

## NOTA INTRODUTÓRIA

### CIBERCULTURA

#### CIRCUM-NAVEGAÇÕES EM REDES TRANSCULTURAIS DE CONHECIMENTO, ARQUIVOS E PENSAMENTO

*Helena Pires, Manuel Curado, Fábio Ribeiro & Pedro Andrade*  
(Eds.)

Com a internet, assistimos todos os dias ao espetáculo da transfiguração de muitas áreas da vida humana. De facto, temos hoje teorias computacionais de quase tudo. Ciências que não associamos diretamente à computação, como a Psicologia, são hoje cognitivistas, isto é, aceitam uma explicação computacional da mente humana. Temos teorias que defendem que o próprio processo evolutivo darwiniano é de natureza computacional. O maior objeto científico que se conhece, o universo, já foi interpretado computacionalmente, e há hoje um trabalho pujante em cosmologia computacional. Não podemos deixar de sentir alguma inquietação quando se pensa no poder explicativo da computação, sentimento misturado com otimismo e acompanhado pelo fascínio por possibilidades que parecem infinitas. O rosto mais visível da computação, a internet, compartilha dessa ambivalência de sentimentos. Entre a esperança e o abismo, muitas coisas podem acontecer.

Perante isto, o impacto das novas tecnologias sobre a cultura nas suas várias manifestações afigura-se aparentemente coisa diminuta. Todavia, é no mundo da cultura que as pessoas vivem. Temos, pois, todo o interesse em compreender o alcance da expectativa abismal que está a transfigurar tudo aquilo que os nossos antepassados diziam que era a vida humana ou parte da vida humana.

Neste momento ainda estamos a cartografar e a inventariar o que está a acontecer na zona de encontro das tecnologias com a sociedade e com a cultura. Para além de descrever, temos necessidade de conjugar outros verbos, como pensar. O fruto deste pensar tem necessariamente de ser, pela força dos fenómenos da cibercultura, informado por muitas ciências. A cibercultura é uma área de investigação em que facilmente se compreende o quão risível é o pensamento do nicho científico fechado sobre si mesmo. Procurando uma definição de trabalho para a novel palavra *cibercultura*, talvez pudéssemos avançar com a seguinte:

cibercultura é a metafísica do século XXI, a ciência da superação de todas as fronteiras, a ciência da relação pura e das dobradiças da realidade.

É neste quadro que decidimos organizar, em outubro de 2016, na Universidade do Minho, um congresso então intitulado: *Cibercultura. Circum-navegações em Redes Transculturais de Conhecimento, Arquivos e Pensamento*. Tal iniciativa foi na altura motivada pela profunda convicção de que a cibercultura é, na contemporaneidade, uma área científica fundamental a dois níveis: ao nível dos projetos de ensino, na sua articulação com os mais diversos cursos e diferentes disciplinas, e ao nível da investigação. Definitivamente impregnada na nossa experiência quotidiana, a tecnologia torna-se cada vez mais “transparente” nos seus modos de atuação, ao mesmo tempo que “invisível”, dada a progressiva desmaterialização dos dispositivos com os quais coabitamos, co-agimos, co-pensamos, co-sentimos. A título ilustrativo, podemos referir os avanços na eliminação da separação entre o corpo próprio, o corpo orgânico, e os objetos tecnológicos, através quer das possibilidades da ciberciência, dos implantes, das próteses, da criação do corpo-híbrido, quer por meio da sofisticação dos andróides, nomeadamente no campo da robótica. Erica, por exemplo, “a mais perfeita andróide” recentemente criada por Hiroshi Ishiguro, no Japão, apresenta-se surpreendentemente “humanizada”, não só dado o seu aspeto, muito similar ao dos humanos, mas também pelas suas capacidades interlocutivas. A adoção deste tipo de humanoides tendo por fim, simplesmente, a companhia em ambiente doméstico, sobretudo em sociedades envelhecidas como é o caso do Japão, é já considerável. Por outro lado, a robotização massiva no contexto da produção industrial, para a qual tendem os grandes grupos multinacionais, é uma realidade. Impõe-se, pois, a urgência de refletir, tanto nas escolas e nas universidades, como nos múltiplos fóruns da esfera pública, sobre este e outros tipos de fenómenos, sobre as nossas práticas do dia-a-dia, sobre as mudanças nas experiências e nas representações do conhecimento e do mundo, mas também sobre as perceções do (second)self. São infindáveis as questões, de natureza filosófica, epistemológica, ontológica, pragmática, política, económica, social que a nossa relação com as tecnologias agenciam. Identificar algumas dessas inquietações, discuti-las e perspectivá-las à luz das condições e das experiências da atualidade, é o principal propósito desta publicação. Tendo por fim esse mesmo objetivo, foram reunidos textos dos participantes no já referido Congresso, os quais se organizam em duas secções que passaremos a apresentar.

Numa primeira secção, denominada “Reflexões e Pensamento”, são agrupados textos que versam sobre as implicações das tecnologias no corpo, na experiência e

gestão quotidiana do tempo, nas representações, na construção do conhecimento, nas artes, entre outras áreas. Os autores cujos textos se inscrevem nesta secção são deste modo obreiros de uma discussão plural, e nem sempre condizente, expressiva de registos mais ou menos críticos da realidade presente (bem como das expectativas face ao futuro-presente, à maneira de Haraway – “O futuro é agora”), assim como expressivos da transdisciplinaridade que a cibercultura convoca, tendo por fim interrogar as identidades, as novas lógicas de interação social, novos modos de pensar, de fazer e de criar.

Numa segunda secção, por sua vez designada “Práticas e Metodologias”, convivem textos de natureza eminentemente pragmática e investigações empíricas. Partindo de estudos de caso, da descrição e análise de práticas e de fenómenos específicos, social e culturalmente contextualizados, este conjunto de textos apresenta-se particularmente pertinente para o aprofundamento do conhecimento na área, ao mesmo tempo que ensaia diferentes abordagens metodológicas e modos de aproximação à realidade observada.

Precisamente, a partir da leitura do conjunto dos textos aqui publicados, podemos identificar quatro eixos, os quais poderão servir para perspetivar futuras reflexões e pesquisas:

### *1. Pensamento, estéticas e artes digitais*

O pós-corpo da contemporaneidade produz e reproduz estéticas digitais nunca dantes vistas, no interior de uma cultura da velocidade e das ligações, onde proliferam múltiplas sub-culturas e tribos digitais. Num tal cenário, emergem as propostas do *cyberpunk* na literatura e na música, e as artes dos novos media fundam-se e fundem-se em *mixed media*, realidade virtual, *augmented reality*, *physical computing*, *hybrimedia*, etc.

### *2. Lazeres e saberes digitais*

Os e-lazeres e e-saberes recorrem a novos jogos e jogabilidades, bem como ao *edutainment*, no âmbito federador mas também conflituoso das redes digitais de informação e conhecimento. É possível distinguir, de um lado, as redes sociais da *Web 2.0* ou *Web Social* (como o Facebook, o Twitter ou o LinkedIn); e, de outro lado, as redes

sociais-semânticas da *Web 3.0* (*Web Social-Semântica* e *Internet of Things*) associadas à sociedade do conhecimento e ao *researchainment* (investigação através do jogo).

### 3. *Economia política, corpo e identidades pós-humanas*

A economia em rede redefine a globalização, o tecnocapitalismo, a sociedade do risco e a contemporaneidade multi/inter/transcultural, igualmente no quadro da Lusofonia. Na teia digital, surgem processos de convergência e remediação, mas também de exclusão digital (*digital divide*) e ciber-consumo. Daí que a prática política se redesenhe hoje na e-política, onde os fenômenos de e-governança e de e-democracia se apoiam na cidadania/ativismo digitais e nos *Tactical Media*, mobilizados por *hackers* e *crackers*, seja de um modo não-violento, seja em contextos de ciber guerras e ciberterrorismo. A economia e as ecologias da rede metamorfoseiam igualmente a forma de entender as etnias, o gênero, as sexualidades e o próprio feminismo, na sua confluência com o *cyborg*, o não-humano e o pós-humano.

### 4. *Epistemologias, teorias, metodologias e pedagogias inovadoras*

Numa tal contemporaneidade, um inovador paradigma do conhecimento encontra-se em emergência, não apenas no seio das práticas ocorridas no ciberespaço e no cibertempo, mas igualmente no interior da própria investigação. Já não se trata apenas dos conteúdos e media partilhados nas redes sociais digitais da *Web 2.0*, que constituem apenas o topo visível do vulcão subjacente à atual cena digital em rede. Tim Berners-Lee, o fundador da *WWW*, aponta a *Web 3.0* como a próxima etapa paradigmática do ciberespaço. As suas principais características são as seguintes: a ligação não apenas entre pessoas ('todos com todos') como ocorre na *Web 2.0*, mas a conexão de 'tudo com tudo' (contextos, pessoas, objetos, práticas, etc.); a articulação das multiculturas e das interculturas com as transculturas. Estas últimas desenvolvem, mais profundamente, a transformação da informação em conhecimento, abrindo assim o caminho para a 'sociedade da investigação', onde todos somos chamados a pesquisar..

É com esta proposta de agenda para a reflexão e pesquisa sobre a cibercultura que aqui deixamos o nosso convite às leituras que se seguem...