a mesma coisa acontece com a vida social, dado que, também ela, tem as suas criptas mais ou menos labirínticas, o que significa uma outra maneira de dizer o inconsciente colectivo.

Uma fonte permanente da cultura ocidental é o pânico diante da imagem. Muitas vezes ao longo da história foi analisado este iconoclasmo, de antiga memória. É, todavia, necessário compreender-lhe os elementos essenciais para nos darmos conta do medo que o virtual hoje inspira.

Em resumo, basta lembrar a luta dos profetas do Antigo Testamento, contra os ícones e outros ídolos feitos de pedra, de madeira ou de metal. Tratou-se de um combate feroz para chegar a um Deus único, que convém adorar em «espírito e verdade». O acento é posto no cérebro, no cognitivo. E na Verdade, que deste modo é possível atingir.

O ídolo, de que é importante lembrar a natureza feminina, é causa e efeito de cultos à «terra-mãe». E é ao ventre, e não à razão, que ele faz apelo. Existe uma dimensão histórica neste aspecto: é o *uterus* que é solicitado. E o que é o ventre senão o símbolo dos sentidos em toda a sua diversidade? O ventre, na sua posição central, é o signo da inteireza do ser. Utilizando um oxímoro instrutivo, podemos dizer que ele é o vector de uma razão sensível, conciliando os contrários, fazendo-os entrar em interacção, em coincidência.

Depois, é justo recordá-lo, com Descartes e Malebranche este iconoclasmo torna-se filosófico, incitando-nos a desconfiar da razão, como se ela fosse «a louca da casa», o que impediu o bom funcionamento da faculdade racional. E é esta estigmatização que vamos encontrar por toda a modernidade, por exemplo, com Jean-Paul Sartre no livro que escreveu sobre a imaginação, e que vai alimentar as muitas condenações decretadas contra a imagem em geral, a publicidade, os videojogos e os RPG, cuja importância é inegável nos nossos dias, tanto na vida individual como na vida colectiva.

Correlativamente ao iconoclasmo, é importante sublinhar, de igual maneira, por muito surpreendente que isso possa parecer, que uma das raízes do medo do virtual é a condenação do onanismo. No quadro geral da tradição judaico-cristã, de que é um dos valores dominantes, a figura de Onã é, de alguma maneira, um paroxismo, exactamente pelo facto de o seu deleite, dada a aparência individual, parecer inútil. A sua semente perde-se na terra.

Olhando de perto, a correlação é evidente, dado o facto de a masturbação requerer uma narrativa, um cenário, enfim, a visualização de um conjunto de imagens. A perda da semente na terra é, de igual modo, instrutiva, pelo facto de isso ocorrer numa espécie de união cósmica, com um casamento místico com a terra, centro da união e símbolo por excelência da comunidade humana.

Estas notas alusivas têm como finalidade mostrar que a cibercultura é, simultaneamente, expressão do poder da imagem e do prazer inútil. O jogo do imaginário ocupa neste contexto um lugar de escolha, e a dimensão onanista, no sentido referido, de modo nenhum pode ser negligenciada.

A revolução óptica

Entretanto, por meados do século XIX, iniciou-se uma revolução óptica, com a invenção da máquina fotográfica. Esse momento libertou as imagens da gaiola que as havia enclausurado pela autoridade simbólica, tanto de inspiração judaico-cristã, como de origem greco-latina. As imagens passam então a multiplicar-se num regime profano e laico, perdendo a aura. No entanto, por meados do século XX, com a eclosão da cibernética e do computador, as imagens acabam por alucinar o humano. Interagir com a máquina converte-se numa actividade expressiva, poética e gozosa. Apesar de a máquina ampliar sempre o espaço do controlo e da dominação, através de procedimentos repetidos e mecânicos, existe todavia uma espécie de sincretismo em que novas tribos sóciotécnicas coexistem com estruturas de dominação.

A rebelião do imaginário manifesta-se expressivamente nos RPG, nos foros de discussão e nos diferentes blogues e *homepages*, em que a fantasia, os fantasmas e outras fantasmagorias constituem o aspecto essencial do espaço e do tempo. A razão, a funcionalidade, o utilitarismo não estão completamente ausentes, mas apenas lhes é atribuída uma pequena parcela. Ou, mais exactamente, através de uma interessante inversão de polaridade, estes aspectos servem de meros adjuvantes a um real lúdico. De senhores passam a servos. Em suma, da mesma forma que realizam a razão como controlo, os novos *media* electrónicos produzem o efeito cada vez mais generalizado de uma estetização do quotidiano.

É a este propósito bem elucidativo verificar que o festivo, o imaginário, o onírico colectivos se convertem nas normas do espaço «ciber», determinando-o e contaminando o território privado e a esfera pública. Na racionalização generalizada da existência, quando se constitui o contrato social, vemos erguer-se aquilo que muitos chamaram «o muro da vida privada». Agora, pelo impacto das pancadas dos RPG e blogues, se não se pode dizer que este muro vai totalmente abaixo, vemo-lo pelo menos tornar-se mais poroso.

Boatos, rumores, fofocas, falsas e verdadeiras notícias, num curioso mecanismo de contaminação, o ciberespaço desempenha o papel da praça pública, do café, do comércio, ou da antiga ágora. Em sentido etimológico, o foro íntimo é suplantado pelo foro externo: tudo se converte num fórum, a todos acessível.

Gilbert Durand, o grande especialista francês do imaginário, disse-o de um modo claro, a imagem é um mesocosmos entre o microcosmos pessoal e o macrocosmos colectivo. Em sentido estrito, a imagem é um mundo do meio. Ela faz um laço, estabelece uma *reliance*. Existe, pois, uma dimensão de comunhão na partilha das imagens electrónicas. Quebrando o enclausuramento individual, as imagens são causa e efeito de um verdadeiro corpo social.

É verdade que este corpo não é redutível à racionalidade própria daquilo a que nos habituámos a chamar Sociedade. Ele vai estilhaçar-se numa multiplicidade de tribos de ordem variada, que se fundam na partilha de um gosto comum. Tribos musicais, desportivas, culturais, sexuais, religiosas, assentando em imagens produzidas e vividas em comum.

O *cogito, ergo sum* de Descartes repousa numa revolução epistemológica importante: o facto de pensar por si-mesmo. Acontecia isso todavia no enclausuramento, na fortaleza do espírito individual. Ora, na «rede» acontece exactamente o contrário, dado que a partilha das imagens faz com que sejamos pensados pelo outro, faz com que não existamos senão através e debaixo do olhar do outro. Esta situação tem como consequência aquilo a que podemos chamar, retomando uma expressão de Durkheim, um «conformismo lógico». No entanto, contrariamente ao que é comum dizer-se, este «conformismo» não é a expressão de um mero narcisismo. Ou então haverá que inflectir o sentido que, em geral, é atribuído à palavra «narcisismo». Contrariando as interpretações habituais deste fenómeno, Narciso não se perde na sua imagem, mas no lago em que projecta a sua imagem. A diferença é do maior interesse, na medida em que este lago simboliza a natureza no seu todo, o dado mundano, caso em que a pessoa, ao perder-se, desabrocha num conjunto mais vasto.

É a isto que chamamos, exactamente, um «narcisismo de grupo», um narcisismo colectivo, uma realidade que está em jogo em todos os fenómenos da virtualidade electrónica. Para retomar a metáfora da semente de Onã, certamente que existe perda, mas esta ocorre num conjunto que ultrapassa o indivíduo e que participa, por esse facto, na constituição do corpo colectivo. Nos famosos *sites* comunitários, somos confrontados, sem dúvida, com um processo de masturbação colectiva, cada um de nós desvelando-se ao outro, na impunidade do anonimato. Existe conectividade, tactilidade no ar! Os filósofos da Idade Média interrogavam-se sobre a *glutinum mundi*. Qual é a cola do mundo que permite que «isto se agunte», apesar dos múltiplos egoísmos? Umás vezes esta cola decorre de um ideal distante. Foi o que aconteceu, por exemplo, com a Modernidade. Outras vezes, dá-se o contrário, uma tal cola constitui-se pela partilha dos afectos, das emoções, das paixões comuns, por muito anódinas que sejam e sem grande importância.

O que se joga em todos estes *sites* é de facto a *reliance*, uma ligação que faz aliança. A palavra não é neutra, aliás. O tempo contrai-se no espaço. Converte-se num *site* que eu partilho com outros, e a partir do qual eu posso «crescer». A História com «H», a História da modernidade, segura de si mesma, dá lugar a estas histórias insignificantes, sem conteúdo real, que asseguram todavia o laço que permite a ligação. Nestes *sites* comunitários, jogando com a eufonia da palavra, o lugar faz laço. Na «palavra quotidiana» desta conversa infinita, para retomar palavras de Blanchot, decide-se, pois, «a profundidade do que é superficial». A nossa atmosfera é cada vez mais sensitiva e libidinal, com a emoção, o desejo, a sedução e a pele a tornarem-se os valores mais difundidos da nossa cultura. A sensibilidade e as emoções impõem-se, de facto, às ideias e a *bíos* mistura-se com a *techné*, num processo acelerado de estetização geral da existência humana, tornando-se toda a experiência «experiência sensível».

As actuais redes sociais electrónicas, entre as quais Hi5, Facebook, Second Life, Twitter, fazem a confirmação que a palavra não pode deixar de nos ligar, e o Outro tem de permanecer sempre o nosso destino. Nestas espécies de ecossistemas electrónicos, que as redes digitais constituem, ocorreu, com efeito, uma hibridação. O *Homo sapiens* fundiu-se com o *Homo numericus*, ou seja, fundiu-se com lógicas sócio-técnicas. Neste sentido, podemos dizer que aconteceu alguma coisa de semelhante ao surgimento de novas espécies de animais. Mas talvez devamos falar mais radicalmente. Este processo de hibridação começou com a linguagem (a escrita enquanto proto-história, como podemos dizer, convocando Derrida); continuou através da imprensa, da fotografia (Benjamin); do gramofone, do cinema e da máquina de escrever (Kittler); da rádio e da televisão (Luhmann); e toma hoje forma nesta fusão de *bíos* e *teckné*, ou seja, de orgânico e de inorgânico, de que o cibernauta é uma comprovação, como assinala Perniola. O triunfo da linguagem digital da comunicação, graças à troca intensiva de mensagens, fotografias, vídeos, informações, mergulha-nos no mundo de uma cultura hipercomunicativa, ou seja, no «êxtase da comunicação» (Baudrillard).

A despesa improdutiva das redes sociais

Second life, MySpace, Facebook, Twitter, temos aqui outras tantas declinações do jogo das imagens e da despesa improdutiva. Nada disso serve para alguma coisa. Mas sublinha o preço das coisas sem preço. Estes *sites* constituem formas pós-modernas do *Potlatch* pré-moderno. Tal fenómeno permaneceu, de forma residual, na sabedoria popular, que «sabe» muito bem, com um saber incorporado, que por vezes quem perde ganha e que é na inutilidade do *chat*, na falta de interesse do blogue ou do fórum de discussão, mesmo na obscenidade da *homepage*, que se (re)encontram e consolidam os laços sociais.

Deparamos com algo que podemos dizer que é do domínio do sacramental, quer dizer, algo que torna visível uma força invisível. Neste sentido, o virtual das ciberculturas é sem dúvida uma maneira de exprimir o desejo de ser-com-outros. Através de estremecimentos, de rumores, trata-se dos abalos de uma vida em gestação. De algum modo, este novo estado de espírito é comparável à noosfera do Padre Teilhard de Chardin. Esta aproximação não é anacrónica, na medida em que faz sobressair trocas virtuais nos laços invisíveis, alguma coisa que não é propriamente de natureza económica, nem do domínio da quantificação positivista, nem da infra-estrutura material, mas que assegura uma coesão social cujas consequências continuam a afirmar-se.

Os jogadores *online*, que de Tóquio a Londres, passando por São Paulo ou Los Angeles, sem esquecer a aldeola afastada dos Alpes, dos Pirenéus ou da serra da Estrela, esgotam-se em justas infundáveis, andam ligados pelos laços mágicos do virtual. Mas o seu real tem uma eficácia bem mais forte que os princípios de realidade comumente admitidos, que mais não seja porque a sua vida quotidiana é, num sentido forte, determinada por estes jogos que os fascinam. Eles são atraídos como um íman por polaridades longínquas e invisíveis. E não é outra coisa a noosfera do virtual da cibercultura.

Num momento importante para a modernidade, como o foi a emergência da Reforma, Max Weber chamou à atenção para aquilo que tem a força do imaterial. *A Ética protestante e o espírito do capitalismo*, que é o seu livro maior, testemunha-o de um modo soberbo: é uma certa interpretação da Bíblia, no caso do protestantismo, que engendra uma nova organização do mundo, o capitalismo. Weber resume esta tese numa fórmula lapidar, ao lembrar que apenas podemos «compreender o real, a partir do irreal». Poderíamos acrescentar, o que é reputado como tal, mas que não deixa de ter por isso uma inegável força, indo servir de fundamento à nova ordem de coisas.

É uma tal *natura rerum* que está de facto em jogo na «rede». Jogando um tanto com as palavras, podemos dizer, *en jeu* e *enjeu*, porque a partir do virtual, o laço social é completamente sólido, e todavia em pontilhado. É esta nova forma que não é compreendida por grande parte dos observadores sociais. Estando demasiado obnubilados pelas suas concepções do social, herdadas dos séculos XVIII e XIX, têm alguma dificuldade em compreender, analisar ou simplesmente admitir uma socialidade cujos ingredientes são este imaginário lúdico ou onírico, aqui em questão e que atravessa, de par em par, a cibercultura.

Referimo-nos em particular a um ponto essencial que vai direito ao suposto individualismo contemporâneo, esse *Leitmotiv*, muitas vezes invocado, de um refluxo sobre a vida privada. Mas do que se trata é de lugares-comuns, fazendo figura de rigorosas análises científicas, que passam ao lado do mundo «ciber», onde se criam relações, se processam intercâmbios, se operam partilhas, com todas as coisas a constituírem, para o melhor e o pior, uma nova vida social.

Sem dúvida para o melhor e o pior, porque a partilha de ficheiros pode colocar questões. O *peer-to-peer* esquiva-se às regras económicas habituais. Queiramo-lo ou não, todavia, trata-se aqui de um comércio, que deve ser compreendido *stricto sensu*: comércio de bens, comércio de ideias, comércio amoroso. Estas antigas expressões assinalam bem como ao lado da mercantilização dos objectos se encontram na Internet, igualmente, trocas filosóficas, religiosas ou afectivas.

É possível que em diversos domínios, particularmente no último, se chega depressa ao limite. Mas não é apanágio de todo o estado nascente ser potencialmente excessivo, paroxístico, mesmo anómico? Seguindo um adágio muito conhecido, o anómico de hoje é o canónico de amanhã. Nesta matéria, aquilo que pode chocar os valores morais estabelecidos não deixa de constituir uma força ética para as tribos pós-modernas em questão.

A moral reenvia para princípios abstractos, um tanto desencarnados. A ética, nos seus exactos termos epistemológicos, decorre dos costumes vividos no quotidiano. E é exactamente este imoralismo ético que encontramos nas intermináveis discussões do MySpace. Não há assunto que aí fique por contar e nada mais se passa que imaginário e onanismo em permanência. E, todavia, o MySpace desenvolve um ideal comunitário, existem solidariedades que têm aí a sua origem e generosidades que aí se exprimem vigorosamente.

Ser-com-outros — um nada que é tudo

E puer si muove, dizia Galileu aos seus detractores. A dogmática nada pode neste contexto. O geocentrismo desmoronou. É qualquer coisa desta ordem que nós podemos hoje dizer: e todavia isto vive. Por muito que se trate do virtual, existe na rede um fervilhar cultural, existencial, social. Pôde falar-se no Japão da «geração Otaku». Se atendermos à sua etimologia mais próxima, a rede é remetida para a «casa». No entanto, como se se tratasse de enraizamento dinâmico, propagam-se pelo mundo, a partir dali, mensagens, laços, relações, para criar comunidades simultaneamente virtuais e reais.

Trata-se neste caso de uma *complexio oppositorum*, um tecido de elementos opostos, mas complementares. Estes encontros em *sites* comunitários, e a partir deles, permitem viver múltiplas vidas, enfim *second lifes*. Ao proceder deste modo, reatam a vagabundagem, fundadora de toda a vida cultural. Este *complexio oppositorum* suscita um *Wanderlust*, um prazer da errância, que é apanágio dos exploradores, de todos os conquistadores, de todos aqueles que descobrem novos mundos.

Sem dúvida, o apelo do desconhecido, ou como dizia Durkheim, «sede do infinito». Não é de outra coisa que se trata no caso dos cavaleiros pós-modernos. Navegam na Internet à procura de um Graal, o qual, todavia, à semelhança de todo o Graal, não tem contornos, nem conteúdo preciso. De importante mesmo, apenas o caminho, a vagabundagem, o próprio acto de «navegar».

Tal como o indicámos acima, a imagem e/ou o onanismo suscitam uma forma de prazer tanto mais forte quanto mais inútil. Talvez seja isso, aliás, que na longa duração levou a tradição judaico-cristã, primeiro, moderna depois, a estigmatizá-los. Salientemos que a libido de que se trata não é meramente sexual; ela conota, em termos mais alargados, uma energia, uma pulção vital, numa palavra, um querer-viver irreprimível.

Trata-se de uma espécie de instinto, que não se embaraça com raciocínios precisos. É isso que incomoda os observadores sociais, que têm dificuldade em admitir que alguma coisa possa ter sentido (finalidade). Foi deste modo que o filósofo alemão Romano Gordini definiu o espírito da liturgia: «Zwecklos aber sinnvoll». E é isso que hoje acontece, uma liturgia que toma lugar nos blogs, fóruns de discussão e nos múltiplos *sites* comunitários que pontuam a rede electrónica. Importa pouco o conteúdo; apenas o continente é necessário. «Continente», quer dizer que espacializa o tempo. E, com efeito, ele cria ser-com-outros, comunidade, onde a realidade primordial é o facto de estar em contacto. Com a Internet, passámos de uma tradição logocentrada, onde a palavra era soberana, a uma outra tradição, bem mais logocentrada, onde prevalece o espaço, o «site» partilhado com outros.

Daí decorre a impressão de que «se fala para não dizer nada». E, com efeito, não se diz nada, embora este nada seja essencial, matricial, uma espécie de «nada que é tudo», como diria Fernando Pessoa. Este nada dá a ser. E por essa razão, faz cultura. Através dos avatares, do desempenho de papéis, das verdadeiras ou falsas *homepages*, cada um de nós investe figuras arquetipais, assim se inscrevendo numa linhagem — é a concatenação que assegura a perdurância da comunidade humana. Não é sem consequências que as peque-

nas tribos que navegam na Net utilizem máscaras, nomes e vestes de cavaleiros de antanho ou das mitologias antigas. Existe primitivismo no ar. No entanto, o primitivismo apenas vem sublinhar a força e o vigor das coisas arcaicas, que supúnhamos ter ultrapassado. Elas servem de fundação e, de quando em quando, mostram-se à recordação dos humanos: não existe construído senão em cima do dado.

Mesmo na abertura de *Nascimento da Tragédia*, Nietzsche lembra a importância daquilo a que chama «figuras incisivas». São figuras emblemáticas, em volta das quais nós nos reunimos, figuras que fundam a comunidade. E é isto exactamente que está na origem da cultura. Depois, com o correr do tempo, a cultura tende a estiolar em civilização, até que, ao encerrar-se um ciclo, uma nova cultura renasça.

Talvez seja isso que esteja a ocorrer hoje com a cibercultura. A civilização burguesa moribunda torna manifesto, na Internet, o retorno das figuras arcaicas, as quais, para grande desgosto dos racionalistas de todos os matizes, sublinham que assistimos a um verdadeiro reencantamento do mundo. «Circum-navegação», é disso que se trata, como referimos, uma viagem que induz uma nova ordem, a do imaterial, a do virtual, cuja eficácia é contagiosa.

Não é despidendo olhar bem para trás para saber apreciar o que está em vias de acontecer. Pelo que nos diz respeito, podemos assinalar que a pós-modernidade nascente pode comparar-se a este momento fundador que foi o fim do Império Romano, os III e IV séculos da nossa era.

As instituições oficiais estão diante de nós, parecem sólidas, mas são já corroidas do interior. As ideologias estabelecidas são os únicos discursos autorizados, mas ninguém lhes presta atenção. Tudo tem um gosto insípido a já visto e já escutado, pelo que é para outras bandas que os espíritos exigentes voltam o olhar.

Voltam-se, por exemplo, para os cultos de mistérios, que pululam no momento em que o Império Romano finda. Orfeu, Mitra, o Cristianismo nascente. Aqui estão exemplos de comunidades que não se contentam com fórmulas cansadas e um tanto mortíferas. São estes exemplos de «sítios» onde se vive uma outra religião, aquela que se ocupa dos outros, velhos, doentes e jovens, enfim, que está conectada com a vida de todos os dias. Numa palavra, sítios que permitem a *reliance*, ou seja, a aliança, com a alteridade. Seja com o outro da proximidade (o social), seja o Outro da distância (a deidade).

O «mistério» é aquilo que une os iniciados entre si, sendo os iniciados aqueles que partilham os mesmos mitos. No entanto, o que é que fez que no florescimento destes cultos, e tendo eles especificidades bastante próximas, apenas o Cristianismo tenha sobrevivido? As razões são múltiplas por certo. Chamemos a atenção para uma. Como um corpo que segrega aquilo que permite a sua sobrevivência, as pequenas seitas cristãs vão segregar o dogma da comunhão dos santos, que une os mortos aos vivos e estes entre si.

Desta maneira a comunidade de Roma está unida, em espírito, à de Milão, Lyon, Narbona, Braga. E desta maneira se cria, em pontilhado, uma união que vai dar nascimento a uma Igreja de importância e a uma cultura de que nasceu toda a Europa. Graças a esta «comunhão», vai estabelecer-se um comércio entre as diversas igrejas locais. Tirando todas as consequências desta

reliance, as cooperações e as partilhas constituem um verdadeiro *corpus mysticum*.

Voltemos àquilo que cai ocorrendo diante dos nossos olhos — o mesmo processo iniciático, os mesmos intercâmbios e as partilhas a todos os níveis. O *peer-to-peer* está na ordem do dia em numerosos domínios. É também por contaminação electrónica que se desenvolvem os fenómenos da globalização alternativa, a difusão das informações, os ajuntamentos, sérios ou frívolos. Um termo traduz bem o que se está a passar: *flashmob*, a mobilização instantânea.

Mesmo na ordem do conhecimento, com os erros grosseiros e os malefícios que conhecemos, a *Wikipedia* leva vantagem, ela que é um símbolo por excelência de que o saber já não vem de cima, que não emana de um poder vertical, e se propaga antes à imagem da potência de base, de uma maneira horizontal.

Aqui estão alguns indícios da cibercultura nascente. O desenvolvimento tecnológico que tinha participado na desmagificação do mundo e contribuído para o isolamento dos indivíduos, para o que podemos chamar a gregária solidão, inverte-se no seu contrário e contribui para uma nova *reliance*: estar sempre em contacto, em união, em comunhão, estar conectado.

Sim, trata-se, com efeito, de uma nova cultura, que decorre do advento da Internet, a nova América de um novo arquivo cultural. O «ciberespaço» é um laço, de contornos indefinidos, infinitos, onde de uma maneira matricial se processa o encontro com o outro e ganha forma o corpo social. Não é caso para dizer que, em razão disso, ele constitui a comunhão dos santos pós-moderna?