

Primeiro Caderno

- Capa
- Índice
- Política
- Economia
- Brasil
- Opinião
- Mundo
- Cidades
- Esportes

Caderno C

- Cultura
- Suplementos
- Direito & Justiça
- Gabarito
- Informática
- Lugares
- Veículos
- Fim de Semana
- Pensar
- Super!
- Revista D
- Trabalho
- TV

Colunas

- ▶ A enciclopédia
- ▶ Ari Cunha
- Visto, Lido e Ouvido
- ▶ Brasil S/A
- ▶ Brasília-DF
- ▶ Crônica da Cidade
- ▶ Desabafo
- ▶ Fashion
- ▶ Fala Zé
- ▶ Grita Geral
- ▶ Márcio Cotrim
- ▶ Memória do Correio
- ▶ Sr. redator
- ▶ Tome Nota
- ▶ 360 graus



Sete Dias

- Domingo
- Segunda
- Terça
- Quarta
- Quinta
- Sexta
- Sábado

Especiais

- ▶ Brasileiro 2003
- ▶ Tabela da Segundona
- ▶ Brasília, minha casa
- ▶ 4 + 3 - Sete visões de Brasília
- ▶ Correio 2003

PENSAR

sábado

envie para um amigo

Imprimir página

Últimas

16h26 - Freire critica governo e defende nova discussão da reforma da Previdência

16h12 - "Se as denúncias forem comprovadas a Câmara pedirá à cassação do mandato de José Edmar", diz Anilécia

16h02 - STJ reduz reajuste de telefonia para até 23,95%

Charge do dia



Tabela de Hortaliças

Vegetal	Preço	Vegetal	Preço
Alface	1,50	Tomate	1,20
Brócolis	2,00	Abacate	3,50
Chuchu	1,80	Alho	1,00
Quiabo	1,50	Batata	1,20
Feijão	1,80	Doce de leite	1,50
Caróti	1,50	Margarina	1,80
Alho	1,00	Óleo	2,50
Batata	1,20	Arroz	1,50
Doce de leite	1,50	Macarrão	1,20
Margarina	1,80	Leite	1,50
Óleo	2,50	Mel	1,80
Arroz	1,50	Doce em pó	1,50
Macarrão	1,20	Amido	1,20
Leite	1,50	Farinha	1,20
Mel	1,80	Óleo de soja	2,50
Doce em pó	1,50	Óleo de milho	2,50
Amido	1,20	Óleo de girassol	2,50
Farinha	1,20	Óleo de canola	2,50

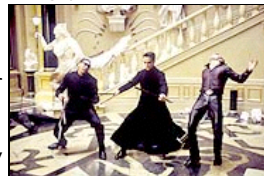
PULSAR

Matrix ou Kung Fu, eis uma questão

André Lemos

Está nas telas o *Matrix reloaded*, o mais novo filme de Kung Fu travestido de cibercultura. Certamente o filme não presta para análises de conteúdo (como diz um colega, é como filme pornô, tudo está construído para chegar logo na ação, no que "interessa"). Devíamos mesmo parar de falar desse filme. Todo o interesse das discussões lançadas pelo *Matrix*, o primeiro, se perde em seqüências quilométricas de arte marcial e efeitos especiais.

Divulgação



O *Matrix reloaded* deu pau! O filme não "recarrega", não relança ou atualiza os problemas colocados pelo primeiro. No fundo, mesmo *Matrix* não é tão inovador. Ele é atualizador, retoma questões comuns aos filmes de ficção científica — domínio do homem pela tecnologia, real e irreal, ilusão e alienação, "virtual", poder de grandes corporações, controle social. O que desperta algum interesse é a atualização tecnológica: redes telemáticas, IA, *hackers* e ciberativismo — aqui tornado mero simulacro e pastiche na ridícula cena da *rave*. *Matrix reloaded* é um outro filme, simulando uma continuação do primeiro e prometendo (argh!!!) seqüência. O filme é um simulacro do *Matrix*, um metafilme, a verdadeira *Matrix* da *Matrix*. Esqueçamos portanto o Kung Fu, e voltemos à temática lançada pelo primeiro *Matrix*.

O filme evoca a cibercultura por apresentar personagens e temas caros à ficção-científica *cyberpunk* e questões relativas às redes telemáticas, ao virtual, às ações dos *hackers*, ao controle humano pelas tecnologias cibernéticas. Todas estas questões fazem parte das preocupações da cibercultura contemporânea. A cibercultura em *Matrix* é uma paródia do cotidiano onde a ficção pretende falar do presente com componentes do imaginário tecnológico contemporâneo: controle (a IA domina e escraviza o homem), redes telemáticas (o espaço cibernético mantém os humanos na ilusão de realidade), *underground* (os *hackers*).

Quais são as reais novidades em torno desse debate, quais as características da cibercultura? Para não cairmos no culto a uma novidade apenas formal, devemos tentar entender o seu funcionamento e vislumbrar aqui algumas leis. A primeira lei é a da reconfiguração. Deve-se evitar a lógica da substituição ou do aniquilamento, raciocínio simplista presente nos debates sobre revoluções tecnológicas. Nas diversas expressões da cibercultura o que está em jogo é uma reconfiguração de práticas e de modalidades. O jornal digital reconfigura e é reconfigurado pelo jornal impresso (o mesmo com tevê, rádio, publicidade etc.); as relações sociais *online* mantêm semelhanças e diferenças com as relações face a face; a escola virtual potencializa a escola de salas e corredores; as cidades virtuais complexificam as cidades concretas; as comunidades virtuais não aniquilam as comunidades de lugar; o espaço telemático não substitui o espaço físico; os exemplos são extensos. *Matrix*, o primeiro, e o *reloaded* são, como disse recentemente Jean Baudrillard, filmes óbvios, perdendo-se em uma mera oposição real-virtual. Vemos uma articulação profunda entre práticas online e fisicamente territorializadas: reconfigurações.

A estrutura de informação telemática estaria possibilitando a crescente liberalização da emissão. Vemos nas diversas manifestações da cibercultura o excesso de informação. Este nada mais é do que o resultado da emergência de vozes e discursos anteriormente reprimidos pela edição da informação pelos *mass media*. A liberação do pólo da emissão, a segunda lei geral da cibercultura, está presente nas novas formas de relacionamento social, na disponibilização de informação e opinião nos *websites*, nas práticas sociais *online*. Assim, *chats*, *weblogs*, *fatologs*, *webcams*, listas, *newsgroups* ou fóruns podem ser compreendidos por essa segunda lei. A emissão generalizada é potencializada pela conexão global. Contra a visão moralista do excesso impõe-se a visão da "parte maldita" de Georges Bataille. *Matrix* vê o mundo como aniquilamento do real e das relações sociais, mostrando mais uma vez um retrato distópico e simplista.

A terceira lei é a da conectividade generalizada que começa com a transformação do PC (computador pessoal) em CC (computador coletivo). A passagem do PC, como instrumento apolíneo, ao CC, agora dionisíaco,

corresponde à metamorfose do computador pessoal em uma máquina de comunicação planetária. Esta revela uma mudança significativa nos rumos da informática pessoal. O ciberespaço é uma enorme estrutura social, máquina de conexão e de contato. O computador não é mais verdadeiramente pessoal, ele é o ciberespaço. A conectividade generalizada conecta homens e homens, homens e máquinas mas também máquinas e máquinas que podem trocar informação de forma autônoma. Os *Matrix* levam isso ao extremo ao transformar tudo em informação, de tal forma que pode-se mesmo criar um "admirável mundo novo".

Nessa era da conexão generalizada, da liberação do pólo da emissão e da reconfiguração de práticas e produtos, vivemos uma compressão espaço-temporal. Esta seria a quarta lei, a radicalização da mídia como forma de driblar os constrangimentos espaço-temporais (da escrita à internet). Com as tecnologias da cibercultura, o tempo reduz-se ao "tempo real" e o espaço transforma-se em "não-espaço". No entanto, a importância do espaço real e do tempo cronológico está cada vez mais atual. Vemos aqui uma estrutura tecnológica que faz do futuro uma reedição do passado — *webcams* trazem de volta a imagem corporal, os *sites* e suas *homepages* se desenrolam como antigos papiros, a escrita cursiva volta com os Palm PC, a cultura oral renasce na escrita oralizada ou oralidade escrita dos *chats*, o papel eletrônico revive o papel orgânico...

Matrix, como ficção, nos permite pensar, por oposição, as formas atuais da cibercultura como reconfiguração, liberalização da emissão, conectividade mundial e passado reeditado pela compressão espaço-temporal. Trata-se, portanto, de deletar o *Matrix reloaded*. Como diz Baudrillard, "não me interessa por Kung Fu". Nem eu.

**Professor da Universidade Federal da Bahia, André Lemos (alemos@ufba.br)
revezou-se neste espaço com Vladimir Safatle, Denilson Lopes e Ligia Cademartori.**