

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

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

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

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