
JOÃO ARRISCADO NUNES

Faculdade de Economia da Universidade de Coimbra
Centro de Estudos Sociais

Fronteiras, hibridismo e mediatização: os novos territórios da cultura *

A permeabilidade das fronteiras convencionais que separam os vários «níveis de cultura», os géneros culturais, a ciência e a tecnologia, e, por outro lado, o emergir de fenómenos e objectos «híbridos» constituem duas das mais importantes manifestações das dinâmicas culturais no mundo contemporâneo. A análise das implicações das tecnoculturas e da electrónica literacy no surgimento de novas configurações culturais, atenta tanto

aos riscos que elas transportam como às potencialidades emancipatórias que as atravessam, constitui um passo fundamental para a construção de um pensamento crítico pós-moderno adequado à exploração dos novos territórios da cultura, das formas de associação e dissociação ligadas aos novos reportórios culturais, às configurações culturais emergentes e às suas implicações sociais e políticas.

35

VIVEMOS num mundo saturado de fenómenos híbridos, que parecem desafiar e transgredir permanentemente as fronteiras que a modernidade nos legou e a partir das quais nos habituámos a pensar a realidade. Oposições como natureza/cultura, estado/sociedade civil, humano/não-humano, natural/artificial, erudito/popular, elite/massas, masculino/feminino, centro/periferia, ciência/arte fazem parte do vocabulário que nos foi legado pela modernidade, e que nos permitiu construir as categorias de visão e divisão (Bourdieu, 1989) do mundo e da sociedade. Tal não significa que o mundo da modernidade seja um mundo à medida destas formas de divisão e de classificação. Como lembrou Latour (1991), o mundo moderno produziu constantemente seres e objectos híbridos, transgrediu as fronteiras expressas por

Introdução

* Versões anteriores ou parciais deste texto foram apresentadas na mesa-redonda «Cultura, Estado e Sociedade Civil», Feira Internacional das Indústrias da Cultura, Lisboa, 10 de Novembro de 1995, na sessão plenária «As práticas sociais face ao poder dos media», III Congresso da Associação Portuguesa de Sociologia, 9 de Fevereiro de 1996, e no seminário «Cultura e Comunicação», ISCTE, 14 de Maio de 1996.

dicotomias como as que foram evocadas, mas acompanhou-as sempre por processos de *purificação*, que permitiam restituir os seres e objectos ao seu lugar «próprio» nessas dicotomias, conter e normalizar uma transgressão que a própria existência de fronteiras e de separações encorajava. Peter Bürger (1992: 97) lembra, a este propósito, que o que parece unir diferentes manifestações do modernismo artístico das décadas de 50 e 60 deste século — tais como a arquitectura funcionalista, a pintura abstracta ou o *nouveau roman* — é um «*pathos* peculiar da pureza», expresso na eliminação de elementos ornamentais na arquitectura, no afastamento do primado da representação na pintura e na libertação do *nouveau roman* das categorias da ficção tradicional, como a de enredo ou a de personagem. Duas consequências fundamentais deste processo foram a emergência de uma «concepção enfática da obra de arte e a demarcação da produção artística, tanto da vida quotidiana como da arte concebida simplesmente como entretenimento» (Bürger, 1992: 97).

Ainda que não seja possível, aqui, aprofundar este tema, é importante lembrar, também, que o modernismo nas artes e o surgimento de vanguardas artísticas e culturais estiveram sempre associados a uma tensão entre, respectivamente, o redesenhar de fronteiras separando a arte e o seu «exterior», por um lado, e a vontade de inventar novos modos de ligar a arte à sociedade, por outro (Welchman, 1995). A imposição do modernismo como «dominante cultural» só pôde ser realizada à custa da oposição e repressão desse «outro» modernismo — os movimentos históricos de vanguarda — que, como aconteceu com Dada, o Surrealismo ou a Nova Objectividade na Alemanha, tinham «elevado a impureza do *medium* artístico a um princípio central», procurando, não a separação da obra de arte do mundo, mas a transgressão das fronteiras que os separavam e a libertação da actividade artística como potencial de transformação do mundo (Bürger, 1992: 97-98; Welchman, 1995: 39-59). A «ansiedade da contaminação» — que tem a sua origem, precisamente, no permanente risco e na permanente tentação da transgressão que marcam a modernidade, com o seu culto do novo — representou um impulso fundamental para a emergência dos fenómenos culturais modernos e, no mesmo processo, dos seus «outros», tal como aconteceu — como mostrou Huyssen (1986) — no caso exemplar da constituição mútua da alta cultura e da cultura de massas. Esta tensão entre um «alto modernismo» e um «baixo modernismo» — cujas figuras emblemáticas

seriam Baudelaire, Walter Benjamin, as vanguardas históricas e, na sociologia, um autor como Georg Simmel — prefigura, de certo modo, a oposição actual entre o pós-modernismo afirmativo ou celebratório e o pós-modernismo crítico ou de oposição. Há que não esquecer, contudo, que as diferenças entre os contextos históricos em que esses fenómenos aparecem é decisiva para compreender aquilo que os separa. O pós-modernismo — afirmativo ou crítico — é um fenómeno sócio-cultural que, sem poder ser reduzido a um mero epifenómeno de transformações noutros domínios, está ligado a uma fase histórica particular do capitalismo, o capitalismo multinacional ou desorganizado (Jameson, 1991; Santos, 1994; 1995), e ao conjunto de dinâmicas sociais, políticas, tecnológicas e económicas que o caracterizam¹. Por outro lado, é preciso não esquecer que, como nota Santos (1995: x), as vanguardas modernas procuraram, sobretudo, a transformação pela desfamiliarização, o que teve como consequência a ineficácia dessa dinâmica transformadora, dada a impossibilidade de a fazer voltar ao mundo social, e a colonização pela racionalidade da ciência e da técnica da lógica de emancipação que guiava esses movimentos na sua origem (Santos, 1995: 3). O pós-modernismo crítico reconhece a necessidade de, ao momento crítico da desfamiliarização, se suceder o momento de uma nova familiarização, informada pela primeira ruptura com o estado do mundo e com o senso comum. Este processo, no plano do conhecimento, tra-

¹ Tem havido várias tentativas de reconstruir uma genealogia do pós-modernismo e da pós-modernidade que procura a sua origem nas diferentes manifestações desse «outro» moderno que privilegiava a procura da emancipação através de práticas estético-expressivas, e a que alguns chamam «baixo modernismo». Se, efectivamente, é possível identificar importantes continuidades e reapropriações, não é menos certo que a diferença de contextos históricos a que foi feita alusão é determinante para se compreender porque não é possível designar como pós-modernos ou pós-modernistas fenómenos que ocorrem no período de maior pujança do modernismo e da modernidade, sob pena de a expressão «pós-moderno» se reduzir a uma designação de estilos ou movimentos culturais e artísticos. Este problema é muito visível em Lash (1990) ou no conjunto das — noutros aspectos excelentes — contribuições incluídas no volume organizado por Lash e Friedman (1992). Sem esta atenção ao contexto, é difícil entender, como veremos, as condições de possibilidade de uma utilização e apropriação pós-moderna de recursos ou objectos culturais cuja origem é moderna ou pré-moderna. Daí que também não esteja de acordo com Eco (1984) quando refere que cada época tem o seu pós-moderno. Sobre as definições do pós-moderno, veja-se o número temático da *Revista Crítica de Ciências Sociais* sobre «Pós-Modernismo e Teoria Crítica». Aspectos do debate sobre o pós-modernismo em contextos distintos dos europeus e norte-americanos em que ele tendeu a centrar-se são abordados, entre outros, em Beverley *et al.*, 1995; Shohat e Stam, 1994; Morley e Chen, 1996; e Chambers e Curti, 1996.

duz-se numa dupla ruptura epistemológica e na procura de um novo senso comum informado pela primeira ruptura, mas capaz de dar resposta aos problemas por ela gerados, nomeadamente os excessos e défices de cumprimento de promessas que viam na ciência, na tecnologia e na racionalidade cognitivo-instrumental meios para o seu cumprimento sem limites. O pós-modernismo crítico está associado ao reconhecimento da indeterminação que tem a sua origem na não-linearidade, na sensibilidade às condições iniciais e na crescente importância do local como quadro de dinâmicas que, em diferentes escalas, produzem simultaneamente, e em tensão, ordem e contingência. Este processo, no plano cultural, pode ser caracterizado por uma «desnaturalização», que ocorre em quatro «vagas», incidindo sobre as concepções da linguagem, do contexto, do tempo e do humano: as relações naturalizadas entre elementos que tenderam a ser associados em termos de necessidade passam a ser consideradas como contingentes e emergentes de processos históricos (Hayles, 1990: 266). Segundo Hayles, é aqui que se localiza a especificidade de um pós-modernismo cultural, que atravessa diferentes domínios do saber e da produção de sentido. Se Jameson procura identificar os objectos em que se materializa o que considera ser uma lógica cultural dominante do capitalismo tardio (Jameson, 1991), Hayles identifica essa lógica com uma desnaturalização que se manifesta nas quatro «vagas» referidas².

No actual período de transição entre paradigmas científicos, culturais e societais (Santos, 1994, 1995), as fronteiras, divisões, separações e oposições não deixaram de existir, mas a sua defesa e preservação parece ter deixado de cons-

² Um problema pertinente quando se fala de cultura pós-moderna ou de pós-modernismo cultural é o de saber em que medida faz sentido falar de cultura quando, parafraseando o que dizia Santos acerca do poder em Foucault, a cultura, estando em todo o lado, tendo implodido na sociedade e tendo esta passado por um processo de des-diferenciação entre o estético e as outras esferas da vida social (Lash, 1990), passou a não estar em lado nenhum? O problema não é de todo novo, e poderia pôr-se em relação a todos os períodos históricos anteriores, em que a diferenciação entre a cultura e os outros domínios ou esferas da vida social foi sempre mais ou menos arbitrária. Assim, convém deixar claro que o termo «cultura» é aqui utilizado para marcar um ponto de entrada e uma perspectiva analítica que privilegia certas dimensões da vida social — as que estão ligadas ao sentido e à sua produção, circulação e apropriação e aos objectos em que o sentido se incorpora (Griswold, 1987).

Sobre algumas das mais interessantes tentativas de formulação do projecto de um pós-modernismo crítico, veja-se Santos, 1994, 1995; Hebdige, 1988; Nicholson e Seidman, 1995; Morley e Chen, 1996; Hall, 1996; Ross, 1991, 1994; Haraway, 1991; Burnham, 1995.

tituir o objectivo central das práticas culturais. A diferença, a transgressão, a conexão, o fluxo, a viagem, o nomadismo, o movimento, os *cyborgs* — seres híbridos que incorporam o humano e o não-humano, o natural e o artificial através, nomeadamente, das extensões protéticas possibilitadas pelas novas tecnologias (Haraway, 1991; Gray *et al.*, 1995)³ — passaram a ocupar um lugar central em diferentes discursos e práticas culturais associados à emergência de um novo paradigma que veio redefinir os termos da relação entre ordem e desordem, *stasis* e fluxo, determinação e contingência, e que atravessa diferentes disciplinas e diferentes domínios do saber e da ciência que a modernidade tendeu a pensar separada e diferenciadamente (Hayles, 1990; Santos, 1995).

A referência ao paradigma emergente tem tido como consequência, em primeiro lugar, várias tentativas de redefinir objectos empíricos e domínios do saber adequados aos novos modos de representação e envolvimento com o mundo — tais como cibersociedade (Jones, 1995), cibercultura (Aronowitz *et al.*, 1996; Escobar, 1994; Dery, 1994), tecnociência (Aronowitz *et al.*, 1996), tecnocultura (Penley e Ross, 1991); em segundo lugar, ela tem dado origem a uma celebração da contingência e da indeterminação, dos híbridos e do nomadismo, da transgressão e da diferença. Essa celebração pode apontar em dois sentidos diferentes, com consequências distintas, se não mesmo opostas⁴. A primeira é a da trivialização e da implosão da diferença, uma consequência geralmente associada ao chamado pós-modernismo reconfortante ou celebratório. A segunda, ligada a um pensamento pós-moderno crítico, aponta para o reconhecimento da emergência de novas configurações que associam a cultura, a ciência e a tecnologia, o humano e o não-humano, a natureza e a sociedade, configurações mais ou menos instáveis, deixando entrever novas formas de relações sociais e cognitivas, de poder, de resistência (Grossberg *et al.*, 1992; Haraway, 1991; Santos, 1995). Alguns críticos e teóricos da cultura, como Fredric Jameson (1991), sugerem que as expressões cultu-

³Sobre os usos e abusos do termo *cyborg* nos estudos culturais, veja-se as pertinentes observações de van der Ploeg e van Wingerden (1995), bem como as contribuições incluídas em Gray *et al.*, 1995.

⁴Uma terceira possibilidade é a de a hibridação assumir a forma de um sincretismo que, ao procurar recuperar uma «essência» perdida, aponta para a repressão da diferença num sentido anti-moderno. Como sugere Umberto Eco (1995), esse sincretismo constitui uma das condições de emergência do que designa por «protofascismo».

rais associadas à corrente *cyberpunk* na ficção científica — cujos principais exemplares são, na literatura, as obras de William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, Tom Maddox, Lewis Shiner ou Pat Cadigan, e, no cinema, *Blade Runner* e *Alien*, de Ridley Scott, *Videodrome*, de David Cronenberg, e *Robocop* e *Total Recall*, de Paul Verhoeven — constituem formas inovadoras de representar a condição pós-moderna com as suas tensões e conflitos⁵.

O mundo evocado na ficção *cyberpunk* é um mundo caracterizado pela degradação ecológica, pela expansão das megalópoles, acompanhada da exclusão e segregação espacial de novas «classes perigosas», e saturado pelas tecnologias da informação, em que esta se tornou o bem mais precioso, controlado por multinacionais, com uma crescente privatização da segurança e da vigilância, apoiadas em redes globais de comunicação e de informação. Os habitantes desse mundo são actores transformados pela biotecnologia, com implantes cerebrais, modificações genéticas, próteses permanentes destinadas a ampliar as suas capacidades sensoriais, corpos alterados pela cirurgia cosmética. A intriga é percorrida pela tensão entre as multinacionais e as mafias ao seu serviço, os serviços privados de segurança, por um lado, e os habitantes «marginais» deste mundo. Estes incluem não só os *hackers* e os *computer cowboys* que vendem os seus serviços para quebrar os sistemas de segurança informática, explorando o espaço virtual constituído pelas redes de computadores, mas também todos os que procuram sobreviver como humanos numa era dominada pela tecnologia e pela informação, e em que as fronteiras entre o humano e o não-humano e entre o natural e o artificial se tornou imperceptível. A ficção *cyberpunk* constrói alguns dos universos imaginários que estão inscritos virtualmente nas possibilidades abertas pelas dinâmicas do mundo actual, sem os costumeiros recursos da ficção científica clássica, como os mundos imaginários pós-apocalípticos ou outros mundos, situados

⁵ McHale (1992: 12) considera que a ficção *cyberpunk* pode ser tratada como uma expressão paradigmática da escrita pós-modernista, não só pela sua orientação «ontológica», de criação de mundos ficcionais, oposta à orientação «epistemológica» da literatura modernista, mas também enquanto expressão exemplar de um «campo intertextual», em que «modelos materiais, imagens, 'ideias', etc. circulam abertamente de texto para texto e são ostensivamente citados, analisados, combinados, revistos e configurados», de uma forma mais aberta e visível do que no pós-modernismo *mainstream*. Daqui decorre, segundo McHale, a importância do *cyberpunk* como «modelo heurístico da literatura em geral e da literatura pós-modernista em particular».

algures no Universo. A tensão entre a regulação distópica e o esforço de emancipação que move os heróis destas histórias, e que se apoia nas mesmas tecnologias da informação que os dominam — mesmo quando esse esforço é ténue e circunscrito — aparece, de facto, como um tema que permite, simultaneamente, tratar a sociedade da informação como o contexto inescapável em que temos de viver e especular sobre o potencial que ela encerra de ameaça à nossa liberdade, através da enorme expansão e eficácia dos meios de vigilância que ela permite. Como observa William Gibson, através das reflexões de uma das suas personagens,

vivemos numa economia da informação. Ensinam-nos isso na escola. O que não nos dizem é que é impossível movimentar-nos, viver, funcionar a qualquer nível sem deixar vestígios, pedaços, fragmentos de informação pessoal aparentemente sem significado. Fragmentos que podem ser recuperados, amplificadoss... (Gibson, 1983c: 30)⁶.

Será certamente interessante inquirir como a sociologia e, em particular, a sociologia da cultura, tem procurado enfrentar os desafios de um mundo em que a cultura — esses «significados partilhados incorporados em formas» (Griswold, 1987: 3) — passou a ser inseparável dos meios técnicos e materiais que a constituem, e em que as categorias fundamentais

⁶ Para uma importante antologia da ficção científica *cyberpunk*, veja-se Sterling, 1988. Os romances e contos de William Gibson — em particular *Neuromancer* (1993a) e os contos reunidos em *Burning Chrome* (1993b) — são geralmente considerados não só como as obras que primeiro materializaram a estética *cyberpunk*, mas também como os seus mais consumados exemplares. Não é possível inventariar, aqui, as críticas que têm sido dirigidas a esta corrente. Mas é interessante sublinhar que, sendo as suas ficções baseadas em extrapolações plausíveis de tendências identificáveis no presente, os mundos ficcionais que constrói acentuem o potencial distópico deste, em detrimento das dinâmicas emancipatórias emergentes, em especial as que estão ligadas aos novos movimentos sociais — ao contrário do que acontece, por exemplo, com a ficção científica feminista. Algumas obras recentes como, por exemplo, *Virtual Light*, de Gibson (1993), e *Snow Crash* (1992) e *The Diamond Age* (1995), de Neal Stephenson, parecem, contudo, apontar nesse sentido. Este ponto mereceria uma discussão mais aprofundada, que terá de ser deixada para outro trabalho. Para diferentes apreciações críticas da ficção *cyberpunk* e da sua relação com o pós-modernismo, veja-se os ensaios incluídos em McCaffery, 1991, bem como Fitting, 1991; Bukatman, 1993; Collins, 1995: 1-25; Dery, 1994; Ross, 1991: 137-167; McHale, 1992: 225-267; Gray *et al.*, 1995; Featherstone e Burrows, 1996.

Hayles (1990: 278) chama a atenção para as homologias entre a descrição que Fredric Jameson (1991) faz do Bonaventure Hotel, em Los Angeles — um objecto considerado por este autor um dos exemplares arquitectónicos mais óbvios do pós-modernismo — e a descrição do ciberespaço — o espaço virtual criado a partir das redes de computadores — e das personagens que povoam os romances de William Gibson.

da sociologia e os seus procedimentos de pesquisa terão de passar por uma necessária renovação — ou, mais precisamente, por uma reinvenção — que tenha em conta estas transformações.

De facto, as perguntas que temos de fazer são: que pertinência têm as categorias da sociologia, herdadas do século XIX, para compreender o mundo do fim-de-século, esse «mundo de ficção científica» de que nos fala a ficção *cyberpunk*? Mais precisamente, pode a sociologia da cultura ajudar-nos a compreender as características da produção de sentido associadas às novas tecnologias? Que novos repertórios e configurações culturais emergem desta nova dinâmica (Nunes, 1995a)? Que novas formas de subjectividade, identidade, comunidade, exclusão? Que consequências decorrem de praticamente tudo ter passado a ser redutível a *bits* de informação digitalizável, recombinável para produzir novas configurações de uma realidade «virtual»? E se tudo é diferença e se a diferença está em toda a parte, onde estão as diferenças que fazem a diferença, as diferenças que, se geram desigualdades, hierarquias, exclusões, formas de opressão, são também a condição para a emergência do sentido da comunidade, da pertença, da proximidade e da inclusão, da conexão e da aliança? Quais os caminhos possíveis da recriação de dinâmicas de emancipação que não sejam subsumíveis nos modos de regulação que a modernidade nos legou? Como reinventar a comunidade e a sua relação privilegiada com uma racionalidade estético-expressiva que não exclua as outras formas de racionalidade, mas procure recriar uma racionalidade feita da articulação de saberes e racionalidades diversas? É, precisamente, este conjunto de interrogações que define a diferença entre um pós-modernismo afirmativo e celebratório e um pensamento pós-moderno crítico, oposicional ou de resistência que, reconhecendo os sintomas de colapso da modernidade como projecto epistemológico e sociocultural, vê nesse colapso a abertura de «um leque de futuros possíveis para a sociedade» (Santos, 1995: 92), que não têm necessariamente de se confundir com o capitalismo e a sua perpetuação. Se, como observa Santos (1995: 92), este pós-modernismo crítico se reconhece como «uma utopia intelectual que torna possível uma utopia política», esse parece ser, hoje, o caminho para a exploração desses futuros possíveis e alternativos que a condição pós-moderna deixa em aberto. Como veremos na última parte, essa exploração sugere a necessidade de uma

reinvenção da figura do investigador da cultura e dos seus procedimentos.

As respostas aos problemas acima referidos ultrapassam, naturalmente, os objectivos, muito mais modestos e limitados, do presente texto. Mas elas passam, antes de mais, por uma identificação das dinâmicas fundamentais que estão na base das transformações dos fenómenos culturais nas sociedades contemporâneas — ainda que, devido a limitações várias, essa identificação tenha de restringir-se ao que costumamos designar por «Ocidente», com referências ocasionais a fenómenos culturais «de fronteira», articulando o «Ocidente» e os seus Outros em configurações culturais híbridas. Essas dinâmicas encontram expressão num duplo processo de «esteticização» da vida social e de «informatização» generalizada, um duplo movimento de implosão da cultura na sociedade, por um lado, e, por outro, de «informatização» que vem reintroduzir, pela porta de trás, o poder da racionalidade cognitivo-instrumental que a crise paradigmática da ciência moderna e da ordem social e cognitiva nela baseada parecia ter posto em causa de modo irreversível. Este duplo movimento está associado, por sua vez, à expansão e dominação global do mercado como modo de regulação no capitalismo desorganizado, e à concomitante expansão da ideologia do consumo como ideologia global do sistema mundial.

Segundo Featherson (1992), a esteticização da vida social pode ser entendida em três sentidos diferentes. O primeiro, que encontramos na prática das vanguardas artísticas ou na *pop art*, é o do «apagamento» ou transgressão das fronteiras entre a arte e a vida social. Tal pode ser conseguido através do desafio à aura e à separação da arte, dos seus objectos e instituições, de outros domínios da vida social, bem como da ideia de que tudo pode ser arte e de que a arte pode estar em toda a parte e em qualquer objecto, incluindo os objectos triviais da vida quotidiana. Os *ready mades*, as obras de Warhol ou o *happening*, a não-obra com existência efémera, são exemplos dessas estratégias.

Em segundo lugar, a esteticização da vida social pode ser entendida como «o projecto de tornar a vida uma obra de arte». Encontramos este projecto associado às figuras do *dandy*, do *flâneur*, ao estilo de vida boémio e ao privilegiar das sensações e das experiências na produção do conheci-

Esteticização e informatização

mento sobre o mundo e a sociedade, na obra de autores como Baudelaire, Benjamin ou Simmel.

Num terceiro sentido, a esteticização da vida social refere-se ao «rápido fluxo de signos e imagens que saturam a textura da vida quotidiana na sociedade contemporânea» (Featherstone, 1992: 270). Esta concepção, segundo Featherstone, emerge duma linhagem de pensadores sociais que vai de Marx e da sua teoria do feiticismo da mercadoria a Baudrillard e Jameson, passando, em diferentes versões, por Lukács, a Escola de Frankfurt, Benjamin, Haug e Lefèbvre — aos quais poderíamos acrescentar Debord e os Situacionistas. O aspecto que aqui mais interessa pôr em relevo é o da importância e da ubiquidade do *signo* e do modo como a realidade passa a ser concebida como uma relação entre significantes cujos referentes são outros significantes, entre imagens cujo referente são outras imagens. Dito de outro modo, torna-se cada vez mais difícil estabelecer a distinção entre os objectos e as suas imagens, entre objectos e bens materiais e não-materiais. As consequências desta situação no plano da transformação das formas de percepção nas sociedades contemporâneas foram objecto de extensos desenvolvimentos por parte de diferentes autores, que me dispensarei de recapitular aqui (Jameson, 1991; Lash e Friedman, 1992; Lash e Urry, 1994; Santos, 1995). Gostaria, antes, de chamar a atenção para o outro lado deste terceiro tipo de esteticização da vida social: o privilegiar do signo tem como corolário a possibilidade de ele ser transformado em unidade de informação, decomponível em *bits* no quadro de novas tecnologias da comunicação e da informação, e a sua reutilização como recurso para a constituição de novas formas de poder/saber que, tal como a esteticização reduz a realidade a um jogo de significantes, permite reduzir essa realidade a informação manipulável. Num caso como no outro, as diferenças qualitativas entre os referentes dos signos são transformadas em diferenças entre unidades de significação ou de informação permutáveis e recombináveis, no âmbito de códigos que permitem a redução da complexidade do mundo a uma linguagem universal que tem no consumo e nas tecnologias da informação os seus dois principais pilares⁷. É importante

⁷ A permutabilidade ou convertibilidade do saber como informação e a sua reapropriação no âmbito de códigos estéticos, numa instância do que Bourdieu designa por conversão entre formas de capital — mas, desta vez, entre diferentes formas de capital cultural — é particularmente visível na obra ficcional de Umberto Eco, que, independentemente de uma apreciação da sua qualidade

sublinhar, aqui, que, tal como mostrou Hayles (1990: 6-7), a separação entre a informação e o sentido se tornou uma condição dessa transportabilidade e convertibilidade dos signos, e alimentou a esperança e o objectivo de constituição de uma ciência universal baseada no conceito de informação, a cibernética (Bowker, 1993).

Este duplo processo de esteticização e de informacionalização da vida social acarreta um conjunto de consequências importantes para o estudo da cultura, que Fredric Jameson resumiu de modo muito sugestivo. Para este autor, o capitalismo e, em geral, a modernidade, constitui um período histórico em que a materialidade de todas as coisas aparece à luz do dia, sendo a cultura uma dessas «coisas» cuja materialidade se torna, para nós, não só evidente mas inescapável. Mas, acrescenta, há aqui uma lição histórica a tirar:

É porque a cultura se *tomou* material que estamos agora em posição de compreender que ela sempre *foi* material, ou materialista, na sua estrutura e nas suas funções. Nós, pessoas pós-

enquanto ficção, assenta na competência científica e no conhecimento enciclopédico e na familiaridade com diferentes universos estéticos. O mesmo se passa, aliás, com os seus ensaios e comentários à vida quotidiana das sociedades contemporâneas. Este tema mereceria, certamente, um desenvolvimento que não é possível conceder-lhe aqui. Para uma outra abordagem da relação entre conhecimento e competência estética, mas que abre a porta a conclusões semelhantes, veja-se Philipson, 1995. Becker (1986) mostra como todos os objectos culturais podem ser constituídos em objectos de conhecimento, apropriados a situações e fins específicos. Ou seja, nos termos de Jameson, os objectos culturais podem ser utilizados como recursos para a elaboração de mapas estéticos e de mapas cognitivos, de modos de representar a sociedade para além do que é imediatamente acessível à experiência. No caso de Eco, é interessante notar como o capital cultural que ele detém como especialista de semiótica, da ciência dos signos — e que é uma forma de capital científico — pode ser directamente convertido em capital simbólico no domínio dos ensaios sobre a sociedade e em capital literário na ficção, que, como já foi dito, toma como recurso e como tópicos os temas que Eco trata enquanto cientista. Desta forma, verifica-se com o autor italiano uma situação que é diferente da que caracteriza as formas de intervenção pública e mediática de muitos intelectuais, que apresentam um hiato entre o capital cultural específico decorrente da sua actividade como cientistas ou artistas e a mobilização de um capital simbólico que invoca a condição de cientista ou de artista para se legitimar, mas que, de facto, não recorre ao saber ou às competências específicas associadas a essa condição. Eco aparece, assim, como uma instância exemplar do intelectual que faz assentar o seu capital simbólico na circulação da informação como um valor com curso em vários domínios da actividade intelectual, e que não necessita de conversão numa forma generalizada de capital simbólico. A própria condição de especialista do signo e da informação numa sociedade em que estes se tornaram uma espécie de valor universal garante a extensão dessa competência a domínios que, em princípio, são diferenciados da ciência, como a literatura de ficção ou o comentário político ou cultural.

-contemporâneas, temos uma palavra para essa descoberta — uma palavra que tendeu a deslocar a velha linguagem dos géneros e das formas — e essa palavra é, evidentemente, a palavra *medium*, e, em particular, o seu plural, *media*, uma palavra que faz confluír três sinais relativamente distintos: o de um modo artístico ou forma específica de produção estética, o de uma tecnologia específica, geralmente organizada em torno de um aparelho ou máquina central, e, finalmente, o de uma instituição social. Estas três áreas de sentido não definem um *medium*, ou os *media*, mas designam as distintas dimensões que têm de ser consideradas para que uma tal definição possa ser completada ou construída (Jameson, 1991: 67).

Como observa o mesmo autor mais adiante, as três dimensões — material, estética e social — dos objectos culturais nem sempre tiveram igual importância para o estudo e avaliação de diferentes tipos de objectos. Mas hoje é mais fácil reconhecer que o conceito de *medium*, construído a partir da consideração destas três dimensões, obriga a rever radicalmente o alcance deste reconhecimento da materialidade dos objectos culturais e da sua realização prática através de *tecnologias* — uma conclusão que, aliás, converge com a dos investigadores que, no campo dos estudos sociais da ciência, têm chamado a atenção para a centralidade das tecnologias na produção do conhecimento científico e para a tripla dimensão dessas tecnologias: material, literária/representacional e social — havendo mesmo certas áreas do conhecimento, como a geometria fractal ou as teorias da não-linearidade, cujo surgimento só foi possível com o desenvolvimento dos *media* associados à informática (Hayles, 1990). No caso da pós-modernidade, defende Jameson que o *medium* que melhor incorpora as características desta condição é o vídeo, que associa as capacidades de comunicação audiovisual da televisão — a qual funciona em sentido único — com a interactividade, a decomponibilidade e a possibilidade de transporte das imagens e dos sons. Estaríamos, assim, já na era da pós-televisão (d'Agostino e Tafler, 1994).

Richard Lanham afirma, na mesma linha, que o computador, materializando a passagem para a digitalização da representação, não é um «*vis a tergo* tecnológico, mas o *medium* condigno para expressar a maneira como hoje pensamos acerca de nós próprios e do mundo» (Lanham, 1992: 243). Para Lanham, o computador está associado a transformações culturais que percorrem todos os domínios da cultura pós-moderna, do conhecimento às artes (Lanham, 1992: 241-

-242). Parece-me mais produtivo, por isso, considerar que os *media* electrónicos no seu conjunto — e, em particular, aqueles que, como o vídeo e o computador, aparecem com maiores virtualidades no plano da interactividade — constituem as mediações (entendidas, aqui, no sentido proposto por Hennion (1993), como pontos de entrada empíricos no universo da cultura) mais importantes para compreender as transformações culturais na transição pós-moderna.

Um dos termos através dos quais se tem vindo a expressar a dinâmica da transgressão de fronteiras e da hibridização — o de *tecnocultura* — acaba, de facto, por ser um conceito adequado para caracterizar os modos de existência e de produção dos objectos e práticas culturais, em particular quando, como notou Jameson, o conceito de *medium* se tornou essencial à caracterização desses objectos e práticas e do modo como eles inscrevem, simultaneamente, num mesmo objecto, real ou «virtual», o duplo processo da esteticização e da informacionalização, mostrando que a produção de formas ou de sentidos e a sua apropriação social são inseparáveis do domínio de saberes e de competências que circulam sob a forma de unidades de informação. A proposta de Jameson permite examinar o trabalho da tecnocultura na produção de híbridos e de *media* interactivos, como o hipertexto ou os jogos de computador, e das diferentes competências culturais e sociais associadas ao uso desses *media*, no âmbito de *tecnologias culturais* específicas, isto é, de mediações entre modos de interpelação ou comunicação, ocasiões de apropriação/utilização e consolidação material e social das técnicas, de modo a constituir, no mesmo processo, os *media*, os objectos culturais e os seus públicos ou audiências, com as suas diferenciações — de classe, sexo, idade, raça, etnia, estilo de vida — e lugares específicos de apropriação⁸. As tecnoculturas são, precisamente, as configurações culturais que, simultaneamente, emergem deste processo e criam as condições para a sua realização.

As tecnoculturas associadas às novas tecnologias da informação e comunicação têm os seus *media* privilegiados — o vídeo, a televisão, o computador, os jogos interactivos —,

⁸ Sobre as tecnologias culturais, veja-se Berland, 1992, 1993. Os processos de mediação na produção e consumo de objectos culturais são tratados de modo desenvolvido por Hennion, 1993. Para este autor, a mediação é o «ponto de entrada» empírico que deve ser privilegiado na investigação sobre os objectos culturais e os seus usos sociais. Para uma importante análise das tecnologias culturais de construção da diferença sexual, veja-se de Lauretis, 1987.

os seus padrões estéticos — de que o *cyberpunk*, a que já foi feita referência, e certas formas de música *pop* e *rock* são algumas das principais expressões —, os seus heróis — os *hackers*, os *cyborgs* — e novas formas de subjectividade, desenvolvidas no espaço da realidade virtual. Mas elas têm também os seus excluídos — nomeadamente, uma grande parte das mulheres e todos os que não têm acesso aos recursos tecnológicos envolvidos — e as suas formas de opressão e de dominação — sobretudo com base em novas formas de reificação e de feiticismo tecnológico⁹ —, que constituem o outro lado do impulso para a constituição de comunidades baseadas na interactividade mediatizada pelas novas tecnologias. A cartografia das novas configurações culturais emergentes na transição pós-moderna exige que as tecnoculturas sejam tratadas como uma parte integrante e fundamental dessas configurações, e que as suas implicações para as dinâmicas contraditórias de regulação e de emancipação sejam examinadas.

Andrew Ross, entre outros, procurou identificar as diferentes manifestações de contra-culturas emergentes no âmbito das tecnoculturas, já não opostas — como acontecia com as contraculturas dos anos 60 — às tecnologias, entendidas como modos de dominação dos seres humanos e da natureza —, mas como recursos susceptíveis de apropriações e reconfigurações capazes de servir projectos de emancipação. A ideia dominante, aqui, é a de que vivemos num mundo saturado de tecnologias a que não podemos voltar simplesmente as costas. Elas exigem novas formas de activismo político e cultural que permitam combater as suas consequências para o reforço da vigilância, do poder militar e da destruição do ambiente, ou a sua capacidade de consolidar ou aprofundar desigualdades, hierarquias e exclusões existentes ou criar novas, mas, ao mesmo tempo, reapropriar e democratizar o acesso às tecnologias que podem contribuir para objectivos emancipatórios, respeitando a diversidade cultural, a democracia, os direitos humanos e o ambiente (Ross, 1991, 1994; Penley e Ross, 1991; Bender e Druckery, 1994; Aronowitz *et al.*, 1996).

As implicações culturais dos *media* electrónicos e das tecnoculturas que a eles estão associadas serão exploradas,

⁹ Veja-se, a este propósito, Stallabrass, 1993, 1995. Para um tratamento pormenorizado dos potenciais e riscos das relações sociais mediatizadas pelas novas tecnologias da informação, veja-se Jones, 1995, Shields, 1996, e também as contribuições incluídas em Barrett, 1989 e 1992.

nas secções seguintes, a partir de uma discussão de três temas: as competências culturais subsumidas na *electronic literacy*, o uso de linguagens inspiradas nos *media* electrónicos para a interpretação de algumas formas de literatura contemporânea e, finalmente, as implicações destas transformações culturais para o conhecimento sociológico. A discussão terá, inevitavelmente, um carácter provisório e não sistemático, sendo o seu principal objectivo sugerir algumas pistas para investigações futuras.

Em princípios de Novembro de 1995, foi divulgado, com ampla cobertura mediática, o relatório preliminar de um estudo, realizado pelo Instituto de Ciências Sociais a pedido do Conselho Nacional de Educação, incidindo sobre o analfabetismo (ou alfabetismo) funcional da população portuguesa com idades entre os 15 e os 64 anos (Benavente, 1995). O objectivo do estudo era apurar as competências básicas de leitura, escrita e cálculo consideradas indispensáveis para a participação plena numa sociedade moderna. Na sua metodologia, o estudo apelava precisamente ao uso dessas competências, através da resolução de problemas que exigiam o seu accionamento. No confronto com países como o Canadá ou os Estados Unidos, Portugal apresenta enormes carências neste domínio, com quase metade da população activa incapaz de realizar adequadamente as tarefas que eram indicadas. Como, provavelmente, a maioria dos leitores/espectadores/ouvintes das notícias então divulgadas, senti um misto de preocupação pela dimensão do problema e de sensação de que, como afirmaria o — então ainda apenas indigitado — ministro da Educação, o estudo tinha, de facto, realizado algo que costuma ser difícil de fazer: corroborar o óbvio. Mais tarde, contudo, assaltou-me a sensação de que o estudo havia tratado adequadamente *uma parte* das competências culturais e sociais dos cidadãos portugueses, mas que, em contrapartida, permanecia no escuro um conjunto de temas e de competências que mereceriam, eles também, uma reflexão e estudo mais aprofundados, e que, a serem considerados, obrigariam a repensar toda a nossa noção do que significa ser alfabetizado ou culturalmente competente. Refiro-me a todas as competências e práticas culturais que, como notou Paul DiMaggio (1987), respondem à procura estruturalmente gerada de pertença, participação e filiação cultural e se tornam, por isso, recursos fundamentais para fazer e desfazer

**O modelo
do texto
e a «alfabetização
electrónica»**

relações sociais, e que não constam, necessariamente, do rol das competências associadas ao sucesso ou insucesso no universo escolar.

Entre essas «outras» competências encontram-se todas aquelas que têm vindo a caracterizar, em especial, os sectores mais jovens da população, e que dependem da experiência de envolvimento com tecnologias da informação e da comunicação, com os jogos de computadores, os jogos de arcadas, o vídeo, a música, a televisão e, em geral, as múltiplas aplicações e desenvolvimentos das tecnologias da informação e comunicação. A emergência de tecnoculturas baseadas nestas experiências e na mediação destas tecnologias é, sem dúvida, um tema central que deve preocupar os que estudam a cultura contemporânea, mas que parece emergir apenas como o lado negativo de uma visão a duas cores da cultura, em que a televisão é discutida, em relação com a leitura, como uma potencial ameaça aos hábitos de leitura, em que os jogos de vídeo são considerados como embotadores de outras capacidades que os jovens deixam de desenvolver, ou em que o computador ocupa um lugar ambíguo, entre Dr. Jekyll e Mr. Hyde, de precioso auxiliar, mas também de insidiosa ameaça à aquisição das competências culturais consideradas indispensáveis a um desempenho social adequado no mundo em que vivemos.

É curioso que as tecnoculturas sejam discutidas como se fossem algo de separado, ou que deve ser separado, da cultura entendida em sentidos certamente diversos, mas que vão buscar os seus modelos a definições anteriores à sociedade da informação e à sociedade da biotecnologia. Não é de hoje esta separação entre as «duas culturas» — a das humanidades e das artes, por um lado, e a das ciências e tecnologia, por outro. Mas o que há hoje de novo e de interessante é o facto de a cultura da tecnologia se ter transformado numa das principais formas de cultura em que são socializados, sobretudo, os jovens. Ontem como hoje, são inúmeros os exemplos da multiplicação de fenómenos híbridos que transgridem as separações convencionais entre as duas culturas. Mas a sua afirmação *positiva* é, sem dúvida, um fenómeno característico da actual fase de transição pós-moderna.

A centralidade da mediatização para a compreensão da cultura, dos objectos e práticas culturais, de que fala Jameson, pode ser bem ilustrada através dos debates sobre a centralidade do texto impresso e dos modelos de leitura e escrita a eles associados, e de que o episódio acima referido cons-

titui uma boa ilustração. As discussões em torno do tema da *electronic literacy* obrigaram a tornar explícita a relação incontornável entre competências culturais e media electrónicos. Os modelos convencionais de *literacy*, de alfabetização e de competência cultural, pressupõem uma relação natural, transparente e não-problemática entre recursos cognitivos e expressivos, a prestação cultural e os *media* através dos quais os primeiros se realizam nos segundos. Mas a *electronic literacy*, ao transformar o *medium* material, implica também transformações nos modos de produção do conhecimento e nos modos de produção estéticos, por um lado, e na organização social do conhecimento e da expressão estética, da sua produção, distribuição e apropriação, por outro. Neste último caso, é importante sublinhar as transformações da interacção entre pessoas e máquinas, e os novos modos institucionalizados de organizar essa interacção. Como nota Collins (1995), as transformações tecnológicas acarretam transformações, não só no volume de informação e de itens culturais que podem ser armazenados e mobilizados, nas características dos «arquivos culturais», como também na separação de funções que podem agora ser distribuídas por actores sociais diferentes, ou que podem ser re combinadas e rearticuladas em tempos e espaços distintos, em contextos diversificados e em função de objectivos e de públicos diversos. Assim, por exemplo, as tecnologias de reprodução de registos audiovisuais podem ser utilizadas para produzir, através da montagem e da reconfiguração de recursos provenientes de diferentes arquivos culturais, novos objectos audiovisuais, que podem, por sua vez, ser apropriados/desconstruídos/reconfigurados, e assim sucessivamente. A utilização de técnicas como o *sampling* na produção musical é um exemplo flagrante desta permanente transgressão das fronteiras entre a produção e a reprodução na cultura contemporânea, tornada possível através das tecnologias digitais. Do mesmo modo, é possível mostrar como a utilização de um recurso hoje tão comum como o processador de texto torna visíveis e manipuláveis as características materiais dos textos, permitindo alterar a sua configuração, deslocar passagens de um lugar para outro, redefinir parágrafos, fazer variar o formato e dimensão da letra, integrar textos, imagens e representações gráficas e, em geral, criando condições para tornar a escrita uma actividade mais reflexiva.

As noções dominantes de competência cultural (*literacy*) nas sociedades ocidentais estão condicionadas pelo modelo

da leitura, da escrita e do texto impresso. Continuamos a tomar como padrão para avaliar essa competência a capacidade de ler textos impressos, de escrever e de realizar operações de cálculo e de manipulação numérica ou gráfica que pressupõem esse domínio da leitura e da escrita. A naturalização deste modelo leva a esquecer a sua origem histórica e as condições da sua emergência. Este modelo dominante — que continua a definir o padrão dos estudos de «literacia» — pressupõe, por outro lado, a relação necessária entre os modos de produção estética e cognitiva centrados na narrativa e na exposição ou descrição — que funcionam como padrões em relação aos quais se avalia tanto a originalidade e a inovação como a transgressão —, a tecnologia da impressão e os objectos materiais que ela torna possíveis — em especial os livros — e as formas de organização e reprodução da cultura, centrada na definição de objectos — preferencialmente impressos — autocontidos, com fronteira definidas, com autoria atribuível, classificáveis por género, assunto, cronologia ou autoria, e que são conservados em instituições cuja função é garantir a sua colocação num modelo de ordem, que disciplina o saber e a cultura¹⁰. A sua reprodução e transmissão dependem da existência de outras instituições que naturalizam a relação com o objecto impresso e com as competências a ele associadas, tais como o sistema educativo e outras instituições culturais, e da existência de actores que produzem ou manipulam legitimamente esses objectos e competências (professores, críticos, intelectuais, artistas, escritores, etc.), e de práticas institucionalizadas de apropriação social desses objectos e de exercício e desenvolvimento das competências de leitura e de escrita, tais como a leitura individual, a crítica, o comentário, etc. É esta relação que está na origem das formas de constituição e reprodução do que Bourdieu designa por capital cultural, e das hierarquias e formas de dominação a ele associadas. É ela também que permite compreender a centralidade da literatura e do livro, do ler e do escrever nos debates sobre a cultura e as suas dinâmicas no mundo contemporâneo, mas também da definição de formas jurídicas de adjudicação da propriedade intelectual e de regulamentação e organização da conservação de objectos culturais (Chartier, 1994: 195).

¹⁰ Para diferentes abordagens que procuram caracterizar a especificidade histórica dos modelos e práticas culturais associados à imprensa, bem como das instituições que asseguram a sua reprodução, veja-se, entre outros, Eisenstein, 1983; Ong, 1982; Chartier, 1992, 1994; Mackenzie, 1986; Bolter, 1991.

Daqui decorre o interesse em tomar a literatura como ponto de entrada para a exploração das implicações dessas dinâmicas culturais no mundo contemporâneo, ao tornar visíveis e explícitos os pressupostos que naturalizam a relação com o texto, a leitura e a escrita que estão na base das definições de cultura e de competências culturais¹¹.

Como identificar novas configurações de competências que incluam aquelas que emergem desta participação nas novas tecnoculturas, e como representar e tornar transmissível a experiência da aquisição, desenvolvimento e uso social dessas competências?¹² As relações entre modos de produção estética e cognitiva, tecnologias materiais e formas de organização social e institucional da cultura não têm, necessariamente, de ser pensadas a partir do primado dos modelos convencionais da leitura, da escrita e do texto impresso e da sua naturalização. Elas podem ser pensadas, alternativamente, a partir da noção de *articulação* — entre os elementos constitutivos de cada uma das dimensões referidas e entre as várias dimensões — como relação não-necessária entre elementos heterogêneos, obrigando a tornar explícitos os processos através dos quais se constituem e estabilizam associações ou ligações duráveis entre elementos que não estão ligados «naturalmente», mas apenas como resultado de trajetórias históricas¹³. Esta concepção vai no sentido da caracterização, por Hayles (1990), da cultura pós-moderna como assentando em processos de desnaturação. Também aqui, há-que «desnaturar» a relação entre estes elementos, tornando a sua associação durável algo que é preciso explicar e interpretar por referência ao processo da sua emergência.

¹¹ Sobre estes temas, veja-se Tuman, 1992; Landow, 1992; Bolter, 1991; Delany e Landow, 1991; Jones, 1995. Já depois de concluído este artigo, tomei conhecimento da obra de José Afonso Furtado *O que é o Livro* (1996), que inclui um conjunto de importantes reflexões sobre alguns dos tópicos aqui referidos.

¹² Sobre as tecnoculturas associadas à informática e aos jogos de vídeo e a sua relação com a socialização e a aquisição e desenvolvimento de competências culturais pelas crianças, veja-se Turkle, 1984; Provenzo, 1991; Kinder, 1991; e Stallabrass, 1993. Ross (1991), Penley e Ross (1991), McCaffery (1991) e Jones (1995) incluem ensaios sobre diferentes aspectos das tecnoculturas.

Fuller e Jenkins (1995) sugerem a existência de um vínculo entre os padrões narrativos que estão na base dos jogos de computador e as narrativas da descoberta do Novo Mundo, apontando, assim, para o facto de as tecnoculturas se articularem com configurações e recursos culturais pré-existentes que fornecem o «equipamento motivacional» para o envolvimento com novos *media* e novos objectos culturais.

¹³ Sobre os usos do conceito de articulação nos estudos culturais, veja-se Grossberg, 1996; Slack, 1996; e Hebdige, 1988, 1993.

A linguagem associada a termos como *hipertexto* ou *hipermédia* parece oferecer recursos particularmente interessantes para caracterizar os fenómenos ligados à produção e apropriação social da cultura que aqui nos interessam, e a que não é estranho o reconhecimento crescente da importância da mediatização da cultura em relação com o duplo processo de esteticização/informacionalização. É interessante sublinhar, acompanhando, neste ponto, o que parece ser uma opinião amplamente partilhada por muitos autores, que a emergência de tecnologias como o hipertexto/hipermédia veio conferir uma espessura material às teses pós-estruturalistas sobre a heterogeneidade dos textos e a intertextualidade, ou sobre o descentramento da subjectividade e da noção de autor, bem como um significado mais palpável à noção, avançada pela teoria da recepção, de que o leitor recria o texto na sua leitura (Edwards, 1994). Voltarei a estes pontos mais adiante.

A literatura na era da «alfabetização electrónica»

As implicações da «alfabetização electrónica» num domínio como a literatura têm sido discutidas, sobretudo, a partir da avaliação do impacto de novas tecnologias electrónicas na produção e circulação de textos e no modo como elas afectam as competências culturais associadas aos modelos «tradicionais» de escrita e de leitura baseadas na imprensa. Tem merecido especial atenção, desde há anos, a avaliação do impacto de um novo *medium* como o hipertexto nas transformações desses modelos e competências. O hipertexto pode ser definido como uma rede de elementos e de ligações textuais (Bolter, 1991) que, como nota Ulmer (1992: 141), envolve dois modelos semânticos: o da *ficha*, sendo as fichas organizadas de modo associativo ou lógico, e o da *viagem*, como modo de aceder à informação contida nas fichas e de produzir nova informação a partir da conexão assim estabelecida. O conceito de hipermédia alarga esta definição a elementos e conexões que não são textos no sentido convencional do termo — tais como imagens, representações gráficas ou sons. É importante sublinhar, aqui, que a noção de hipermédia pode ser subordinada à noção de hipertexto como uma extensão deste, através, nomeadamente, da utilização de uma noção alargada do que é um texto — e que encontramos em certas correntes pós-estruturalistas ou na antropologia de Clifford Geertz, por exemplo —, segundo a qual todos os elementos e ligações incluídos numa rede, sejam eles

alfabéticos, numéricos, gráficos, visuais ou aurais, podem ser tratados como textos, privilegiando conceitos como o de «ler» ou «escrever». Como observa, muito pertinentemente, Ted Friedman (1995), esta concepção põe limites, necessariamente, a uma reconceptualização das capacidades de novos *media* baseada, precisamente, na ideia de que o texto é apenas um dos vários modos de construir informação e de produzir objectos estéticos, que não deve ser tratado privilegiadamente.

A passagem do texto impresso ao texto electrónico abre possibilidades que afectam as três dimensões da mediatização que o impresso não permite explorar a não ser por alusão ou metaforicamente. Isto é, alguns dos textos da literatura contemporânea são hipertextos metafóricos ou, melhor, metáforas do hipertexto/hipermédia. Mas é precisamente esta utilização metafórica da linguagem dos *media* electrónicos que permite ver neles algo que, anteriormente, com a nossa dependência em relação a linguagens condicionadas por outros *media*, não podíamos ver. Em particular, cabe aqui sublinhar a possibilidade de compreender de modo mais explícito o significado de conceitos como o de intertextualidade ou de polissemia, que a tecnologia do hipertexto/hipermédia «literaliza». Mas pode-se ir mais longe, e reconceptualizar toda a relação entre a escrita, a visão e o som, de modo a tornar mais explícita a especificidade de formas culturais que parecem privilegiar um regime de significação figurativo sobre um regime de significação discursivo, como sugere Scott Lash (1990), isto é, que emergem como organizadas em torno da centralidade da imagem e do visual, e já não em torno da função ordenadora e organizadora do texto. Ganha, assim, nova expressão o debate sobre o visual e os regimes de significação a ele ligados na cultura contemporânea e, em particular, na cultura pós-moderna¹⁴.

A identificação que Jameson faz das diferentes dimensões indispensáveis à análise crítica dos *media* e dos processos de mediatização oferece-nos um ponto de partida conveniente para procurar substanciar algumas das questões acima enunciadas e, em particular, os processos de hibridação e transgressão de fronteiras que atravessam a cultura na pós-modernidade. A hibridação e a transgressão podem assumir diferentes formas, consoante as dimensões que são

¹⁴ Sobre este tema, veja-se Jencks, 1995; Taylor, 1994; Lash, 1990; Lash e Urry, 1994; Welchman, 1995.

articuladas. Vale a pena percorrer, brevemente, alguns exemplos destes processos, recorrendo à linguagem do hipertexto/hipermédia. Esta linguagem assenta, como foi já lembrado, em dois princípios semânticos: o da organização em unidades recombináveis de informação, cujo sentido pode ser estabelecido de modo lógico ou de modo associativo, e o da viagem ou trajectória que estabelece ligações entre essas unidades de informação, dando origem a nova informação. A distinção referida ajuda-nos a identificar as diferentes instâncias de articulação que materializam a hibridação e a transgressão de fronteiras. Falar em configurações culturais (Nunes, 1995a) significa, precisamente, falar das constelações de géneros, estilos, *media*, e tecnologias culturais, mas também do modo como os diferentes elementos dos reportórios culturais disponíveis são articulados através de narrativas, descrições, exposições ou outros modos de construção formal. Na linguagem do hipertexto/hipermédia, tal implica um envolvimento com as relações específicas e empiricamente identificáveis entre os constituintes dos dois modos semânticos a que se refere Ulmer. É impossível elaborar um inventário, ainda que provisório, das diferentes permutações dessas relações. Mas pode-se identificar empiricamente algumas das configurações emergentes dessas relações, que encontram expressão num grande número de textos e de objectos culturais. Privilegiarei, aqui, as configurações identificáveis na literatura, mas não sem sublinhar que um exercício deste tipo pode ser alargado — e tem-no sido por alguns comentadores — a outros tipos de objectos e de práticas culturais.

A primeira configuração emerge da articulação, num mesmo *medium*, de recursos estéticos ou cognitivos associados a géneros diferentes, através do recurso à montagem ou à colagem, à «encenação» ou à incorporação no objecto (textual, visual, cinematográfico ou outro) de uma visibilização e de um retorno reflexivo às próprias condições de produção desse objecto — o que alguns autores designam por *mise en abyme*¹⁵. A literatura contemporânea fornece um grande

¹⁵ Os recursos cognitivos e estéticos que deram origem a certas formas de hibridação genérica dentro dos limites de um mesmo *medium* — a imprensa —, tais como a montagem ou a colagem, ou a construção de textos reflexivos, incorporando a referência ao processo da sua produção —, podem ser redescritos através da linguagem do hipertexto/hipermédia. Ulmer (1992: 142) chama a atenção para o facto de a montagem, para exercer efeitos, dever conservar, no novo contexto que configura, alguma visibilidade do contexto «original» dos fragmentos. Este aspecto é tornado particularmente explícito pela linguagem do hipertexto/hipermédia, que, assim, permite redefinir, a partir de uma concepção pós-estruturalista de intertextualidade, um recurso estético caracte-

número de exemplos deste procedimento, que parece estar associado, por um lado, à reafirmação (ou reinvenção) da centralidade da narrativa como modo de organizar recursos de proveniência heterogénea — é particularmente notório o uso de temas históricos ou das convenções do policial «negro» em boa parte da ficção contemporânea —, e, por outro, à reversibilidade da ficção e da não-ficção, frequentemente no mesmo texto, Essa reversibilidade manifesta-se no uso de recursos ficcionais (ou convencionalmente considerados como tais) para organizar o comentário ou a narrativa de acontecimentos «reais», e, inversamente, ao uso de acontecimentos e personagens «reais» ou «históricos» como recursos para a construção de ficções. No domínio da ciência e, em geral, da escrita «não-ficcional», esta hibridação genérica e reversibilidade da ficção e da não-ficção tornou-se bastante comum, como mostrou, entre outros, Clifford Geertz (1983), e mereceria, certamente, uma abordagem pormenorizada que terá de ser deixada para outro trabalho¹⁶.

Os exemplos de textos que apresentam estas características abundam, e entre os que saltam à memória incluem-se, entre outros, *El jardín de los senderos que se bifurcan*, de J. L. Borges (frequentemente apontado como o texto inspirador da *hypertext fiction*); *The Golden Notebook*, de Doris Lessing; *Ragtime*, *Loon Lake*, *The Book of Daniel* ou *World's Fair*, de E.D. Doctorow; *Beloved*, de Toni Morrison; *Midnight's Children*, *Shame* ou *The Satanic Verses*, de Salman Rushdie; *Terra Nostra* ou *Cambio de Piel*, de Carlos Fuentes; *Galindez*, *El Pianista* ou a série que tem como protagonista o detective Pepe Carvalho, de Manuel Vázquez-Montalbán; *Cuatro Manos*, de Paco Ignacio Taibo II; *La Verdad sobre el Caso Savolta* ou *La Ciudad de los Prodigios*, de Eduardo Mendoza; *Memorial do Convento*, *O Ano da Morte de Ricardo Reis* ou *História do Cerco de Lisboa*, de José Saramago; *O Cais das Merendas* e *A Costa dos Murmúrios*, de Lídia Jorge; *Se numa Noite de Inverno um Viajante*, de Italo Calvino, *O Nome da Rosa*, de Umberto Eco, talvez a mais explícita das tentativas de construir uma ficção híbrida, que articula as convenções e recursos do romance histórico, da história de detectives e do *Bildungsroman*, sem esquecer, naturalmente, o canibalismo genérico e estilístico da ficção *cyberpunk*.

risticamente modernista, fazendo-o «jogar» em novos contextos, tornando a sua utilização mais reflexiva.

¹⁶ A este propósito, veja-se, também, as observações de McHale (1992: 19-41).

Uma das mais interessantes expressões desta tendência, que incorpora de modo particularmente visível a hibridação genérica, as narrativas paralelas que se bifurcam e a reversibilidade da ficção e da crítica é o romance de Juan Goytisolo *El Sitio de los Sitios* (1995), publicitado, significativamente, como «A verdade da ficção contra a história oficial». O tema deste livro é o cerco de Sarajevo, que Goytisolo testemunhou *in loco*, e que já havia dado origem à publicação de um *Diário de Sarajevo*. Desta vez, contudo, a experiência do cerco passa por uma série de sequências textuais, que assumem a forma de cartas, relatórios e outros escritos de um oficial da força multinacional estacionada na Bósnia, documentos que testemunham a história de Sarajevo como cidade multicultural, relatos de sonhos e narrativas na primeira pessoa, com mudanças frequentes do narrador, e que incluem uma relação imaginária do cerco de um bairro de Paris, com uma importante população imigrada, que permite «dar a ver» as condições políticas e culturais que estão na origem da guerra da Bósnia e transformá-las, de conflito étnico ou local, em expressão de dinâmicas globais a que as sociedades do centro não só não estão imunes, mas que criam activamente. Particularmente poderosa, neste romance, é a evocação do paralelo entre a «limpeza étnica» na Bósnia e o racismo e a xenofobia em países centrais como a França como expressões mais «suaves» do mesmo fenómeno, mas que podem vir a assumir idênticas proporções e consequências. A construção do livro, incluindo as formas materiais da sua organização e as notas e observações de um «compilador» que aparece como responsável por aquilo que assume a forma de uma compilação de textos com características e proveniências distintas, é claramente um exercício reflexivo sobre o poder da literatura para dizer o que a história oficial oculta ou o jornalismo e a crítica não podem articular. Ao mesmo tempo, Goytisolo não deixa de referir, em nota final que o facto de, à data da publicação do livro, trezentas mil pessoas continuarem cercadas em Sarajevo é também um sinal dos limites do poder da literatura, alargando, assim, o âmbito da reflexividade para além da própria construção textual.

Certos objectos culturais vão para além da hibridação genérica dentro dos limites de um mesmo *medium*, articulando um modo de produção estética ou cognitiva associada a um *medium* com elementos da tecnologia material de outro *medium* ou de outros *media*. No caso da literatura, esta configuração aparece, por exemplo, na incorporação, por certas

formas de literatura, de recursos estéticos e/ou cognitivos desenvolvidos para outro *medium*. É o caso do romance policial «negro» (*hard-boiled*), e da adopção, por parte de autores como Dashiell Hammett ou Raymond Chandler, de uma escrita que evoca o realismo cinematográfico¹⁷. No mesmo sentido, as formas de produção estética características do vídeo podem ser associadas à tecnologia material da escrita e da impressão para evocar poderosas e intensas imagens visuais, como as que percorrem a ficção *cyberpunk* — as paisagens urbanas, as descrições do ciberespaço, os minuciosos inventários e descrições de objectos e de características físicas das personagens — ou essa obra «exemplar» do pós-modernismo literário (McHale, 1992: 61:114; Maltby, 1991; Derrick, 1994) que é *Gravity's Rainbow*, de Thomas Pynchon (1973). Sem perder de vista as diferenças decorrentes do facto de se estar a lidar com *media* distintos, seria certamente interessante aproximar os procedimentos de fragmentação e montagem das sequências narrativas accionados nestes textos à estética do vídeo-clip (Frith *et al.*, 1993). Na mesma linha, como tem sido sugerido por autores como McHale (1992), é possível encontrar uma estética «televisiva» inspirada no *zapping* em obras como *Vineland*, de Pynchon (1990), ou *The Satanic Verses*, de Salman Rushdie (1992).

Qualquer estratégia de «apropriação cruzada», entre *media* diferentes, de recursos estéticos e cognitivos pode gerar efeitos imprevisíveis em termos de modificações nas configurações de modos de produção/tecnologias materiais/ /formas institucionais de produção cultural. Mas nem todas as reconfigurações são possíveis, devido a resistências «inscristas» em cada uma das dimensões e, em particular, na materialidade dos próprios *media*. A contingência é, sempre, uma *contingência condicionada* (Hayles, 1995), sujeita a constrangimentos materiais que podem, eles próprios, ser modificados no decorrer dos processos em que aparecem como condicionantes. Daí que não seja possível determinar, em termos gerais, o universo das articulações que são possíveis. Este só pode ser definido empiricamente, e sempre de modo necessariamente provisório, articulando o «novo» e o «velho», continuidades com o já existente e descontinuidades em rela-

¹⁷ Para exemplos de textos não-ficcionais — no caso, as etnografias sociológicas ligadas à Escola de Chicago — que incorporam convenções e recursos realistas evocando o cinema (Herbert Blumer) ou a televisão (Howard Becker), veja-se Clough, 1992.

ção a este, em configurações emergentes. A este propósito, vale a pena recordar o que nos diz Howard Becker (1996) a propósito da constituição de um mundo social da ficção de hipertexto. Este só se tornou possível a partir do momento em que da possibilidade do hipertexto, enquanto conceito, se passou à sua realização prática através de tecnologias, certamente. Mas foi necessário, também, que surgissem «autores» capazes de produzir um *corpus* de «obras» e editores e distribuidores capazes de fazer chegar essas «obras» aos seus leitores. Estes por sua vez, tiveram de se constituir num «público» com as competências necessárias para a leitura e manipulação da nova forma de arte e, finalmente, uma crítica especializada, capaz de definir critérios estéticos para a determinação do valor das «obras». Se a organização deste mundo social recorre, numa fase inicial, a definições de actores, de recursos e de formas de organização que não parecem ser diferentes das que caracterizam mundos da arte mais convencionais, é importante não esquecer que as tecnologias materiais mobilizadas para a produção de hipertextos e os objectos assim produzidos conferem um carácter novo e diferente a essas definições e às redes de relações entre actores e recursos envolvidos. É importante sublinhar, nomeadamente, as reconfigurações da noção de texto — que literaliza as teses pós-estruturalistas sobre a inexistência de fronteiras estáveis e definidas entre textos e sobre a natureza irremediavelmente intertextual de qualquer texto —, da noção de escrita e de autoria — tornando visíveis e reflexivamente apropriáveis as condições materiais de produção do texto e a sua reescrita por aqueles que, convencionalmente, seriam considerados os seus autores —, da noção de leitura — também aqui literalizando os postulados da teoria da recepção, ao transformar o acto de ler num processo de reescrita — e da noção de narrativa, ao libertá-la do constrangimento da linearidade e sequencialidade (Landow, 1992).

Os constrangimentos ligados à transformação da configuração do conjunto das dimensões envolvidas na relação entre um *medium* e uma forma de cultura podem ser muito variáveis, consoante as características de um e de outro. No caso de *Gravity's Rainbow*, de Pynchon, o recurso ao texto impresso permite-lhe uma inserção institucional e formas de circulação entre regimes de leitura diferentes que estão menos condicionadas pelo espaço de apropriação institucionalizado do que, por exemplo, no caso das instalações de Nam June Pak, que estão limitadas tanto pela sua associa-

ção a um espaço físico como pelo seu carácter efémero (Jameson, 1991). É isto que explica que o livro de Pynchon se tenha tornado um objecto cultural susceptível de múltiplas apropriações — por exemplo, como objecto literário (McHale, 1992), como sintoma da transição paradigmática (Derrick, 1994), ou como manifestação política do pós-modernismo «dissidente» ou crítico (Maltby, 1991). Daí que seja importante ter em conta as dimensões — já referidas — ligadas ao *medium* ou *media* mobilizados, o modo como essas dimensões se articulam no próprio objecto e no quadro de tecnologias culturais, particularmente as mediações — como, por exemplo, as que permitem identificar as «camadas» constitutivas do objecto que revelam os traços ou indícios das relações intertextuais e sociais que o constituem (Star, 1995) — e os regimes de leitura e de valor (Frow, 1995) através dos quais são definidos os registos de leitura situacionalmente pertinentes dos objectos e práticas, e que permitem, por exemplo, definir o mesmo objecto como estético numas situações, e, noutras, como objecto de conhecimento, como objecto moral ou como objecto político. São estas possibilidades diferentes e frequentemente contraditórias de leitura que são mobilizadas nos conflitos em torno da liberdade de criação artística e das várias formas de censura (Dubin, 1992; Beisel, 1992; Heinich, 1992). A este propósito, alguns analistas sugerem que os objectos culturais pós-modernos podem ser lidos como *palimpsestos*, como textos que foram escritos sobre outros textos, ou sobre a rasura de textos anteriores (Straw, 1993). Mas essa qualidade palimpséstica tem a particularidade de ser *reversible*, isto é, em relação ao mesmo objecto pode ser privilegiada uma leitura que traz para primeiro plano a ordem e a contenção, ou uma leitura que traz para primeiro plano a dispersão e a subversão, uma leitura «literária» ou uma leitura «política»... Uma apropriação pós-moderna crítica dos textos e dos objectos culturais pressupõe a possibilidade dessa reversibilidade, sem fazer desaparecer, sob o texto que se «lê», o texto sobre o qual este foi «escrito», e sem determinar, de uma vez por todas, o registo «legítimo» da leitura ou o fechamento do espaço intertextual.

A questão que, naturalmente, fica de pé é a de saber até que ponto estes processos de transgressão e hibridação não se confinam às tecnologias de produção estética e às tecnologias materiais, mas se estenderão à dimensão institucional e às formas de poder e relações sociais que a configuram, de modo a permitir a emergência de formas institucionais dife-

rentes e inovadoras, e a potenciar transformações nos mundos da cultura que reforcem o potencial emancipador dos objectos e práticas culturais. Os novos modos de representação associados aos *media* interactivos, ao hipertexto e hipermedia e às novas redes de comunicação global não são, por si sós, condições suficientes para essa transformação. Se é certo que, como notou Friedman (1995: 85-86), a simulação por computador e o conjunto dos objectos culturais que nela se inspiram, como os jogos de computador, contêm os recursos para a construção de novos mapas cognitivos baseados no fluxo e na interactividade, não é menos verdade que, tal como aconteceu, no passado, com outros *media*, é o contexto político e social da sua utilização que irá determinar se esses novos recursos irão apontar no sentido do reforço da regulação ligada às instituições existentes ou no sentido da realização do seu potencial para a emancipação. Stallabrass (1993), por exemplo, sublinha os novos riscos de aprofundamento da reificação já denunciada por autores como Adorno, cuja possibilidade está incorporada, desde a origem, nos jogos de vídeo e jogos de arcadas. Outros autores, como Provenzo (1991) ou Kinder (1991), examinaram as potencialidades contraditórias da relação entre os *media* electrónicos e as crianças.

A maior parte dos estudos dos processos e fenómenos que atrás foram referidos tem incidido, de modo privilegiado, sobre as sociedades centrais do sistema-mundo, aquelas que, sendo dominantes no plano económico e político, fazem assentar essa dominação na produção e difusão global de objectos culturais e das tecnologias culturais adequadas a esses objectos. Os processos de globalização cultural obrigam, sem dúvida, a conhecer as características desses objectos e processos, mas, sobretudo, obrigam a conhecer os diferentes modos da sua apropriação local, em lugares diversos do sistema-mundial. Sabemos, hoje, que a globalização cultural é, de facto, um processo que passa por múltiplas formas de reapropriação local e de hibridação de objectos, práticas e tecnologias culturais de origens e proveniências várias. As configurações emergentes dessa reapropriação são irreduzíveis a qualquer modelo de homogeneização. A partilha, à escala global, dos mesmos objectos culturais vai de par com mais diferença e mais diversidade à escala local. Daqui decorre a importância de procurar identificar as características desses processos em situações periféricas ou semi-periféricas, dando especial atenção aos efeitos de diferencia-

ção e de hibridização interna das culturas locais, das suas «aberturas específicas» (Santos, 1994) e das modalidades de desigualdade, exclusão e dominação a que estão associadas localmente. O caso de Portugal é, deste ponto de vista, particularmente interessante, enquanto sociedade semiperiférica, caracterizada por uma cultura de fronteira e exercendo funções de intermediação entre o centro e a periferia.

Os sociólogos, como quaisquer outros produtores culturais, produzem o seu conhecimento, simultaneamente, no quadro de uma tradição sociológica — que, como já foi dito, é no essencial herdeira do século XIX —, mas também no âmbito de um envolvimento com o «mundo de ficção científica» (Sterling, 1988: ix) que hoje habitamos, com as suas promessas de utopia e os prenúncios de distopias, e em que as gerações mais jovens estão a ser socializadas. O trabalho da sociologia é, assim, um trabalho de reinvenção de uma tradição teórica no quadro de um mundo em transformação, neste aspecto apresentando uma afinidade interessante com a ficção científica.

Como observou Patricia Clough (1992), existe uma relação estreita entre paradigmas culturais, formas literárias e *media*, e essa relação marcou decisivamente as características do trabalho dos sociólogos e dos objectos resultantes desse trabalho — os textos sociológicos. Clough refere-se, explicitamente, à relação entre o realismo literário, o realismo cinematográfico, o realismo emocional característico da televisão e o realismo «informático» da simulação, por um lado, e as diferentes versões de textos etnográficos ao longo da história da sociologia, por outro. O que me parece particularmente interessante nesse trabalho é o sublinhar da estreita relação entre as características dos textos sociológicos e os diferentes *media* que, em diferentes momentos, assumem uma posição central na vida cultural. Hoje, é importante investigar a relação possível entre os *media* e as tecnologias culturais, por um lado, e a renovação de um discurso sociológico que terá de ser, simultaneamente, mais e menos do que o discurso sociológico convencional, articulando, por um lado, formas de experiência, de conhecimento e de racionalidade que não se cingem à racionalidade cognitivo-instrumental e que são situados ou localizados, mas renunciando, ao mesmo tempo, à ambição panóptica do sociólogo-rei, através de uma

incorporação no discurso sociológico das condições de produção desse conhecimento e dos seus limites.

A construção de formas de conhecimento sociológico capazes de responder a este imperativo passa, mais uma vez, pela noção de *articulação*. A articulação, como lembra Dick Hebdige, designa simultaneamente uma «correspondência não-necessária» entre elementos diferentes e uma «*performance*» que realiza praticamente essa correspondência (Hebdige, 1993: 200-201), e que permite dar um conteúdo positivo à ideia de que «a diferença une» (Jameson, 1991: 345). Hebdige propõe que a relação do investigador com os terrenos da investigação passe a fazer-se através da condição de «testemunha articulada» (Hebdige, 1993), uma testemunha de processos e acontecimentos posicionada *num* terreno, contraposta à concepção convencional do investigador como etnógrafo, produtor de um conhecimento (ainda que reflexivo, multivocal ou dialógico), posicionado ou não, *de* um terreno (Hebdige, 1993: 207). Deste modo, seria possível a passagem de um realismo etnográfico, que reproduz as hierarquias e desigualdades associadas à produção da ciência moderna, a um novo realismo — a que Hebdige chama «realismo mágico» — capaz de incorporar outros modos, eles próprios híbridos e transgressivos, de avaliação da experiência do contacto do investigador com o terreno — o que, no caso dos fenómenos culturais, implica um envolvimento com estes e com os actores que deles dão parte, capaz de respeitar a especificidade da experiência do envolvimento com esses fenómenos, sem os reduzir unilateralmente a objectos de conhecimento desligados das condições locais da sua emergência e existência. Se as desigualdades e hierarquias não deixam de existir, elas tornam-se, contudo, sujeitas às características contingentes das situações em que o conhecimento é produzido. Este modo de relação com a cultura evoca, certamente, o trabalho de artistas públicos, como Hans Haacke ou Krzysztof Wodiczko, mas não é difícil encontrar, nas ciências sociais, exemplares de trabalhos de investigação que apontam nessa direcção, como *Shamanism, Colonialism and the Wild Man*, de Michael Taussig (1987), *Aramis, ou l'Amour des Techniques*, de Bruno Latour (1992) ou *Prime Visions*, de Donna Haraway (1992), para citar apenas alguns.

A esse realismo reinventado prefiro chamar *realismo interactivo e pragmático* (Pickering, 1995), um realismo assente na confrontação, no diálogo e na produção local e conjunta

de representações que sejam adequadas ao carácter rizomático (Deleuze e Guattari, 1976), aberto e indeterminado das configurações culturais emergentes (Clifford, 1988; Bhabha, 1994; Chambers e Curti, 1996, Nunes, 1995a, b)¹⁸. A renovação da entrevista e da etnografia que tem sido proposta por George Marcus (1993, 1995) e pelos seus colaboradores e a noção de *hermenêutica diatópica*, de Boaventura de Sousa Santos (1995), como modo de trabalhar com a diferença como aquilo que nos permite ver nos outros o que eles não vêem (e vice-versa) é, sem dúvida, um caminho interessante que, se não faz desaparecer as desigualdades na capacidade de produção de conhecimento sobre a sociedade, pode, pelo menos, contribuir para reinventar as formas de produção cognitiva e estética num sentido mais adequado às dinâmicas culturais do mundo contemporâneo e mais sensível às especificidades locais e à sua relação com os processos globais de mudança social.

65

A permeabilidade das fronteiras convencionais que separam os vários «níveis de cultura», os géneros culturais, a ciência e a tecnologia, e, por outro lado, o emergir de fenómenos e objectos «híbridos» constituem duas das mais importantes manifestações das dinâmicas culturais no mundo contemporâneo. Essas dinâmicas desenvolvem-se numa arena marcada pela tensão entre a globalização cultural e a rearticulação local de configurações culturais, e têm dado lugar ao surgimento e confrontação de diferentes formas de pensar a «condição pós-moderna», opondo a celebração dessa condição, por um lado, à tentativa de construir um pensamento crítico pós-moderno, que permita explorar os novos territórios da cultura, as formas de associação e dissociação ligadas aos novos reportórios culturais e às configurações culturais emergentes e as suas implicações sociais e políticas. O prosseguimento deste projecto requer um trabalho de

Conclusão

¹⁸ A noção convencional de realismo está associada a um regime de significação que pressupõe a existência de uma realidade prévia e exterior às suas representações, e que postula a correspondência entre realidade e representação (Abercrombie *et al.*, 1992). O realismo pragmático, em contrapartida, postula que a realidade e as suas representações são o resultado emergente do envolvimento material, semiótico e interpretativo dos actores com o mundo, e não a expressão necessária de uma correspondência entre representações e realidades pré-existentes e independentes dessas representações e da actividade dos actores. Neste sentido, como nota Pickering (1995: 183), o realismo pragmático é um *realismo não-céptico* e um *realismo da não-correspondência*.

reinvenção teórica e metodológica marcado, ele próprio, pela fluidez das fronteiras disciplinares, pela permeabilidade dos modos de conhecimento e pela hibridação de géneros e de recursos cognitivos e estéticos. A exploração das implicações das tecnoculturas e da «alfabetização electrónica» na emergência de novas configurações culturais, atenta aos riscos que elas transportam e às potencialidades emancipatórias que as atravessam, constitui um passo indispensável nessa direcção. ■

Referências Bibliográficas

- Abercrombie, Nicholas *et al.* 1992 «Popular Representation: Recasting Realism», in Lash e Friedman (org.), 115-140.
- Aronowitz, Stanley *et al.* (org.) 1996 *Technoscience and Cyberculture*. London/New York: Routledge.
- Barrett, Edward (org.) 1989 *The Society of Text: Hypertext, Hypermedia, and the Social Construction of Information*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Barrett, Edward (org.) 1992 *Sociomedia*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Becker, Howard S. 1986 «Telling about Society», in H.S. Becker, *Doing Things Together*. Evanston: Northwestern U.P., 121-135.
- Becker, Howard S. 1996 «A New Art Form: Hypertext Fiction», in Maria de Lurdes Lima dos Santos (org.), *Cultura e Economia*. Lisboa: I.C.S., 67-81.
- Beisel, Nicola 1992 «Constructing a Shifting Moral Boundary: Literature and Obscenity in Nineteenth-Century America», in Michèle Lamont / Marcel Fournier (org.), *Cultivating Differences: Symbolic Boundaries and the Making of Inequality*. Chicago: University of Chicago Press, 104-128.
- Benavente, Ana (org.) 1995 *Estudo Português de Literacia: Relatório Preliminar*. Lisboa: Instituto de Ciências Sociais.
- Bender, Gretchen; Druckery, Timothy (org.) 1994 *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*. Seattle: Bay Press.
- Berland, Jody 1992 «Angels Dancing: Cultural Technologies and the Production of Space», in Grossberg *et al.* (org.), 38-55.
- Berland, Jody 1993 «Sound, Image and Social Space: Music Video and Media Reconstruction», in Frith *et al.* (org.), 25-43.
- Beverley, John *et al.* (org.) 1995 *The Postmodernism Debate in Latin America*. Durham: Duke U.P.
- Bhabha, Homi K. 1994 *The Location of Culture*. London: Routledge.
- Bolter, Jay David 1991 *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bourdieu, Pierre 1989 *O Poder Simbólico*. Lisboa: Difel.
- Bowker, Geof 1993 «How to Be Universal: Some Cybernetic Strategies, 1943-70», *Social Studies of Science*, 23, 107-127.
- Bukatman, Scott 1993 *Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*. Durham: Duke U.P.
- Bürger, Peter 1992 «The Disappearance of Meaning: Essay at a Postmodern Reading of Michel Tournier, Botho Strauss and Peter Handke», in Lash e Friedman (org.), 94-111.
- Burnham, Clint 1995 *The Jamesonian Unconscious: The Aesthetics of Marxist Theory*. Durham: Duke U.P.
- Chambers, Ian; Curti, Lidia (org.) 1996 *The Post-Colonial Question: Common Sites, Divided Horizons*. London: Routledge.
- Chartier, Roger 1992 *L'Ordre des livres: Lecteurs, auteurs, bibliothèques en Europe entre le XIV^e et le XVIII^e siècle*. Aix-en-Provence: ALINEA.

- Chartier, Roger 1994 «Do Códice ao Monitor: A Trajectória do Escrito», *Estudos Avançados*, 8 (21), 185-199.
- Clifford, James 1988 *The Predicament of Culture*. Cambridge, Mass.: Harvard U.P.
- Clough, Patricia 1992 *The End(s) of Ethnography: From Realism to Social Criticism*. Newbury Park: Sage.
- Ticineto, Jim 1995 *Architectures of Excess: Cultural Life in the information Age*. London/New York: Routledge.
- d'Agostino, Peter; 1994 *Transmission: Toward a Post-Television Culture*. Thousand Oaks: Sage.
- Tafler, David (org.)
- Delany, Paul; 1991 *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Landow, George P. (org.)
- de Lauretis, Teresa 1987 *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. London: Macmillan.
- Deleuze, Gilles; 1976 *Rhizome: Introduction*. Paris: Editions de Minuit.
- Guattari, Félix
- Dery, Mark (org.) 1994 *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Durham: Duke U.P.
- Derrick, Paul Scott 1994 *Thinking for a Change: Gravity's Rainbow and Symptoms of the Paradigm Shift in Occidental Culture*. València: Universitat de València.
- DiMaggio, Paul 1987 «Classification in Art», *American Sociological Review*, 52, 440-455.
- Dubin, Steven C. 1992 *Arresting Images: Impolitic Art and Uncivil Actions*. London/New York: Routledge.
- Eco, Umberto 1984 *Porquê 'O Nome da Rosa'*. Lisboa: Difel.
- Eco, Umberto 1995 «Protofascismo», *Público — Leituras*, 21/10, 1-4.
- Edwards, Paul N. 1994 «Hypertext and Hypertension: Poststructuralist Critical Theory, Social Studies of Science and Software», *Social Studies of Science*, vol. 24, 229-278.
- Eisenstein, Elizabeth 1983 *The Printing Revolution in Early Modern Europe*. Cambridge: Cambridge U.P.
- Escobar, Arturo 1994 «Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture», *Current Anthropology*, 35 (3), 211-231.
- Featherstone, Mike 1992 «Postmodernism and the Aestheticization of Everyday Life», in Lash e Friedman (org.), 265-290.
- Featherstone, Mike; 1996 *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage.
- Burrows, Roger (org.)
- Fitting, Peter 1991 «The Lessons of Cyberpunk», in Penley e Ross (org.), 295-315.
- Friedman, Ted 1995 «Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality», in Jones (org.), 73-89.
- Frow, John 1995 *Cultural Studies and Cultural Values*. Oxford: Clarendon Press.
- Frith, Simon 1993 *Sound and Vision: The Music Video Reader*. London: Routledge.
- et al. (org.)
- Fuller, Mary; 1995 «Nintendo© and New World Travel Writing: A Dialogue», in Jenkins, Henry

- Furtado, José Afonso 1996 *O que é o Livro*. Lisboa: Difusão Cultural.
- Geertz, Clifford 1983 «Blurred Genres: The Refiguration of Social Thought», in C.G., *Local Knowledge: Further Essays in Interpretive Anthropology*. New York: Basic Books, 19-35.
- Gibson, William 1993a *Neuromancer*. London: Harper Collins [1984].
- Gibson, William 1993b *Burning Chrome*. London: Harper Collins [1986].
- Gibson, William 1993c «Johnny Mnemonic», in Gibson, 1993b, 14-36.
- Goytisolo, Juan 1995 *El Sitio de los Sitios*. Madrid: Alfaguara.
- Gray, Chris Hables *et al.* (org.) 1995 *The Cyborg Handbook*. London: Routledge.
- Griswold, Wendy 1987 «A Methodological Framework for the Sociology of Culture», *Sociological Methodology*, 7, 1-35. 69
- Grossberg, Lawrence (org.) 1996 «On Postmodernism and Articulation: An Interview with Stuart Hall», in Morley e Chen (org.), 131-150.
- Grossberg, L. C. Nelson; Treichler, P. (org.) 1992 *Cultural Studies*. New York, London: Routledge.
- Hall, Stuart 1996 «When Was 'the Post-Colonial'? Thinking at the Limit», in Chambers e Curti (org.), 242-260.
- Haraway, Donna 1991 *Symians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books, 1991.
- Haraway, Donna 1992 *Primate Visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*. London: Verso [1989].
- Hayles, N. Katherine 1990 *Chaos Bound: Orderly Disorder in Contemporary Literature and Science*. Ithaca, N.Y.: Cornell U.P.
- Hayles, N. Katherine 1995 «Searching for Common Ground», in Michael E. Soulé/Gary Lease (org.), *Reinventing Nature? Responses to Postmodern Deconstruction*. Washington, D.C.: Island Press, 47-63.
- Hebdige, Dick 1988 *Hiding in the Light: On Images and Things*. London: Routledge.
- Hebdige, Dick 1993 «Redeeming Witness: In the Tracks of the Homeless Vehicle Project», *Cultural Studies*, 7(2), 173-223.
- Heinich, Nathalie 1992 «L'esthétique contre l'éthique, ou l'impossible arbitrage: de la taoumachie considérée comme un combat de registres», *Espaces et Sociétés*, 69, 39-54.
- Hennion, Antoine 1993 *La passion musicale: Une sociologie de la médiation*. Paris: Editions Métailié.
- Huyssen, Andreas 1986 *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture and Postmodernism*. London: Macmillan.
- Jameson, Fredric 1991 *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. London: Verso.
- Jencks, Chris (org.) 1995 *Visual Culture*. London: Routledge.
- Jones, Steven G. (org.) 1995 *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage.
- Kinder, Marsha 1991 *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, L. A.: University of California Press.

- Landow, George P. 1992 *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore/London: Johns Hopkins U.P.
- Lanham, Richard A. 1992 «Digital Rhetoric: Theory, Practice and Property», in Tuman (org.), 221-243.
- Lash, Scott 1990 *The Sociology of Postmodernism*. London: Routledge.
- Lash, Scott; Urry, John 1994 *Economies of Signs and Space*. London: Sage.
- Lash, Scott; Friedman, Jonathan (org.) 1992 *Modernity and Identity*. Oxford: Blackwell.
- Latour, Bruno 1991 *Nous n'avons jamais été modernes: Essai d'anthropologie symétrique*. Paris: La Découverte.
- Latour, Bruno 1992 *Aramis, ou l'amour des techniques*. Paris: La Découverte.
- McCaffery, Larry (org.) 1993 *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*. Durham: Duke U.P.
- McHale, Brian 1992 *Constructing Postmodernism*. London: Routledge.
- Mackenzie, D.F. 1986 *Bibliography and the Sociology of Texts. The Panizzi Lectures 1985*. London: The British Library.
- Maltby, Paul 1991 *Dissident Postmodernists: Barthelme, Coover, Pynchon*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Marcus, George E. (org.) 1993 *Perilous States: Conversations on Culture, Politics and Nation*. Chicago: University of Chicago Press.
- Marcus, George E. (org.) 1995 *Technoscientific Imaginaries: Conversations, Profiles and Memoirs*. Chicago: University of Chicago Press.
- Morley, David; Chen, Kuan-Hsing (org.) 1996 *Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies*. London: Routledge.
- Nicholson, Linda; Seidman, Steven (org.) 1995 *Social Postmodernism: Beyond Identity Politics*. Cambridge: Cambridge U.P.
- Nunes, João Arriscado 1995a «Reportórios, Configurações e Fronteiras: Sobre Cultura, Identidade e Globalização», *Oficina do CES*, 43.
- Nunes, João Arriscado 1995b «Boundaries, Margins and Migrants: On Paradigm Shifts, Heterogeneity and Culture Wars», *Oficina do CES*, 55.
- Ong, Walter J. 1982 *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Methuen.
- Penley Constance; Ross, Andrew (org.) 1991 *Technoculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Philipson, Michael 1995 «Managing 'Tradition': The Plight of Aesthetic Practices and their Analysis in a Technoscientific Culture», in Jenks (org.), 202-217.
- Pickering, Andrew 1995 *The Mangle of Practice: Time, Agency, and Science*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ploeg, Irma van der; Wingerden, Ineke van 1995 «Celebrating the Cyborg? On the Fate of a Beautiful Metaphor in Later Users' Hands», *The European Journal of Women's Studies*, 2, 397-400.
- Provenzo, Jr., Eugene F. 1991 *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, Mass.: Harvard U.P.
- Pynchon, Thomas 1973 *Gravity's Rainbow*. New York: The Viking Press.
- Pynchon, Thomas 1990 *Vineland*. Boston: Little, Brown.
- Revista Crítica de Ciências Sociais* 1988 Número temático sobre «Pós-Modernismo e Teoria Crítica», 24.

- Ross, Andrew 1991 *Strange Weather: Culture, Science, and Technology in the Age of Limits*. London: Verso.
- Ross, Andrew 1994 *The Chicago Gangster Theory of Life: Nature's Debt to Society*. London: Verso.
- Rushdie, Salman 1992 *The Satanic Verses*. Dover: The Consortium, Inc. [1988].
- Santos, Boaventura de Sousa 1994 *Pela Mão de Alice: O Social e o Político na Pós-Modernidade*. Porto: Afrontamento.
- Santos, Boaventura de Sousa 1995 *Towards a New Common Sense: Law, Science and Politics in the Paradigmatic Transition*. New York: Routledge.
- Shields, Rob (org.) 1996 *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London: Sage.
- Shohat, Ella; Stam, Robert 1994 *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*. London: Routledge.
- Slack, Jennifer Daryl 1996 «The Theory and Practice of Articulation in Cultural Studies», in Morley e Chen (org.), 112-127.
- Stallabrass, Julian 1993 «Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games», *New Left Review*, 198, 83-106.
- Stallabrass, Julian 1995 «Empowering Technology: The Exploration of Cyberspace», *New Left Review*, 211, 3-32.
- Star, Susan Leigh 1995 «The Politics of Formal Representations: Wizards, Gurus, and Organizational Complexity», in S. L. Star (org.), *Ecologies of Knowledge: Work and Politics in Science and Technology*. Albany: State University of New York Press, 88-118.
- Sterling, Bruce (org.) 1988 *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. London: Paladin.
- Straw, Will 1993 «Popular Music and Postmodernism in the 1980's», in Frith et al. (org.), 3-21.
- Taussig, Michael 1987 *Shamanism, Colonialism, and the Wild Man: A Study in Terror and Healing*. Chicago: University of Chicago Press.
- Taylor, Lucien (org.) 1994 *Visualizing Theory*. New York: Routledge.
- Tuman, Myron C. (org.) 1992 *Literacy Online: The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers*. Pittsburgh/London: University of Pittsburgh Press.
- Turkle, Sherry 1984 *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon and Schuster.
- Ulmer, Gregory L. 1992 «Grammatology (in the Stacks) of Hypermedia: A Simulation», in Tuman (org.), 139-158.
- Welchman, John C. 1995 *Modernism Relocated: Towards a Cultural Studies of Visual Modernity*. St. Leonards: Allen and Unwin.