

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UERJ

LOGOS

COMUNICAÇÃO & UNIVERSIDADE

Ano 16 | Nº 30 | 1º Semestre 2009 | E-ISSN 1982-2391 | ISSN0104-9933

**Tecnologias
de Comunicação
e Subjetividade**

30

LOGOS

30

Tecnologias de Comunicação
e Subjetividade

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
UERJ

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/Rede Sirius/PROTAT

L832 **Logos: Comunicação & Universidade** - Vol. 1, N° 1 (1990)
- . - Rio de Janeiro: UERJ, Faculdade de Comunicação Social,
1990 -

Semestral

E-ISSN 1982-2391 | ISSN 0104-9933

1. Comunicação - Periódicos. 2. Teoria da informação
- Periódicos. 3. Comunicação e cultura - Periódicos.
4. Sociologia - Periódicos. I. Universidade do Estado do Rio
de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social.

CDU 007

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

REITOR

Ricardo Vieiralves de Castro

VICE-REITOR

Maria Christina Paixão Maioli

SUB-REITOR DE GRADUAÇÃO

Lená Medeiros de Menezes

SUB-REITORA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

Monica da Costa Pereira Lavalle Heilbron

SUB-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA

Regina Lúcia Monteiro Henriques

DIRETOR DO CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES

Glauber Almeida de Lemos

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

DIRETOR

João Luís de Araujo Maia

VICE-DIRETOR

Ricardo Ferreira Freitas

CHEFE DO DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

Luiza Helena Sampaio Corrêa Mariani

CHEFE DO DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS

Fernando Gonçalves

CHEFE DO DEPARTAMENTO DE TEORIA DA COMUNICAÇÃO

Ronaldo Helal

LOGOS - EDIÇÃO Nº 30

Logos: Comunicação & Universidade (E-ISSN 1982-2391 | ISSN 0104-9933) é uma publicação acadêmica semestral da Faculdade de Comunicação Social da UERJ e de seu Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) que reúne artigos inéditos de pesquisadores nacionais e internacionais, enfocando o universo interdisciplinar da comunicação em suas múltiplas formas, objetos, teorias e metodologias. A revista destaca a cada número uma temática central, foco dos artigos principais, mas também abre espaço para trabalhos de pesquisa dos campos das ciências humanas e sociais considerados relevantes pelos Conselhos Editorial e Científico. Os artigos recebidos são avaliados por membros dos conselhos e selecionados para publicação. Pequenos ajustes podem ser feitos durante o processo de edição e revisão dos textos aceitos. Maiores modificações serão solicitadas aos autores. Não serão aceitos artigos fora do formato e tamanho indicados nas orientações editoriais e que não venham acompanhados pelos resumos em português, inglês e espanhol.

EDITORA CONVIDADA

Prof. Dra. Fátima Cristina Régis Martins de Oliveira

EDITOR GERAL

Prof. Dr. Carlos Alexandre Moreno (LCI)

EDITOR WEB

Prof. Dr. Fernando Gonçalves (LCI)

CONSELHOS EDITORIAL E CIENTÍFICO

Ricardo Ferreira Freitas (Presidente do Conselho Editorial), Luiz Felipe Baêta Neves (Presidente do Conselho Científico), Danielle Rocha Pitta (UFPE), Fátima Quintas (Fundação Gilberto Freyre), Henri Pierre Jeudi (CNRS-França), Hérés Arnt (UERJ), Ismar de Oliveira Soares (USP), Luis Custódio da Silva (UFPB), Márcio Souza Gonçalves (UERJ), Michel Maffesoli (Paris V - Sorbonne), Nelly de Camargo (USP), Nízia Villaça (UFRJ), Patrick Tacussel (Université de Montpellier), Patrick Watier (Université de Strassbourg), Paulo Pinheiro (UniRio), Robert Shields (Carleton University/Canadá), Ronaldo Helal (UERJ), Alessandra Aldé (UERJ) e Profa. Dra. Denise da Costa Oliveira Siqueira.

ENDEREÇO PARA CORRESPONDÊNCIA

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Faculdade de Comunicação Social - PPGC - Mestrado em Comunicação
Revista *Logos*
A/C Prof. Dr. Carlos Alexandre Moreno (LCI)
Rua São Francisco Xavier, 524/10º andar, sala 10129, Bloco F
Maracanã - Rio de Janeiro - RJ - Brasil. CEP: 20550-013
Tel.fax: (21) 2587-7829. E-mail: logos@uerj.br

PROJETO GRÁFICO

Marcos Maurity e Samara Maia Mattos

DIAGRAMAÇÃO E CAPA

Leonardo Moraes e Priscila Pires (LCI)

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Fausto Amaro e Priscila Pires (LCI)

REVISÃO

Prof. Dr. Fernando Gonçalves (LCI)
Prof. Dr. Carlos Alexandre Moreno (LCI)



	Apresentação
7	Fátima Régis
	Artigos
10	<i>A somatização da subjetividade contemporânea: continuidades e rupturas</i> Ieda Tucherman Ericson Saint Clair
22	<i>Escrita, subjetividade e tecnologia de comunicação</i> Márcio Souza Gonçalves
34	<i>Interações sociais e novos padrões perceptivos na construção da subjetividade</i> Denise Azevedo Duarte Guimarães
48	<i>Cultura da mídia, cultura do consumo: imagem e espetáculo no discurso pós-moderno</i> Rose de Melo Rocha Gisela G. S. Castro
60	<i>Atores em Rede - Subjetividades e Desejos em Expansão</i> Brasilina Passarelli Drica Guzzi Hernani Dimantas Juliana Kiyomura Moreno
72	<i>A identidade cultural em tempos liquefeitos: o 'Ceará moleque' e a contemporaneidade?</i> Francisco Secundo da Silva Neto Marcio Acselrad
84	<i>Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo</i> José Carlos Ribeiro Thiago Falcão
97	<i>La ville brouillée : une Introduction à l'hallucination dans la condition urbaine contemporaine.</i> Manuel Bello Marcano
	Conexões
110	<i>Science et communication : quelques considérations sociologiques</i> Jean-Paul Laurens
	Resenhas
122	<i>Entre o espetáculo e a solidão: as transformações da intimidade</i> Ilana Feldman
125	<i>Racing the Beam: uma história das Materialidades do videogame Atari</i> Letícia Perani

Apresentação

Tecnologias de Comunicação e Subjetividade

Fátima Régis

Editora temática da Logos. Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – UERJ. Integrante do Conselho Científico Deliberativo da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber).

A articulação entre os processos de construção de subjetividade e o desenvolvimento tecnológico não é em si uma novidade. Mas as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) se entrelaçam de forma tão inextricável com as práticas subjetivas contemporâneas que embaralham as fronteiras entre subjetividade e tecnologia, que na modernidade pareciam estar bem definidas.

As TIC permeiam as esferas sociais, políticas, econômicas, artísticas, profissionais e de consumo, e reconfiguram os limites entre local e global, presença e ausência, produção e consumo, individual e coletivo. Hoje, praticamente não é possível pensar modos de ser e de viver sem se referir à articulação com a tecnologia. Embora fascinante, esta relação é densa e exige análises profundas e cuidadosas. O arsenal teórico que explica as TIC como meros fetiches, ferramentas ou extensões para os sentidos, parece não ser suficiente diante da complexidade de inquietações e desafios que nos são apresentados pela relação subjetividade e tecnologia.

Em *La clef de Berlin*, Bruno Latour já nos alertava para o modo como os objetos técnicos -como a chave e a fechadura que nos lembram de que não podemos entrar em propriedade alheia – atuam não apenas como ferramentas, próteses ou extensões para os sentidos, mas antes como mediadores que nos alertam nas tarefas de conduta moral e social. Hoje, as redes de comunicação, computadores, *smartphones*, *ipods* e consoles de games *modulam* diversas de nossas competências cognitivas (físicas, sensoriais, perceptivas, intelectuais e sociais), operando como agentes ativos dos processos mentais e subjetivos.

Os textos que compõem o Dossier Tecnologias de Comunicação e Subjetividades resultam das reflexões teóricas e metodológicas de seus autores para fazer frente aos desafios propostos pelas relações entre Tecnologias e Subjetividades.

Ieda Tucherman e Ericson Saint Clair investigam as transformações por que passam as subjetividades contemporâneas atentando para o modo como a somatização dos processos subjetivos parecem produzir um recrudescimento das disciplinas modernas sobre o corpo na atualidade.

Em *Escrita, subjetividade e tecnologia de comunicação*, Márcio Gonçalves faz uma análise minuciosa do advento da escrita para contra-argumentar a tese do determinismo tecnológico defendida por autores como Marshall MacLuhan e Eric Havelock. Gonçalves evidencia que os efeitos de uma tecnologia no seio da sociedade são o resultado de complexas negociações e embates que envolvem indivíduos e grupos.

Por meio da análise de peças publicitárias e outros discursos de apelo ao consumo, a pesquisadora Denise Guimarães discute como as redes sociais e tecnologias móveis, ao engendrarem novas formas de percepção de si e do outro, transformam a construção de subjetividade dos jovens na atualidade.

Compreendendo que a imagem e o espetáculo constituem eixos estruturantes das práticas sociais, econômicas e subjetivas contemporâneas, Gisela Castro e Rose Melo discutem as imbricações entre comunicação, consumo e subjetividade destacando suas possibilidades de assujeitamento e suas linhas de fuga.

No texto *Atores em Rede - Subjetividades e Desejos em Expansão*, Brasilina Passarelli, Drica Guzzi, Hernani Dimantas e Juliana Kiyomura Moreno apresentam resultados de uma pesquisa qualitativa que investiga o comportamento de usuários de programas de inclusão digital em redes sociais com o objetivo de identificar usos e apropriações de tecnologia de informação e modos de produção de subjetividade.

Em tempos de aceleração tecnológica e modernidade líquida, Márcio Acelrad e Francisco Neto buscam compreender as modulações no sentido da expressão identitária “Ceará moleque”, por meio de autores como Stuart Hall e Zygmunt Bauman.

Em *Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação através da Lógica do Jogo*, José Carlos Ribeiro e Thiago Falcão analisam os processos de formação de identidades sociais *online* nos ‘mundos virtuais’. Os autores defendem que o espaço do jogo é um fator de singularização do processo de criação de identidades sociais, operando mais como campo de mediação do que de separação entre jogo e realidade.

O arquiteto venezuelano Bello Marcano discute como as tecnologias de informação transformaram a experiência urbana, dotando-a de um imaginário cinematográfico de fantasia, alucinação e estímulos, que exalta as sensações e a corporeidade.

Na sessão Conexões, o pesquisador francês Jean-Paul Laurens faz uma genealogia sobre a divulgação científica enfatizando a importância da comunicação para o processo e o desenvolvimento científico.

A pesquisadora Ilana Feldman resenha o livro *O show do eu – a intimidade como espetáculo*, de Paula Sibilia e a especialista em games, Leticia Perani resenha a obra *Racing the Beam: the Atari Video Computer System*, de Nick Monfort e Ian Bogost, recém-lançada pelo Massachusetts Institute of Technology.

Buscando refletir sobre as práticas contemporâneas nas interseções entre tecnologia, comunicação e subjetividade, esta edição da Revista Logos articula processos subjetivos a tecnologias que se estendem da escrita aos games. Desejamos a todos uma boa leitura.

Referências:

LATOURE, Bruno. La clef de Berlin. In: **Petites Leçons de sociologie des sciences**. Paris: Éditions La Découverte, 2006.

Dossier

*Tecnologias de Comunicação
e Subjetividades*

A somatização da subjetividade contemporânea: continuidades e rupturas

Ieda Tucheran

Professora adjunta da UFRJ, doutora em Comunicação pela UFRJ, com pós-doutorado pela Institution de Recherche en Accoustique et Musique. É autora de "Breve história do corpo e de seus monstros" (Lisboa, Ed. Veja, 1999).

Ericson Saint Clair

Doutorando em Comunicação pela UFRJ, mestre em Comunicação pela UFF e bacharel em Comunicação pela Uerj. Como bolsista do CNPq, desenvolve tese sobre a construção midiática da depressão, orientada por Ieda Tucheran.

Resumo

Investigamos o estatuto do corpo na cultura ocidental contemporânea em uma breve genealogia. Partimos do fenômeno atual da somatização da subjetividade para buscar continuidades e rupturas do modelo disciplinar vigente no século XIX. Sugerimos que as novas modalidades de exercício de poder das sociedades de controle atuam em conjunto com um surpreendente recrudescimento da disciplina na atualidade.

Palavras-chave : corpo ; subjetividade ; poder

Abstract

We investigate body's status in contemporary west culture on a brief genealogy. We start from present somatization of subjectivity to find sequences and ruptures of nineteenth century disciplinary model. We suggest new modalities of power in control societies work together with a surprising rise of discipline nowadays.

Keywords : *body ; subjectivity ; power*

Introdução

O corpo não foi desde sempre reconhecido como um objeto teórico. Seu existir ou estar lá passou por outras grades de leitura antes que o dispositivo que gerou a medicina clínica e, complementarmente, a sociedade disciplinar, lhe tenha dispensado o papel que cumpriu no projeto moderno. Acreditamos que este movimento não se fez sozinho e tem relações muito viscerais com transformações bastante profundas que produziram tal contexto.

Neste artigo, buscamos lançar luzes sobre o fenômeno atual da chamada somatização da subjetividade, procurando investigar, em uma breve perspectiva genealógica, quais modelos de exercício de poder sobre o corpo estamos deixando para trás e quais persistem sob novas configurações. Compreender o estatuto do corpo na cultura contemporânea é crucial para as pesquisas da área de Comunicação Social, para as quais frequentemente o corpo é tomado como dado natural, desprovido de uma historicidade própria.

Em um primeiro momento, recordaremos a constituição do corpo disciplinar sugerida por Michel Foucault em seus textos da década de 70, acrescentando referências afins a sua abordagem, de modo a enriquecer nossa pequena genealogia. Em seguida, tratamos de algumas das transformações por que passa a subjetividade contemporânea, comentando a ideia de somatização da subjetividade para, assim, salientar as continuidades e as rupturas do modelo disciplinar.

Este texto nasce de uma observação geral de que muito se tem atentado às possíveis rupturas que as sociedades de controle, brilhantemente descritas por Deleuze, estariam introduzindo na cultura. Este privilégio pelas rupturas, entretanto, pode impedir que se percebam os novos e potentes contornos da velha disciplina na atualidade. Nosso olhar mais atento às formas revigoradas da disciplina nas sociedades de controle é inspirado certamente nas genealogias nietzscheanas e foucaultianas, mas também na perspectiva de Gabriel Tarde, para quem a história não é “um caminho mais ou menos reto, mas uma rede de caminhos muito tortuosos e todos semeados de encruzilhadas” (TARDE, 1999, 155).

A produção do corpo disciplinar

Sem dúvida, o conceito de vida e de vivo foi um produto da virada do século XIX. Tal conceito foi entendido como correspondente a uma unidade-corpo dotada de uma historicidade orgânica, de uma finitude que lhe era radicalmente própria, de uma singularidade absoluta, que remetia à fatalidade ontológica de um ter que ser (e, sendo de tal maneira, ser definitivamente assim) e de uma sexualidade reprodutiva que era ladeada por um desejo livre. Correspondeu, ao mesmo tempo, a um conjunto de fatores complementares: o primeiro e decisivo concerne à organização da biopolítica de que nos fala Foucault, tanto na anátomo-política dos corpos iniciada nos séculos XVII-XVIII, quanto na vertente da biopolítica da população, encarregada dos nascimentos, longevidade, reprodução etc.

De modo geral, as disciplinas são técnicas que impõem uma ordenação às multiplicidades humanas. Respondem a uma conjuntura histórica conhecida: a explosão populacional do século XVIII e o crescimento e a complexificação do aparelho de produção. Do final do século XVII às vésperas da Revolução Francesa, multiplica-se a população de alunos assim como a população dos hospitais. Nos exércitos franceses, por exemplo, tem-se cerca de 200.000 homens ao final do século XVIII (FOUCAULT, 1977). Assim, as disciplinas devem correlacionar os dois fatores, garantindo as diversas formas de produção: de saber nas escolas, de saúde nos hospitais, de força destruidora nos exércitos. Fazem isso respondendo a três critérios: tornam o exercício do poder menos custoso econômica e politicamente, fazem os efeitos do poder ser estendidos o máximo possível sem lacunas e fazem aumentar a docilidade e a utilidade dos aparelhos pedagógicos, militares, industriais, médicos etc.

Dito de outro modo, nas disciplinas formam-se corpos dóceis, sendo que “é dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 1977, 126). Apesar de o uso do corpo ser algo mais ou menos constante na história, vemos algumas especificidades deste período. Em primeiro lugar, em relação à escala do controle: não mais a massa indivisível de corpos, mas o corpo singular, o poder infinitesimal sobre o corpo. Em seguida, o objeto do controle: não mais apenas os elementos significativos dos comportamentos ou a linguagem do corpo, mas a economia dele, a eficácia dos movimentos, a organização interna. A coação se dá mais sobre sua força. Finalmente, a modalidade de ação sendo ininterrupta, atenção contínua sobre os processos do corpo. Assim, “esses métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que realizam a sujeição constante de suas forças e lhes impõem uma relação de docilidade-utilidade, são o que podemos chamar de disciplinas” (Ibid., 126).

Modernização da percepção: atenção e sugestão social

Os novos tempos – pautados por exaustiva aceleração da vida urbana – exigiam a produção de corpos esquadrinháveis, domesticáveis, gerenciáveis e tornados aptos ao trabalho moderno em suas esferas mais distintas. Em suas recentes teses, expostas nos livros *Techniques of the observer* e *Suspensions of perception: attention, spectacle and modern culture*, o historiador de Artes Jonathan Crary propõe que, em torno da segunda metade do século XIX, ocorrera um profundo e significativo deslocamento epistemológico no que tange à percepção humana. Tal descontinuidade de práticas e discursos referentes à percepção seria simultânea à ascensão de novas modulações do sistema capitalista. No que tange aos regimes de observação, o deslocamento se daria de um modelo de percepção baseado na estabilidade e centralidade do sujeito para um regime em que a materialidade do corpo humano – com suas instabilidades, fluxos e temporalidades próprios – seria condição para toda experiência perceptiva. Em um trabalho de inspiração tanto arqueológica quanto genealógica, o historiador torna evidente o próprio caráter histórico da percepção humana.

Jonathan Crary indica que esta mudança de paradigma terá como consequência, no final do século, *a ascensão do tema da atenção*. O surgimento de um novo modelo epistemológico que constitui seus regimes de verdade a partir da corporeidade do sujeito, em que a prioridade da consciência na garantia de representação absoluta do mundo é problematizada, suscita o interesse na investigação do problema da *atenção*. Em outras palavras, quando o sujeito deixa de ser sinônimo de uma consciência que é essencialmente autopresente, quando não há mais a inevitável congruência entre subjetividade e pensamento, a atenção passa a ser importante, pois ela será o novo princípio regulador de garantia da consistência do mundo para o sujeito. Assim, destacar-se-iam duas condições para a ascensão da atenção como interesse epistemológico: a primeira delas relacionada ao colapso dos modelos clássicos de visão e do sujeito estável, pontual, que esses modelos pressupunham. A segunda refere-se à insustentabilidade de soluções apriorísticas para problemas de caráter epistemológico.

O levantamento histórico de Jonathan Crary indica-nos que a “atenção”, no século XIX, encerra grande volatilidade, referindo-se tanto à atenção como a conhecemos (ou seja, estado provocado pelo desprendimento de um campo de atração mais amplo para concentração ou foco em um reduzido número de estímulos) quanto a outros estados, como o transe, o devaneio e a hipnose. Ou seja, ela é compreendida em termos de fluxos e intensidades, e não em termos de fixação e estabilidade. Sendo assim, a atenção como a concebemos comumente seria apenas *mais um* estado deste amplo *continuum* que envolveria outras nuances de percepção, regimes mentais e subjetivos.

É como se a atenção contivesse em si própria as condições de sua desintegração, como se fosse “assombrada pela possibilidade de seu próprio excesso” (CRARY, 2000, 47) como nossa experiência poderia atestar quando fixamos nossos sentidos por muito tempo em um só foco. De diversas formas, a atenção poderia atingir um limite em que ocorreria, por um lado, a própria deterioração da identidade do objeto percebido e, por outro, uma mutação em seu próprio estado, como nos casos do transe ou da hipnose. Logo,

a atenção então se torna um meio impreciso de designar a capacidade relativa de um sujeito para isolar seletivamente certos conteúdos de um campo sensorial à custa de outros, no interesse de manutenção de um mundo produtivo e ordenado (Ibid., 12).

Considerando-se que a atenção, a partir da segunda metade do século XIX, deve ser compreendida como um *continuum* em que estão incluídos outros estados perceptivos, como o devaneio, o transe ou a hipnose, permitimo-nos afirmar que atenção e *distração* não são estados *essencialmente* estanques. Eles funcionam em um processo brusco, dinâmico e contínuo, de fluxos e intensidades, de acordo com as exigências do consumo capitalista. Sendo assim, o problema da atenção, então,

[...] não era uma questão de atividade neutra e eterna como respirar ou dormir, mas de emergência de um modelo específico de comportamento com uma estrutura histórica específica – comportamento que era articulado em termos de normas determinadas socialmente e que era parte da formação de um meio tecnológico moderno [...]

Este problema foi elaborado em um sistema econômico emergente que demandava atenção de um sujeito em uma ampla gama de novas tarefas produtivas e espetaculares, mas cujo movimento interno foi continuamente erodindo a base de qualquer atenção disciplinar. Parte da lógica cultural do capitalismo demanda que aceitemos como natural adaptarmos nossa atenção rapidamente de uma coisa a outra. O capital, como troca e circulação aceleradas, necessariamente produziu este tipo de adaptabilidade perceptiva e tornou-se um regime de distração e atenção recíprocas (Ibid., p. 29).

O sonho moderno de autonomia do sujeito é posto em questão, uma vez que a própria consciência é problematizada. Em seu lugar, perscruta-se a atenção – essencialmente fluida e fugidia – como independente da própria consciência. É neste contexto que surgem afirmações como esta de Gabriel Tarde, a respeito do homem social:

o estado social, como o estado hipnótico, não é senão que uma forma de sonho, um sonho de comando e um sonho de ação. Não ter as idéias sugeridas e conceber suas crenças como espontâneas: tal é a ilusão própria do sonâmbulo, assim como a do homem social (TARDE, 2000, 137).

Ao relativizar as fronteiras entre consciente e inconsciente, qualificando o estado social como estado de sonho, Tarde salienta as ilusões modernas de autonomia de todos nós, autênticos “sonâmbulos”. O que o filósofo denomina sugestão social não difere em natureza do estado sonambúlico descrito pelos estudiosos da atenção e da hipnose. A sugestão social seria apenas *menos direta* que a sugestão hipnótica, porém seus efeitos *perdurariam mais*. Ao estalar dos dedos do hipnotizador, o mundo do paciente se restaura. Ora, não há estalar de dedos quando se está permanentemente embriagado pela sugestão social. O sonambulismo social seria *menos intenso*, porém poderia *alastrar-se por um território muito mais amplo*: cidades, países, continentes se rendem a esta curiosa forma de entrega. Finalmente, a sugestão social seria certamente *menos rápida* que a hipnótica. Contudo, a *profundidade de sua atuação seria infinitamente maior* (TARDE, 1999, 144). Os efeitos de uma sugestão social perduram até que sejam substituídos por novas formas de sugestão social.

Sabemos hoje que os estudos de Tarde foram suplantados pelo método sociológico de Émile Durkheim. Olhando o mesmo contexto de outro ponto de vista, acompanhados pelo estudo de Lepenies (1996), *As três culturas*, este teria sido o momento em que a literatura começava a perder a disputa pela primazia de oferecer sentido e orientação à vida dos homens modernos. Surgia para exercer tal função um campo de ciências ditas então morais, às quais chamamos de ciências humanas. No entanto, e desde o seu nascedouro, estas disciplinas buscaram afirmar sua cientificidade recorrendo ao modelo lógico das ciências naturais, o que nos parece ter facilitado, no universo simbólico da medicina, por exemplo, o escorregar da palidez das moças sonhadoras para a palidez tuberculosa das bactérias.

Esta perscrutação íntima do corpo disciplinar é parte de um contexto em que uma utopia específica se fortifica: a utopia da transparência absoluta.

A utopia da transparência absoluta

Em nossa pequena genealogia, outro fator, assim como os anteriores, é dotado de uma historicidade própria e acidentada: foi o surgimento de um conjunto de técnicas de exame que realizaram clinicamente parte da promessa iluminista de transparência. Este percurso foi e ainda é ligado a um antigo desejo de transparência absoluta, traço nascente da utopia moderna, muito bem explorado no livro de Jean Starobinski, *Jean-Jacques Rousseau: a transparência e o obstáculo*, responsável, certamente, pelo extraordinário investimento nas possibilidades de visibilidade e visualização que o marcaram¹.

Através do exame, é possível vigiar, qualificar, hierarquizar e punir. Dissemina-se por todo o corpo social, como no hospital, na escola, no exército. O exame inverte a economia da visibilidade no exercício do poder, pois a visibilidade não é privilégio daqueles que detêm o poder como antes da disciplina, mas daqueles sobre os quais o poder é exercido. Faz também a individualidade entrar em um campo documentário, com relatórios constantes, transcrições e descrições do corpo que permitem o acúmulo de documentos para posterior comparação, qualificação e hierarquização. O exame faz de cada indivíduo um “caso”. Antes da disciplina, as histórias pessoais, as sagas, eram privilégio dos homens ilustres. Com ela, o que se descreve é a vida dos infames, como nos mostra Foucault:

Durante muito tempo a individualidade qualquer – a de baixo e de todo mundo – permaneceu abaixo do limite de descrição. Ser olhado, observado, contado detalhadamente, seguido dia por dia por uma escrita ininterrupta era um privilégio. A crônica de um homem, o relato de sua vida, sua historiografia redigida no desenrolar de sua existência faziam parte dos rituais do poderio. Os procedimentos disciplinares reviram essa relação, abaixando o limite da individualidade descritível e fazem dessa descrição um meio de controle e um método de dominação. Não mais um monumento para uma memória futura, mas documento para uma utilização eventual. E essa nova descritibilidade é ainda mais marcada, porquanto é estrito o enquadramento disciplinar: a criança, o doente, o louco, o condenado se tornarão, cada vez mais facilmente a partir do século XVIII e segundo uma via que é a dos mecanismos de disciplina, objeto de descrições individuais e de relatos biográficos. Esta transcrição por escrito das existências reais não é mais um processo de heroificação; funciona como processo de objetivação e de sujeição. A vida cuidadosamente estudada dos doentes mentais ou dos delinquentes se origina, como a crônica dos reis ou a epopéia dos grandes bandidos populares, de uma certa função política da escrita, mas numa técnica de poder totalmente diversa (FOUCAULT, 1977, 170).

Como insinuado acima, transparência significa também possibilidade de controle e de cálculo. Vale lembrar que, dos nossos cinco sentidos, a visão é a que estabelece a separação e a distância ideal entre o sujeito e o objeto: ver bem é estar no correto ponto-de-vista, o que, no Ocidente, gerou uma fenomenologia onde “ver é conhecer”. Lembremos da longa viagem de Ulisses na Odisséia de Homero: ele pode ver todas as coisas, seja do mundo dos vivos ou do reino de Hades, o mundo dos mortos. Entretanto, tem que se amarrar ao mastro do navio para se proteger do encantamento gerado pelo canto das sereias.

Não deve nos espantar, portanto, quando Virilio nos classifica como uma civilização que tem hipertrofia da visão, especialmente porque ele nos lembra a relação explícita entre o surgimento de instrumentos que aperfeiçoam a visão e as guerras: as câmaras fotográficas e de cinema ou vídeo se especializando para dar conta do movimento dos exércitos inimigos e/ou para divulgar as imagens de guerra na espetacularização dos meios de comunicação de massa no cinema e na televisão, sobretudo.

Há, ainda, uma coincidência além das guerras mundiais que o século XX viveu e que alteraram as idéias de vida e morte, tanto numérica quanto qualitativamente, uma vez que o holocausto e a bomba atômica evidenciaram a crueldade radical da associação entre tecnologia e guerra: foi o momento inaugural em que a política apareceu como planejamento e como técnica, o que envolveu premissas e imperativos diferentes. Fez parte da política moderna a idéia de limites, seja entre eu e o outro, este ou aquele país, a própria natureza e a cultura. A noção de contrato social com sua relação de direitos e deveres explicita esta realidade.

Afinal, a conjuntura política, que também fez sua aparição no mesmo século, decretou que todos os homens tinham direito à saúde, agora um novo direito humano, que deveria ser garantido pelo Estado do bem-estar social, ou Estado Providência, tal como o nomeiam alguns teóricos.

A técnica atual, medida pela lógica da eficiência, repousa sobre o princípio inverso de ausência de limites. Faz parte da sua natureza o esforço de não reconhecê-los, em primeira instância, ou em superá-los, no segundo momento. E não se pode pedir ao escorpião que não morda ou desejar que a águia não busque a rapina. É da sua natureza, como nos lembram a fábula e também Nietzsche.

Curiosamente, então, este direito à saúde foi encampado por uma lógica técnica. Esta é hoje o lugar em que se joga a relação entre o real e o possível, mas as condições do jogo foram alteradas: parecemos ter erradicado o impossível, que aparece em novas condições temporais, ou seja, como ainda não possível, ou, principalmente, como economicamente inviável.

A somatização da subjetividade e o recrudescimento da disciplina

É neste o cenário que teóricos contemporâneos têm atentado para a formação da cultura somática (especialmente o sociólogo Nikolas Rose e, no Brasil, o filósofo Francisco Ortega), em que prevalecem as biossociabilidades (RABINOW, 2002). Em outras palavras, assistimos à biologização de todas as esferas da vida e da subjetividade, tendo os media um papel decisivo neste contexto. Essa tendência à biologização da subjetividade é reforçada, ainda, no campo das neurociências e da genética, em que profundas alterações dos jogos de saber e poder estão sendo promovidas. Nesse contexto, o Projeto Genoma talvez seja a mais ambiciosa proposta de reformulação de saberes e poderes sobre o homem. Como é amplamente sabido, os cientistas dedicados a esse empreendimento buscam realizar o total mapeamento de genes que constituem o humano. Segundo Paul Rabinow, o Projeto Genoma é técnico-científico em dois sentidos específicos: tanto na medida em que crê que o desenvolvimento

técnico permitirá alcançar os resultados pretendidos quanto na medida em que tal conhecimento permitirá intervir nos genes e produzir novos tipos de humanos. A aposta de Rabinow “é que a nova genética deverá modelar a sociedade e a vida com uma força infinitamente maior do que a revolução física jamais teve, porque será implantada em todo o tecido social por práticas médicas e uma série de outros discursos” (RABINOW, 2002, 143). Assim, por exemplo, os cientistas crêem poder identificar, no futuro, a partir do mapa genético de uma pessoa, todas as propensões que ela teria para desenvolver determinadas doenças. Desta forma, a prevenção contemporânea corresponderia basicamente a um mapeamento de riscos.

O que a técnica aprimora imediatamente é a ordem do cálculo, e, assim, o tal direito à saúde afirmou-se como direito à não doença, o que correspondeu à afirmação dos perigos do contágio e ao combate aos riscos. É porque, na verdade, qualquer pessoa saudável é apenas alguém que ignora suas doenças, atuais ou virtuais:

Doravante não é fácil falar de normalidade, no máximo de média e de intervalo confiável, e os números levam à definição do risco mais do que de uma patologia. Trazemos dentro de nós mesmos um pecado original, um risco multiforme que teve origem em nossos genes, modificado pelo nosso meio ambiente natural e sociocultural pelo nosso modo de vida. Na sala de espera do médico, agora, há cinco bilhões de clientes aguardando pacientemente (MOULIN, 2008, 19).

Como vimos nos tópicos anteriores, claro está que não foi aí que nos deparamos pela primeira vez na história do Ocidente com a noção de contágio e o medo que dela advém. Quando olhamos para o século XVI, pensamos imediatamente nas Grandes Navegações, presença contemporânea lógica da nova concepção de mundo em que o centro foi destituído de sua categoria ontológica na passagem *do mundo fechado ao universo infinito*, conforme o fascinante título do livro de Koyré, de 1973.

Este século funda a ex-centricidade humana, que corresponde a um duplo movimento: perder a destinação e ganhar a liberdade de “tudo poder e nada ser” como no enunciado célebre de Giordano Bruno. Este mesmo tempo é descrito como o de um momento onde as misturas, as perdas de identidade, o esmaecimento dos limites foram acolhidos, desejados e mesmo produzidos, o que podemos associar exatamente a esta nova e radical disposição para a liberdade. Também será ela que, desligando o homem dos desígnios divinos, o exporá a perigos que até então eram desconhecidos e/ou desvalorizados: “Quando reinos, gêneros, espécies, sexos, costumes e civilizações se misturam, surgem ameaças de toda ordem, ameaças a toda ordem: surgem a poluição e o contágio” (FIGUEIREDO, 1990, 36).

O recurso a este recuo não foi gratuito: vemos afinidades nestas duas experiências de globalização. Elas descrevem a fragilização das fronteiras interiores, falam de homens que se misturam, que se confundem e podem agora contaminar. A sensibilidade quinhentista usou como processo de defesa, quase de blindagem, o recurso memorialista, gerando um uso específico para a memória, a

saber, o de estabilizar, conferindo permanência e continuidade a estas experiências individuais e coletivas sujeitas a conversões e mutações: “Falar de si, falar de suas conversões e de suas doenças, seria então, uma estratégia para reconquistar imaginariamente a unidade da vida e a integridade do corpo” (*Ibid.*, 45).

Desde então e até hoje, as noções de perigo, contágio e mistura não mais nos abandonaram. No entanto, mudaram de canal de expressão, ou seja, desta origem literária onde nasceram, que devia dar sentido à vida e à morte, migrando para o que Lepenies chamou de “ciências morais” (LEPENIES, 1996) e, muito rapidamente depois, para as ciências naturais, as do exame e do cálculo. Foi assim que substituímos as memórias pelos exames através de um investimento científico e tecnológico que, nascendo em um campo externo à própria biologia, ou à clínica médica, o das técnicas de visibilidade, realizou o extraordinário desenvolvimento das técnicas de visualização do corpo.

Tal desenvolvimento tem seu início na descoberta dos raios-X (1895) e prossegue passando por endoscopias, ultrassonografias, ressonâncias magnéticas e PET-scans, permitindo que absolutamente tudo seja visível e, portanto, conhecido no que toca ao humano. Doravante não serão os pacientes ou os cidadãos e seus sintomas que chorarão seus males e falarão de suas dores: será esta doença suspeita em todo quadro de saúde que merecerá a absoluta atenção dos indivíduos e das instituições. Dizendo de outra maneira, é neste processo que a biologia desliga-se da terapia e passa a atuar na regulação da vida, promulgando uma economia do bem-estar que é também uma radical medicalização da sociedade.

Vale lembrar Deleuze, em seu profético *Post-scriptum sobre as sociedades de controle*, texto em que alertou que os indivíduos formados pela disciplina tornavam-se pouco a pouco *dividuais*, ou seja, cada vez mais amostras e bancos de dados, seres cindidos em perene competição consigo próprios e equacionados em termos de informações codificáveis. Neste sentido, alertava sobre a “nova medicina ‘sem médico nem doente’, que resgata doentes potenciais e sujeitos a risco, que de modo algum demonstra um progresso em direção à individuação, como se diz, mas substitui o corpo individual ou numérico pela cifra de uma matéria ‘dividual’ a ser controlada” (DELEUZE, 1992, p. 225).

O controle da tal matéria “dividual” no campo da medicina contemporânea se dá basicamente a partir da *gestão de riscos*. Alimentada pelas novas verdades provenientes da genética e das neurociências, a gestão de riscos na medicina vai ao encontro dos prognósticos deleuzianos. A prevenção de doenças segundo a lógica da genética e do saber neurocientífico trabalha no sentido de uma gestão de fatores de uma série de riscos em bancos de dados. Segundo Rabinow,

o risco não é o resultado de perigos específicos colocados pela presença imediata de uma pessoa ou um grupo de pessoas, mas sim a fusão de “fatores” impessoais que tornam um risco provável. Assim, a prevenção é a vigilância, não do indivíduo, mas sim de prováveis ocorrências de doenças, anomalias, comportamentos desviantes a serem minimizados, e de comportamentos saudáveis a serem maximizados. Estamos aos poucos abandonando a antiga vigilância face-a-face do indivíduo e grupos já conhecidos como perigosos ou doentes, com finalidades disciplinares ou terapêuticas, e passando a projetar fatores de

risco que desconstroem e reconstroem o sujeito individual ou grupal, ao antecipar possíveis loci de irrupções de perigos, através da identificação de lugares estatisticamente localizáveis em relação a normas e médias. (RABINOW, 2002, 145).

Diante desse novo arranjo de forças, a própria idéia de doença é relativizada em benefício da noção de deficiência. Estaríamos, segundo Rabinow, diante de uma “morte da clínica”, visto que esta teria se formado, como mostrou Foucault, no mesmo contexto da emergência do indivíduo. A deficiência seria, portanto,

qualquer condição física, mental ou situacional que produziria fraqueza ou problema em relação ao que é considerado normal (...) Seriam déficits a serem compensados psicológica, social e espacialmente e não doenças a serem tratadas: ortopedia, não terapêutica (Ibid., p. 146).

Vale lembrar que parte do imenso prestígio de que desfrutaram as biotecnologias advém da sua capacidade de dar a ver a que já nos referimos. Vimos, entretanto, unindo-se a esta capacidade, desde os anos 60, a poderosa indústria dos fármacos, princípios de atuação direta, lá onde a vida faz sintoma, e, a partir do fim do século passado, a pesquisa do genoma com todas as promessas de erradicação das mortes naturais, desde que estejamos gerenciando as informações que recebemos nas práticas cotidianas que demandam total atenção aos nossos corpos e mentes.

Assim, tanto a saúde tornou-se um valor em si mesmo, um padrão para julgar e rejeitar comportamentos e condutas, a partir da avaliação dos riscos aí implicados, quanto se procedeu a uma “somatização da subjetividade”². Inventasse, então, uma inversão do olhar e da percepção: não é o corpo a base do cuidado de si, mas, ao contrário, o eu hoje existe para cuidar do corpo³.

Ocorre que, curiosamente, apesar da emergência desta matéria dividida que põe em cheque o modelo do indivíduo da disciplina, podemos perceber novas configurações da disciplina no contemporâneo, certamente servindo agora a outros objetivos que não eram os mesmos daqueles já longínquos séculos XVIII e XIX. O fato é que este recrudescimento da disciplina é, às vezes, pouco destacado nesta sociedade dita de controle. Como têm notado os teóricos do capitalismo cognitivo, como Negri, Lazzarato e outros, há uma exacerbada atenção à própria atenção e à memória na atualidade. Não podemos nos esquecer, contudo, que esta atenção não se dá apenas no controle em ambientes abertos, mas simultaneamente por meio de uma pesada ortopedia da própria atenção individual. Os corpos que permanecem horas em frente aos computadores são capazes de manter regimes atentos distintos e modulados somente em um contexto histórico-social como o nosso, em que os saberes e poderes se organizam de modo a perscrutar os mínimos recônditos da percepção humana, em uma clara atualização da anátomo-política do corpo humano de que nos falava Foucault em seus estudos sobre a disciplina e o biopoder.

Isto aparece, ainda, na rigidez dos exercícios e da obediência a um conjunto imenso de normas que incluem alimentação controlada, codificação da relação com as bebidas alcoólicas e energéticas, check-ups permanentes, num apertado controle de si e de um virtual uso dos prazeres. Não foram poucos os teóricos que viram na prática do body-building sua genealogia religiosa. Mas aparece também na patologização dos que parecem estar “fora do ritmo”, em geral vistos como

deprimidos (tome Prozac) ou vítimas de TDA, distúrbios de atenção e hiperatividade, comuns nos diagnósticos das crianças que passam a ser “normatizadas” à base de ritalina.

Assim, a matéria dividual do controle de riscos e de fatores impessoais convive claramente em nossa contemporaneidade com uma disciplina repaginada, em que as técnicas de exame são aperfeiçoadas, a atenção ao próprio corpo é superestimulada e os mecanismos de vigilância são plenamente interiorizados.

Considerações finais

Procuramos contribuir para o debate das relações entre cultura, corpo e subjetividade buscando lançar luzes sobre a insidiosa, porém penetrante, reconfiguração das técnicas disciplinares na sociedade contemporânea. Percebemos sintomas de que talvez o modelo do controle elaborado por Deleuze esteja de fato, quase vinte anos após o profético texto, amparado por uma nova disciplina, com novas colorações.

Em nossa fascinante e paradoxal cultura somática, vemos, ao mesmo tempo, os saberes e poderes pulverizando o indivíduo tradicional, como na medicina de fatores de risco e nos trabalhadores cognitivos, e, por outro lado, produzindo novos corpos dóceis, como aqueles trabalhados nas academias de ginástica e tornados hipnotizados pelas telas de computadores.

No que diz respeito ao corpo e à subjetividade, portanto, a história parece-nos mais surpreendente a cada nova mirada. Na história do corpo, não há tirania das rupturas, assim como não existe ditadura das continuidades. Há jogos plurais, multicoloridos, nuances e acasos que eclodem em puro movimento. Domesticar essa história com esquemas teóricos rígidos é, ao nosso ver, ignorar as contradições e riquezas do tempo humano.

Notas

¹ O célebre panóptico, inventado pelo filósofo utilitarista inglês Jeremy Bentham em 1785, e considerado como a primeira tecnologia de poder por Foucault, surge respondendo a este imperativo de transparência, contra a escuridão opaca das masmorras reais.

² Expressão feliz cunhada por Francisco Ortega em seu livro “O Corpo Incerto”, de 2007.

³ Um cuidado de si sempre tenso, pois também sofre uma espécie de terrorismo informacional na medida em que primeiro devemos evitar consumir certos elementos, depois devemos buscá-los, o que nos deixa sem nenhuma garantia de estabilidade de referências: já vimos isto com sal, ovo, açúcar, café, primeiro considerados venenos, agora necessários, como também já vimos o oposto: vinho tinto em doses moderadas era excelente como vaso dilatador e anti-oxidante e agora parece ser geralmente nocivo.

Referências bibliográficas

CRARY, Jonathan. *Suspensions of perception: attention, spectacle and modern culture*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press, 2000

DELEUZE, G. “Post-scriptum sobre as sociedades de controle”. In: *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2002.

FIGUEIREDO, Luiz Cláudio. *A invenção do psicológico: quatro séculos de subjetivação 1500-1900*. São Paulo: EDUC, 1990

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1977

LEPENIES, Wolf. *As três culturas*. São Paulo: Edusp, 1996

MOULIN, Anne Marie. “O corpo diante da medicina”. In: *História do Corpo 3: As mutações do olhar. O século XX*. (org) Jean-Jacques Courtine. Petrópolis: Vozes, 2008

ORTEGA, Francisco. *O corpo incerto*. Rio de Janeiro: Garammond, 2008

RABINOW, Paul. “Artificialidade e iluminismo: da sociobiologia à biosociabilidade”, in *Antropologia da razão*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002

TARDE, Gabriel. *La logique sociale*. Paris: Institut Synthélabo, 1999

_____. *Les lois de l'imitation*. Paris: Éditions du Seuil, 2001

Escrita, subjetividade, tecnologia de comunicação

Márcio Souza Gonçalves

Márcio Souza Gonçalves é Doutor em Comunicação pela UFRJ e professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, tendo escrito vários trabalhos sobre temas da área de Comunicação.

Resumo

O presente texto aborda as implicações subjetivas e epistemológicas da escrita, a partir da análise de três autores fundamentais, Jack Goody, Eric Havelock e Marshall McLuhan. Segue-se então uma discussão crítica do modo como estes compreendem a relação entre meio de comunicação e cultura, notadamente através de um tipo de determinismo tecnológico.

Palavras-chave: Escrita; Subjetividade; Epistemologia

Abstract

The paper discusses the subjective and epistemological implications of writing, based on three fundamental scholars, Jack Goody, Eric Havelock and Marshall McLuhan. This discussion is followed by a critical analysis of the way the three authors consider the relationship between media and culture, most of all by use of a kind of technological determinism.

Keywords: *Writing; Subjectivity; Epistemology*

Introdução

Serão abordados aqui brevemente os efeitos mentais e psicológicos, subjetivos, bem como as conseqüências epistemológicas, de uma tecnologia específica de comunicação, tal como compreendidos por três autores canônicos, Eric Havelock, Marshall McLuhan e Jack Goody. Dado o espaço de que dispomos, não temos a pretensão de abordar estes autores de modo exaustivo, mas apenas de indicar linhas de investigação. A seguir serão tecidas algumas considerações sobre o modo de compreender a relação entre mídia, cultura e subjetividade, com especial ênfase para a discussão da forma de causalidade que liga esses campos.

A tecnologia de comunicação em questão é a escrita. Concordamos assim com Ong, para quem

a escrita (e especialmente a alfabética) é uma tecnologia, exige o uso de ferramentas e outros equipamentos: estiletos, pincéis ou canetas, superfícies cuidadosamente preparadas, peles de animais, tiras de madeira, assim como tintas, e muito mais. (...) A escrita é, de certo modo, a mais drástica das três tecnologias [escrita, prensa, computador]. Ela iniciou o que a impressão e os computadores apenas continuam, a redução do som dinâmico a um espaço mudo, o afastamento da palavra em relação a um presente vivo, único lugar em que as palavras faladas podem existir (1998, p. 97).

Os três autores mencionados são fundamentais, cada um a seu modo, para a discussão da escrita e de seus efeitos, e nossa abordagem de suas respectivas teorias se reveste de um caráter epistemológico na medida em que, além de abordar o conteúdo específico das teorias propostas, procura discutir alguns de seus pressupostos implícitos (notadamente no que toca à causalidade) e paradigmas subjacentes.

A escrita e o mental

Os efeitos da escrita mais imediatos estão situados na subjetividade humana. A questão primeira a ser aqui referida é portanto: de que modo a escrita afeta nossa subjetividade e nosso aparelho cognitivo e reflexivo?

Um autor que imediatamente vem à mente é evidentemente McLuhan. As proposições do canadense são bastante conhecidas (ainda que nos últimos anos tenham caído num certo ostracismo teórico, que só recentemente começa a dar sinais de esmaecimento), de modo que serão aqui sucintamente mencionadas, o que permitirá uma discussão um pouco mais aprofundada dos dois outros autores, menos populares.

Para McLuhan, as tecnologias de comunicação afetam diretamente o equilíbrio entre nossos sentidos. “Os efeitos da tecnologia não ocorrem ao nível das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência” (McLUHAN, 2005, p. 34). Tal afetação é a base primeira da idéia de que o meio é a mensagem: a mensagem de todo meio é o próprio conjunto de efeitos que produz, independentemente do conteúdo veiculado, sendo o

efeito primordial uma reestruturação do jogo de equilíbrio de nossa sensibilidade. Ora, a partir dessa tese geral, McLuhan faz uma leitura da história dos meios de comunicação escandindo, grosso modo, três grandes momentos. Um primeiro momento, que podemos chamar de tribal, pré-escrita, oral: “As culturas tribais não podem agasalhar a possibilidade do indivíduo ou do cidadão separado. Sua idéia de espaço e tempo não é contínua nem uniforme, mas emotiva e compressiva em sua intensidade” (McLUHAN, 2005, p. 103). Segue-se, historicamente, o segundo momento, a chamada Galaxia de Gutemberg, cujos dois marcos cruciais são a escrita e a prensa tipográfica. Em terceiro lugar temos a Aldeia Global, que fecha o circuito, promovendo um retorno planetário do tribal. Michel Maffesoli, nesse sentido, é totalmente mcluhaniano. Ora, a cada um desses momentos pode-se fazer corresponder um jogo de nossa sensibilidade.

As culturas orais primitivas são culturas de integração sensível, já que “a palavra falada envolve todos os sentidos intensamente (...)” (McLUHAN, 2005, p. 95). A primazia do visual, por seu turno, característica das culturas letradas, engendra uma certa forma de funcionamento cognitivo e de modo mais amplo, subjetivo, marcada pela racionalidade, linearidade, fragmentação, isolamento. A visualidade é a moradia de um novo homem, o letrado: “O homem letrado sofre uma compartimentação de sua vida sensória, emocional e imaginativa (...)” (McLUHAN, 2005, p. 107). O retorno tribal contemporâneo das culturas eletrônicas reintegra nossa sensibilidade. Veja-se a TV:

A imagem da TV exige que, a cada instante, “fechemos” os espaços da trama por meio de uma participação convulsiva e sensorial que é profundamente cinética e tátil, porque a tatilidade é a inter-relação dos sentidos, mais do que o contato isolado da pele e do objeto (McLUHAN, 2005, p. 352).

Para McLuhan, portanto, os efeitos subjetivos da escrita (especialmente a alfabética, a partir dos mesmos argumentos que nosso próximo canadense aqui considerado) envolvem uma reestruturação subjetiva com a prevalência do visual, o que leva a uma fragmentação e compartimentalização geral.

Uma outra perspectiva interessante é trazida por Havelock, canadense como McLuhan. Havelock, partindo dos trabalhos de Milman Parry, que afirmava que “(...) a *Ilíada* e a *Odisséia* eram exemplos de uma composição estritamente oral, que empregava uma linguagem formular e altamente tradicional” (HAVELOCK, 1996, p. 89), e cruzando-os com a tese de Rhys Carpenter “de que o alfabeto grego não podia ter sido inventado antes da última metade do século VIII” (HAVELOCK, 1996, p. 89), sustenta que a invenção do alfabeto, na Grécia Antiga, foi o evento fundador da possibilidade de existência de culturas letradas. As escritas anteriores, pictográficas, ideográfica, silabários, fonéticas não alfabéticas, em função de limitações ligadas às suas formas (número elevado de signos constitutivos, não univocidade das palavras etc.) eram incapazes de originar uma cultura onde a escrita tivesse uma penetração suficiente para que pudéssemos caracterizá-la como letrada, coisa que o alfabeto permite.

A quantidade de leitores é, deste modo, importante:

É a proporção numérica desse público leitor no conjunto da população usuária de uma língua falada que determina o grau em que a “cultura letrada” e o “homem letrado” passaram a existir num dado momento histórico. Em suma, “letrado” não é um termo com uma única acepção: para que tenha sentido carece de ser quantitativamente determinado, a fim de indicar o alcance da capacidade de leitura no meio onde tem lugar o ato individual de ler (HAVELOCK, 1996, p. 60).

Em suma, para que haja grande quantidade de leitores e escritores, é necessária uma escrita econômica, no sentido de poder ser aprendida de modo relativamente rápido, traço fundamental presente pela primeira vez, segundo Havelock, na escrita alfabética grega, daí sua importância.

A alfabetização, para Havelock, foi uma virada fundamental nas culturas humanas. Mas cabe perguntar fundamental de que modo.

Foram os efeitos externos político-sociais, da aquisição do pleno domínio da escrita, tão importantes e profundos como às vezes se proclama? Nossos estudos posteriores de culturas orais lançam sobre isso algumas dúvidas. O que a nova escrita pode ter feito, a longo prazo, foi mudar, em alguma medida, o conteúdo da mente humana (...) A eficiência acústica da escrita teve um resultado que foi psicológico: uma vez aprendida, não se tem que pensar nela. Embora ela seja uma coisa visível, uma série de marcas, ela cessa de interpor-se como um objeto de pensamento, entre o leitor e sua recordação da língua falada. Desse modo, a escrita veio a assemelhar-se a uma corrente elétrica ligando uma recordação de sons da palavra falada diretamente ao cérebro, de modo que o sentido parece ressoar na consciência sem referir-se às propriedades das letras usadas (HAVELOCK, 1996, p. 82-3).

Essa ressonância direta opera criando um tipo de intelectualismo:

Um discurso escrito vem a ser separado daquele que o pronunciou, e assim também o conteúdo das declarações feitas. Estas vêm a ser objetivadas como pensamentos, idéias, noções que têm existência própria. Elas parecem exigir, em correspondência com isso, uma fonte distinta, não lingüística, isto é, não associada com a boca ou a língua do falante, mas mental: uma fonte de um tipo distinto, localizada na consciência do locutor. Para produzi-los, a esses pensamentos e idéias, a consciência tem de pôr-se em ação, por meio de indagação, busca, pesquisa, exame e coisas que tais. Há pressupostos aí que vão além da questão do estilo e tangenciam a filosofia, ou pelo menos a história das idéias (HAVELOCK, 1996, p. 297).

Tem-se, assim, separação do discurso da fonte emissora, que passa esta a ser a consciência do locutor, e cuja produção supõe uma ação de pesquisa. Algo como uma interioridade racional questionadora. Esse sujeito parece bem distinto do bardo cantador da poesia oral.

As escolas estão ligadas à invenção do alfabeto e devem ser consideradas na produção dessa nova consciência.

Esse tipo de competência letrada não depende só da invenção do alfabeto, mas também de sua aplicação num sistema de instrução programada para crianças. (...) À medida

que crianças tinham tal ensino, as habilidades alfabéticas vinham a converter-se em reflexo automático, deixando de ser uma coisa laboriosamente dominada na maturidade (HAVELOCK, 1996, p. 97).

A escola permite assim que a escrita comece a operar cedo, o que sem dúvida facilita a ressonância mencionada acima. Pode-se resumir bem a posição de Havelock sustentando que o grande efeito subjetivo do alfabeto, tecnologia única a permitir o surgimento de um verdadeiro letramento, é a aparição de uma nova consciência, a consciência letrada.

Algo análogo a essa objetificação das mensagens de que fala Havelock é destacado por Jack Goody (1987).

Trabalhando a partir de sua base antropológica, Goody desenvolve uma interessantíssima abordagem dos efeitos do letramento sobre as sociedades humanas. Seu método de trabalho é comparativo. Os termos de comparação são, globalmente, de um lado, funcionando como sociedade letrada, a Mesopotâmia Antiga, locus da invenção da escrita, de outro a África contemporânea do século XX, ocupando o lugar de sociedade não letrada. A análise de Goody se desenrola então a partir de quatro parâmetros que sua formação de antropólogo indica como fundamentais, a saber: religião, economia, administração e direito. Uma nuance importante é que Goody não está abordando culturas que dispunham de uma escrita alfabética, e que, de acordo com a idéia de Havelock, seriam as únicas capazes de desenvolverem num grau suficiente grande a presença da escrita para serem chamadas de letradas. As sociedades de que se ocupa dispõem apenas de escritas pré-alfabéticas. A cultura escrita de Goody não dispõe assim da mesma tecnologia de escrita que a sociedade letrada de Havelock.

Goody não faz referência explícita ao tema da subjetividade, mas implicitamente o tema está presente em suas reflexões.

Ele assim aborda o modo como o fato de se ter uma memória material das palavras afeta o trabalho intelectual:

Um registro permanente permite reler, bem como registrar os próprios pensamentos e apontamentos. Desta forma pode rever-se e reorganizar-se o próprio trabalho, reclassificar o que já foi classificado, reordenar palavras, frases e parágrafos numa variedade de maneiras, algumas das quais podem agora ser mais efetivamente levadas a cabo, utilizando uma máquina de escrever eletrônica ou um computador pessoal (GOODY, 1987, p. 104. Abreileiramos as citações deste autor).

Ora, pode-se supor que esse trabalho intelectual que pode retornar sobre si mesmo devido à presença da escrita retroage sobre o pensador, no sentido de uma maior eliminação de suas próprias contradições cognitivas. Esse processo de redução das contradições age

levando a progressos cumulativos no conhecimento e métodos, se bem que esses processos dêem por sua vez origem a perplexidades de diferentes espécies. Tudo isto faz parte das potencialidades reflexivas da escrita, as quais assumem noções de consciência a ambos os níveis, tornando o implícito explícito e o resultado mais acessível à inspeção, à argumentação externa e à posterior elaboração (GOODY, 1987, p. 196).

Algo como uma consciência em segundo grau, consciência dos conteúdos da consciência apresentados de modo escrito emerge, algo como uma objetificação de si, que, podemos supor, deve ter implicações no modo como os sujeitos se percebem: “No contexto quer do desenvolvimento intelectual quer do prático, é importante sublinhar que um atributo significativo da escrita é a capacidade de comunicar não só com outros mas consigo mesmo” (GOODY, 1987, p. 104). Não é exagerado dizer que esse diálogo interno do sujeito consigo mesmo é fundamental na conformação da subjetividade escrita, tal como Goody a vê.

Epistemologia

Os efeitos epistemológicos da escrita são igualmente fundamentais para os autores em tela.

McLuhan desenvolve, no início de *A Galáxia de Gutemberg*, uma reflexão sobre o estatuto epistemológico da própria explicação que propõe para as transformações ligadas ao advento dos meios eletrônicos (o que pressupõe, em seu caso, uma certa forma de compreensão do escrito). Essa reflexão é uma boa porta de entrada para a discussão do modo como o canadense compreende os efeitos epistemológicos da escrita, na exata medida em que a teoria de McLuhan, um mosaico, ligada ao paradigma eletrônico, rompe com os modos de teorização tradicionais condicionados pelo escrito.

A Galaxia de Gutemberg adota e desenvolve uma abordagem dos seus problemas por campo, apresentando-os sob a forma de um mosaico de numerosos dados e citações que os evidenciam ou comprovam. Tal imagem em mosaico constitui o único meio prático de revelar operações causais na história. O procedimento alternativo seria o de apresentar uma série de quadros de relacionamentos determinados e fixos dentro de um espaço pictórico (McLUHAN, 1977, p. 15).

Ora, o mosaico se diferencia das teorias prévias que tinham a pretensão de dizer a verdade a partir de um ponto de vista universal, teorias ligadas a uma racionalidade e linearidade totalmente tributárias do escrito. Assim,

foi o método de Gutemberg, de segmentação homogênea, para o qual séculos de alfabetização fonética haviam preparado o terreno psicológico, que esboçou as características do mundo moderno. A enorme galáxia de eventos e produtos desse método de mecanização das artes e do artesanato é meramente incidental ao método propriamente dito. É o método do ponto de vista fixo ou especializado que insiste na repetição, como critério da verdade e praticidade. Hoje em dia, nossa ciência e método esforçam-se não por chegar a um ponto de vista, mas por descobrir como não ter um ponto de vista: não é o método fechado de limitação e perspectiva, mas o de “campo” aberto e de julgamento suspenso. E este agora é o único método viável sob as condições elétricas do movimento de informações simultâneas e da total interdependência humana (McLUHAN, 1977, p. 367-8).

Os grandes operadores dessas teorias universais e de ponto de vista fixo teriam sido a escrita, mais especificamente o alfabeto fonético, e posteriormente a prensa tipográfica. No que toca o ponto que aqui se trata, o importante é perceber que:

“a mera escrita, contudo, não tem a força peculiar da tecnologia fonética para destribilizar o homem. Uma vez generalizado o alfabeto fonético e abstraído o significado do som da palavra, traduzindo-se o som em um código visual, viram-se os homens às voltas com uma experiência nova que os transformou” (McLUHAN, 1977, p. 45-6).

Temos assim uma enorme conseqüência epistemológica da escrita alfabética.

Goody também se refere a uma alteração na forma de verdade. Tal mudança pode ser bem apreendida se pensarmos nas análises por ele desenvolvidas em torno dos efeitos da escrita no modo de ação da lei, campo em que o estabelecimento do que é “verdade” é especialmente importante e do ponto de vista operacional fundamental, na medida em que envolve a noção de prova:

A mudança para a escrita surge como uma força motriz que tende para um conceito mais formal de prova testemunhal e, em certo sentido, da própria verdade, tal como vimos que, ao nível da argumentação, ajuda a transformar idéias de como podemos utilizar o passado (por meio de precedentes) e ordenar o futuro (por meio de legislação). Pois o processo jurídico está intimamente relacionado com a noção de verdade. (...) E quando a escrita aparece, a preocupação com a verdade no tempo torna-se intimamente ligada ao uso da prova documental, uma idéia que é claramente afirmada no muito pormenorizado Código Visigótico de Recceswinth (“a Lei do Livro”) promulgado cerca de 654 d.C. (...) (GOODY, 1987, p. 175-6).

Tem-se assim um movimento no sentido de um conceito mais formal de verdade.

Nos referimos acima ao modo como a escrita apresenta novas capacidades reflexivas, pois permite a consideração e reconsideração do pensamento objetificado em texto, o que conduz a uma progressiva eliminação de contradições, num processo permanente de aparar arestas. Podemos encontrar, com Goody, traços desse movimento em momentos bem recuados no tempo:

Observem o que acontece aqui. A acumulação de documentos leva, como em Ebla cerca de três milênios antes, a esforços no sentido de os organizar em arquivos. Mas a tradição escrita é cumulativa de uma outra forma, não só quantitativamente, dado que o conhecimento contido nesses documentos está sujeito ao mesmo processo. O conhecimento acumula-se e necessita de ser sumariado. O ato de colocar diferentes textos, diferentes pontos de vista, lado a lado, tem o efeito subsequente de extrair, de apontar, as contradições que seriam difíceis de localizar no discurso oral, e de encorajar comentários, argumentações e tentativas tendentes à sua resolução, que em primeiro lugar eram muitas vezes orais. Não se trata de a contradição e a argumentação (...) estarem ausentes das sociedades orais. Quem quer que tenha assistido a uma tediosa disputa em África, ou até ao tipo menos formal de resolução de disputas, não poderá deixar de estar mais que consciente de que a argumentação e os debates fazem parte da sua essência. Mas falar contra (contra dicere) é uma coisa, escrever contra é outra. Pois não se trata simplesmente de uma questão de circulação e de pertinência; a contradição adquire uma dimensão diferente quando um texto é utilizável como instrumento de comparação. Isto passa-se porque as contradições se tornavam mais “óbvias” e mais “exatas” quando colocadas lado a lado; isso significa muitas vezes o serem retiradas de contexto, que é, como

qualquer autor sabe, uma falsificação. E o seu efeito é especialmente marcado naqueles campos em que o discurso autoritário estava então em vigor ou em que o reconhecimento da diferença requer a justaposição literal das declarações gerais feitas ao longo do tempo, um processo que se torna possível apenas com o advento de um registro quase permanente (GOODY, 1987, p. 184-5).

Havelock, por sua vez, toca explicitamente na questão da mudança dos regimes de saber por conta da presença da escrita, pois que sustenta, como tese ampla, que a filosofia é filha direta da escrita e por ela condicionada: sem escrita não teríamos filosofia. Essa proposição se relaciona às mudanças subjetivas advindas da escrita, mas também à proposição de que os modos de armazenamento orais de informação condicionam os conteúdos passíveis de serem armazenados.

As culturas orais servem-se, para tornar memorizáveis e transmissíveis os conteúdos de suas tradições, do canto como auxílio mnemônico. Assim, a transmissão para cada nova geração do que compõe a cultura em questão se dá através de relatos contados e cantados. Ora, para ser mais facilmente recuperável o canto serve-se dos recursos da rima, do ritmo: a rima e o ritmo permitem por parte do cantador uma antecipação do que deve vir a seguir, o que é preciosa ajuda se o narrado for longo. Além da rima e do ritmo, outro traço importante é que o narrado é sempre melhor memorizável se for concreto, e mais passível de esquecimento se abstrato. Deste modo, “(...) em geral os meios de comunicação tendem a condicionar o conteúdo do que é comunicado (...)” (HAVELOCK, 1978, p. 2. A tradução é nossa.) Assim, para tomar o caso príncipes de Havelock, Homero, que é certamente composição oral armazenada em escrita, guardando os traços de sua oralidade, temos rima, ritmo, hexâmetro, concretude dos conteúdos.

Para nosso autor, portanto, o fato de uma cultura ser oral significa que o que será armazenado socialmente deve sê-lo sob forma rimada, ritmada e em termos de conteúdo deve ser concreto, não-abstrato.

Ora, o produto cultural principal das sociedades orais será deste modo a poesia, entendida no sentido de poesia oral relatada, ou melhor, socialmente cantada. Enquanto tal, seu regime epistemológico está distante do que se pode qualificar como teoria, seja no sentido filosófico, seja no sentido científico.

Uma teoria só poderá surgir, ou será “causada”, como efeito do letramento, o mesmo valendo para a literatura no sentido que modernamente se dá ao termo. Com base no alfabeto, “(...) edificaram-se os fundamentos de duas formas gêmeas de conhecimento: a literatura, no sentido pós-grego; e a ciência, também no sentido pós-grego” (HAVELOCK, 1996, p. 188).

Assim o efeito epistemológico da escrita alfabética e seu conseqüente letramento, não é pequeno: toda a base da cultura ocidental e condição da posterior ciência moderna.

Nosso autor sustenta que o alfabeto, e nunca a escrita como um todo, torna possível discursos conceituais:

Um artefato visível podia ser preservado sem recurso à memória. Podia ser recomposto, reordenado, repensado, a fim de produzir formas de declaração e tipos de enunciação

antes indisponíveis - por não serem facilmente memorizáveis. Se fosse possível designar o novo discurso por uma palavra nova, o termo seria conceitual. A fala iletrada favorecera o discurso descritivo da ação; a pós-letrada alterou o equilíbrio em favor da reflexão. A sintaxe do grego começou a adaptar-se a uma possibilidade crescente de enunciar proposições, em lugar de descrever eventos. Este foi o traço fundamental do legado do alfabeto à cultura pós-alfabética (HAVELOCK, 1996, p. 16).

Esse efeito epistemológico é correlato das transformações subjetivas que discutimos acima ligadas ao surgimento, para Havelock, de uma “mente alfabética” (HAVELOCK, 1996, p. 15). Temos portanto uma tríade: escrita, subjetividade, epistemologia:

Estamos agora numa posição mais clara para compreender um motivo para a oposição de Platão à experiência poética. Sua tarefa auto-imposta, construída certamente sobre a obra de predecessores, era estabelecer dois principais postulados: o da personalidade que pensa e conhece, e o de um corpo de conhecimento que é pensado e conhecido. Para fazê-lo, ele precisava destruir o hábito imemorial de auto-identificação com a tradição oral. Pois isso havia fundido a personalidade com a tradição e tornado impossível a separação auto-consciente dela. O que significa que sua polêmica contra os poetas não constitui uma questão secundária, nem uma demonstração excêntrica de puritanismo, nem mesmo uma reação a alguma moda transitória na prática educacional grega. Ela é crucial ao estabelecimento de seu próprio sistema (HAVELOCK, 1996b, p. 217).

Conclusão

Vemos claramente em ação tanto no pensamento de McLuhan quanto no de Havelock o determinismo tecnológico, ou seja, a idéia de que é a própria tecnologia, por sua conformação material, que engendra necessariamente determinados efeitos sociais e individuais, os mesmos, independentemente da cultura e do contexto em que se insira.

Tal determinismo é bastante evidente em McLuhan, e se mostra com toda clareza na tese mcluhaniana de que o meio é a mensagem. Por outro lado, é mais sutil em Havelock, mas se evidencia na idéia de que o meio condiciona o conteúdo das mensagens. Curiosamente, é essa a interpretação de Havelock da expressão de McLuhan:

Meus leitores perceberão rapidamente minha simpatia com um princípio do argumento de McLuhan - resumido nesse aforismo “O meio é a mensagem” - de que o caráter de uma dada tecnologia de comunicação exerce considerável controle sobre seu conteúdo (HAVELOCK, 1978, p. 336).

Goody não se coloca na mesma perspectiva e é bastante enfático:

Ao tomar como tópico a escrita e a tradição escrita, por exemplo, não pretendo sequer sugerir que sejam estes os únicos fatores envolvidos em qualquer situação específica, mas apenas que eles são significativos. (...) Como consequência, escolher um tópico significa não só que se corre o risco de inflar a sua importância como, o que é ainda pior, de parecer que se acredita que as questões humanas são determinadas por um único fator (GOODY, 1987, p. 13).

É precisamente o modo de compreender a ação dos meios subsumido pelo conceito de determinismo tecnológico que desejamos discutir, a partir da obra fundamental do historiador Adrian Johns sobre a prensa e seus efeitos culturais (1998). Um modo prático de introduzir as teses de Johns é apresentar sua crítica ao trabalho monumental de Elizabeth Eisenstein *The Printing Press as an Agent of Change*, ou em versão resumida, disponível no Brasil, *A Revolução da Cultura Impressa* (1998).

Johns assim se refere a Eisenstein:

Em seu trabalho, a própria prensa fica fora da história. A prensa é algo “sui generis”, ela nos diz, pairando além do alcance da análise histórica tradicional. Sua “cultura” é, de modo correspondente, sem lugar e sem tempo. É suposta existir dado que textos impressos possuem certas características chave, fixidez sendo a melhor candidata, e carregam-na com eles quando transportados de um lugar para outro. As origens dessa propriedade não são analisadas. De fato, a acusação de determinismo tecnológico algumas vezes levantada contra Eisenstein pode até estar bem fora de propósito, na medida em que ela de modo consistente se recusa a especificar qualquer posição sobre a questão de como a cultura impressa poderia emergir da prensa (JOHNS, 1998, p. 19. A tradução de todas as citações de Johns é nossa),

de tal modo que a cultura impressa parece ser algo intrínseco aos textos impressos e portanto à tecnologia prensa. A palavra determinismo parece ficar deslocada na medida em que estamos falando de fenômenos gêmeos, portanto da exacerbação máxima do determinismo.

Ora, o ancestral mais ilustre desta tese é precisamente McLuhan. Johns, por seu lado, crítica a idéia de que a prensa tipográfica por si só geraria homogeneidade, disseminação e fixidez dos textos (cf. JOHNS, 1998, p. 19 e segs.), com uma série de evidências históricas que apontam, paradoxalmente, para um efeito contrário: “Ao invés de fixar a certeza e a verdade, a prensa as dissolveu. Ela exacerbou a efemeridade do conhecimento (...). Na Restauração [1660], a proclamação de ‘fatos’ teria lugar num ambiente de instabilidade epistêmica sem precedentes” (JOHNS, 1998, p. 172).

Essa situação de desconfiança geral ameaçava tanto os próprios materiais impressos, não confiáveis, quanto a produção do que veio mais tarde a ser chamada de a ciência moderna. Contra esse quadro, uma série de pessoas concretas encetou uma série de ações igualmente concretas no sentido de regrar e ordenar a produção de impressos, o que permitiu que estes saíssem do reino da desconfiança em que habitavam e tomassem a forma confiável que têm hoje (cf. sobre essas ações JOHNS, 1998, passim).

Assim, os efeitos sociais, culturais e epistemológicos da prensa, conforme mostra Johns, são não o resultado da simples presença da tecnologia, mas antes o resultado de complexas negociações e embates envolvendo indivíduos e grupos. Ou seja, a identidade e a forma social da tecnologia, bem como seus efeitos amplos, são contingentes e dependentes da ação humana.

Em síntese, The Nature of the Book sustenta que a identidade mesma de própria prensa teve de ser feita. Ela veio a ser como agora a experienciamos somente em razão do trabalho duro, feito através de várias gerações e nações (JOHNS, 1998, p. 2).

Estamos assim longe do determinismo tecnológico, longe da produção necessária dos mesmos efeitos, independentemente do uso que da tecnologia se faça. Johns mostra que o uso é essencial. Este autor fornece assim uma alternativa rica às análises deterministas do tipo das propostas por McLuhan ou Havelock. Seria necessário, deste modo, considerar que o uso da escrita (alfabética ou não) definiu sua forma de existência social. Goody parece ter investido num caminho mais promissor.

Mas talvez outro aspecto da teorização de Goody também seja promissor. Contra as macroanálises de tipo mcluhaniano, o antropólogo indica a necessidade de se encontrar um meio termo entre a análise ampla e a microanálise, meio termo que permitiria uma compreensão mais efetiva das experiências concretas dentro de um esquema conceitual mais amplo. Meio termo que vai tentar, também, dosar a percepção de diferenças e semelhanças, num “(...) delicado equilíbrio que caracteriza qualquer investigação deste tipo para destrinchar entre o geral e o particular (...)” (GOODY, 1987, p. 206). Nem a excessiva generalidade dos resumos esquemáticos, nem a proliferação barroca de detalhes infinitesimais, mas um balanço entre essas duas coisas, o que leva, no limite, a se perguntar mesmo pelo sentido dessas macroanálises.

Referências Bibliográficas

- EISENSTEIN, Elizabeth L. *A Revolução da Cultura Impressa – os primórdios da Europa Moderna*. São Paulo: Ática, 1998.
- GOODY, Jack. *A lógica da escrita e a organização da sociedade*. Lisboa: Edições 70, 1987.
- HAVELOCK, Eric A. *The Greek Concept of Justice - from its shadow in Homer to its substance in Plato*. Cambridge, Massachusetts & London, England: Harvard University Press, 1978.
- HAVELOCK, Eric. *A revolução da escrita na Grécia e suas conseqüências culturais*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- HAVELOCK, Eric. *Prefácio a Platão*. Campinas, SP: Papyrus, 1996b.
- JOHNS, Adrian. *The nature of the book: print and knowledge in the making*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1998.
- MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutemberg: a formação do homem tipográfico*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2005.
- ONG, Walter. *Oralidade e cultura escrita: a tecnologização da palavra*. Campinas, SP: Papyrus, 1998 .

Interações sociais e novos padrões perceptivos na construção da subjetividade

Denise Azevedo Duarte Guimarães

Professora aposentada (UFPR). Doutora em Estudos Literários pela UFPR. Docente e vice-coordenadora do Mestrado em Comunicação e Linguagens da UTP. Autora de Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais. Porto Alegre: Sulina, 2007. Publicou livros, capítulos, trabalhos em anais e inúmeros artigos.

Resumo

O artigo discute a interferência da WEB e da mobilidade no redimensionamento dos padrões perceptivos e na construção da subjetividade contemporânea. Investigam-se expectativas e usos concretos das instâncias de comunicação; bem como suas restrições, limites e impactos nas relações interpessoais e no próprio ato de conviver, com o foco na infância e na juventude.

Palavras-chave: Comunicabilidade; Internet; Mobilidade

Abstract

This article aims at discussing the interference of WEB and mobility in the reconfiguration of human perceptive patterns and in the creation of contemporary subjectivity. Furthermore, the expectation and the real use of the instances of communication are investigated; as well as its restrictions, limits and impacts in the interpersonal relations and in the the idea of to live together, with the focus in the childhood and the youthful.

Keywords: Communicability; Internet; Mobility

Pré-texto

O propósito deste artigo é lançar um olhar crítico sobre as redes sociais e as tecnologias móveis, dentre outras formas virtuais de interações pessoais e sociais viabilizadas na cibercultura, com o foco na infância e na juventude. Sua ênfase recai na reconfiguração das relações do sujeito com o seu entorno, que é determinada pela disseminação da cultura multimidiática. Hoje, as dobras sociais são interpenetradas pela lógica digital, o que influencia cada vez mais as formas de relacionamento humano, engendrando processos de subjetivação profundamente transformados e com poderes de produção de uma nova ordem de pensamento.

Dentro de um contexto que cria valores e representações dependentes dos recursos tecnológicos, tem sido bastante estudada a forma como o mundo da propaganda, a cada dia, celebra as novidades do mercado; seja alimentando uma onda consumista de dimensões e conseqüências inimagináveis, seja contribuindo na produção da subjetividade ou, até mesmo, de uma pseudo-construção identitária.

Diante da maciça propaganda de produtos informatizados, câmeras digitais, celulares multifuncionais e similares, em julho de 2008, nosso olhar foi atraído por um caso atípico de mensagem publicitária, veiculado pela mídia impressa, que toca num ponto fulcral das relações humanas na cena atual. O referido anúncio serviu de motivação para este artigo, justamente por sua singularidade, ao referir-se à questão da quantidade e qualidade das relações de



Revista Veja. Ano 41- nº. 31.

São Paulo: Ed. Abril. 06/08/2008.

amizade mantidas, principalmente por adolescentes, através das redes sociais; e o faz de forma clara, porém sutil, sem perder as características persuasivas inerentes à divulgação de um determinado produto.

De início, gostaríamos de reproduzir o anúncio de página inteira, publicado em alguns conhecidos periódicos, no mês de julho de 2008,¹ e que serviu de pré-texto ou de texto motivador deste artigo. Trata-se de uma peça publicitária que nos parece extremamente oportuna porque, em sua síntese verbo-visual, aciona elementos sensíveis e afetivos, tornando-se capaz de provocar reflexões sobre a fragilidade das interações humanas forjadas no âmbito

das redes, com o evidente prejuízo das relações interpessoais no sentido estrito ou seja, presencial.

Escolhida apenas como um exemplo, que poderia sintetizar as reflexões a serem desenvolvidas neste artigo, sem termos a intenção de aqui analisá-la, diríamos que, inteligentemente, a propaganda utiliza-se de formas simbólicas, das quais a ideologia das mídias se apropria (discursos, imagens, iconografias), porém, agindo na contramão das representações massificadas de uma pseudo-construção de um estilo de vida. Desse modo, ela viabiliza elaborações mentais ligadas à afetividade e à subjetividade, vinculando-as a ações politicamente corretas.

Mais do que ser persuadido a adotar um animal e/ou utilizar determinada marca de ração para cães, acreditamos que a página aqui comentada provoca, de forma inteligente e não dogmática, o leitor a indagar, até que ponto, sob a forte influência da mídia, as pessoas estariam adquirindo uma identidade fugidia e cultivando uma pseudo-convivência nos espaços imateriais das redes sociais.

Logo, nosso objeto de estudo não é o referido anúncio, pois almejamos investigar alguns impactos infocomunicacionais na configuração da subjetividade hodierna, diante da “hipervalorização” das novas tecnologias; procurando verificar de que forma elas se incorporam ao cotidiano dos indivíduos, manipulando-os e impondo seus valores, tanto no terreno da razão, quanto em termos da pura percepção. Nossa premissa básica é que os avanços tecnológicos ligados ao uso das redes telemáticas, através de dispositivos móveis ou de sites de relacionamento, engendram uma nova arquitetura na tessitura social, redimensionando comportamentos nos sujeitos envolvidos em processos comunicacionais.

Procurando melhor entender o quadro que se desenha atualmente, investigaremos expectativas e usos concretos dos meios de comunicação, bem como problematizaremos suas restrições/limites e imposições, principalmente no que tange às gerações mais jovens, com suas práticas comunicativas peculiares e processos de relacionamento, tanto através dos telefones celulares quanto da Internet.

Um novo *sensorium* e a reconfiguração da subjetividade contemporânea

Diante dos exercícios cotidianos de simulações identitárias permitidos pela revolução digital, sentimentos de pertencimento e identidades culturais alteram-se a cada dia, por força das inusitadas relações espaço-temporais vivenciadas contemporaneamente, o que têm afetado a percepção do próprio sujeito em relação a si e aos outros.

Para André Parente,

As redes tornaram-se ao mesmo tempo uma espécie de paradigma e de personagem principal da mudanças em curso justo no momento em que as tecnologias de comunicação e informação passaram a exercer um papel estruturante na nova ordem mundial. (...) Nada parece escapar às redes, nem mesmo o espaço, o tempo e a subjetividade. (PARENTE, 2007, p. 101)

A mobilidade é o outro tópico a ser considerado, com relevos comportamentais distintos, quando se trata da **linguagem da comunicação contemporânea** e seus mecanismos de articulação de sentidos. Com as expectativas e usos concretos das tecnologias móveis, bem como suas restrições e limites, não é difícil perceber seus impactos nas relações interpessoais e no próprio ato de conviver, na urgência de um mundo globalizado.

As modificações provenientes da aliança entre as telecomunicações e a informática tem repercutido nas manifestações culturais de modo acentuado, como um novo enciclopedismo associado à incorporação das tecnologias de ponta. Nunca tanta informação esteve tão facilmente ao alcance de tantas pessoas, quanto na “civilização do mosaico eletrônico”, de McLuhan, ou hoje, naquilo que Martín-Barbero (2001) denomina “mosaico artesanal do habitar”.

O autor espanhol lembra como Walter Benjamin chegou à relação da massa com a cidade através da obra de Baudelaire² e sua poética experiência da multidão, responsável pela “expressão de um novo modo de sentir, das massas, com seu novo *sensorium* e seu contraditório sentido.” (MARTÍN-BARBERO, 2001, p. 90-91) Para ele, o pensador frankfurtiano, ao debruçar-se sobre a era da reprodutibilidade técnica, mais do que de arte ou de técnica, trata da forma como se produzem transformações na experiência humana: interessam-lhe o modo e a maneira de percepção sensorial, ou seja, as mudanças da sensibilidade.

Nessa linha de raciocínio, lembramos que a multifragmentação social foi se evidenciando gradativamente, nos últimos cem anos, para configurar-se mais agudamente nas manifestações da contracultura e posteriormente, com os *neo-hippies*, *punks*, *darks*, *yuppies* e outros grupos semelhantes ganhando espaço na cena urbana finissecular. Neste cenário, a crise da modernidade e as polêmicas em torno da pós-modernidade alimentaram um mal estar diante de um novo *fin du siècle*, utilizando-se da mídia para conseguir ganhar visibilidade no espaço público, onde permeiam as relações sociais. Nesse contexto, os meios de comunicação passam a ter a função essencial de manter a coesão e visibilidade de cada grupo social em questão.

Diríamos que, hoje, a informação não mais se move segundo os ditames da comunicação, mas em função do aparato tecnológico da globalização, numa velocidade assombrosa. Tudo é instantâneo, imediato, sendo que a essência da informação veiculada pelas mídias é um conjunto de impressões, de sensações voláteis e fragmentadas. Digital e virtual atravessam os limites entre os signos e os objetos do mundo, no hibridismo dos multimeios, como explica Parente, ao retomar o pensamento de Latour (2004):

Para Latour, de fato, os híbridos emergem da rede como intermediários entre os elementos heterogêneos objetivos e subjetivos, sociais e tecnológicos, saberes e coisas, inteligências e interesses, em que as matérias e as subjetividades são trabalhadas, forjadas, fundidas sem o controle dos métodos ditos objetivos da ciência. (PARENTE, op. cit. p. 104)

Entendemos que, com a **apropriação do comando digital**, as habilidades nessas novas linguagens possibilitam a inserção do sujeito numa esfera

privilegiada de conhecimento, além de apontar para o redimensionamento do espírito investigativo e da imaginação criadora na cibercultura. Por outro lado, quando passam a signos de poder e de *status*, tais habilidades não só alteram profundamente as formas de comunicação e expressão, como podem acabar por se constituírem numa celebração/ostentação da trivialidade, da irrelevância e da imponderabilidade.

Nesse sentido, o fio condutor de nosso raciocínio prende-se à idéia de verificar de que forma meios, códigos e linguagens multiplicam-se e hibridizam-se, ao operarem com resultados extremos da tecnologia, vendo-se, portanto, obrigados a romper com a antiga oposição entre o pensamento simbólico e o pensamento técnico. É importante considerar a força com que os novos meios de veiculação de mensagens exercem influência na socialização e na subjetividade, uma vez que as tecnologias digitais introduzem elementos inéditos, tanto vivenciais quanto estéticos, em nossa cultura informatizada.

Hoje, intensificados na globalização, que alimenta as possibilidades de expansão das paisagens urbanas e anula as perspectivas espaciais em favor de uma dimensão multifacetada, os contornos das cidades são expandidos para além das barreiras geográficas e físicas. Segundo Nestor Garcia Canclini, surgem as “megacidades” ou seja,

(...) espaços onde se apaga e torna incerto o que antes se entendia por ‘lugar’. Não são áreas delimitadas e homogêneas, mas espaços de interação em que as identidades e os sentimentos de pertencimento são formados com recursos materiais e simbólicos de origem local, nacional e transnacional. (CANCLINI, 2003, p. 153)

Como resultado, redimensiona-se a experiência de habitar e pertencer, simultaneamente, a lugares variados em permanente rearticulação. Assim é que a megacidade estatua-se como um “não-lugar”, ou seja, incorpora a possibilidade de um pertencimento fluido a muitos lugares.

Assim é que a urgência da urbe do século XXI mostra-se marcada pela profusão de signos comunicacionais, oriundos dos mais diversificados fluxos, sejam eles comerciais, sociais e/ou principalmente culturais.

A reorganização das interações sociais: *sense and sensibility*

Pensando a cultura como uma rede em estado de permanente abertura, que se altera na dinâmica das produções de sentido, estabelecida por meio das trocas comunicativas, lembramos que, para o pensador russo Mikhail Bakhtin (2002), a enunciação produtora de sentidos não existe fora de um contexto sócio-ideológico, em que cada locutor tem um “horizonte social” bem definido, pensado e dirigido a um auditório social também definido. Logo, a enunciação é o produto da interação de dois indivíduos socialmente organizados, pois sua natureza é social.

No entanto, diante do sentido de urgência e do fragmentarismo, ligados ao culto da velocidade nas metrópoles modernas e pós-modernas, julgamos pertinente identificar na cena atual uma espécie de “polifonia” urbana, na acepção que Bakhtin confere ao termo, por volta de 1930. Para o autor, o

gênero polifônico apresenta diferentes vozes sociais que se defrontam, se entrecrocavam, se contradizem, manifestando diferentes pontos de vista sociais sobre um dado objeto, porém de forma infinita e inconclusa.

Neste caso, poderíamos imaginar o cenário urbano como um romance de Dostoiévski (estudado por Bakhtin), que apresentaria “contradições irremediavelmente contraditórias”, pois não há superação dialética dos conflitos desenvolvidos na trama. O romance polifônico de Dostoiévski não se resolve, não há síntese, não atinge uma apoteose: “a multiplicidade de vozes e consciências independentes e imiscíveis e a autêntica polifonia de vozes plenivalentes constituem, de fato, a peculiaridade fundamental dos romances de Dostoiévski.” (BAKHTIN, 2002, p. 4) Para o teórico russo, a essência da narrativa polifônica reside na inconclusibilidade.

Tendo em vista a inconclusividade dos processos comunicacionais e a contínua emergência de contradições insuperáveis na cena atual, entendemos que, para dar prosseguimento às reflexões aqui desenvolvidas, faz-se necessário problematizar aspectos, não tão positivos, em relação aos modos de convivência humana. Se, no transcurso do século XX, as facetas multiformes da comunicabilidade espelham uma vasta sinopse espaço-temporal, que amplia o leque de perspectivas para muito além do jamais visto; no contexto hodierno, a variedade e o amplo espectro de sensações urbanas levam a imaginação humana a operar sob tensão, diante da percepção de uma nova duração: a sincronia, ou seja, tudo ao mesmo tempo. Excesso de imagens, muitas informações, muitos sons e um já famoso *stress*, marcam o habitante da cidade grande, diante de uma infinidade de solicitações, todas urgentes: a *urbe* urge.

No que tange às gerações mais jovens, o sentido das práticas interacionais sociais parece emergir do confronto com a fragilidade evanescente e os limites materiais, o que leva à valorização daquilo que está além do visível ou da memória corporal externa. Polifonicamente, diria Bakhtin, a multiplicidade de vozes e consciências independentes e imiscíveis, configuram os processos enunciativos inconclusos. Poder-se-ia, no extremo, falar de incomunicabilidade, já que o processo de convivência social ou mesmo familiar, muitas vezes, não ultrapassa tentativas de traduzir um turbilhão de situações internas mal assimiladas.

As formas evanescentes de comunicabilidade e o adiamento infinito da presença

Centrando nosso foco em hábitos e comportamentos de parcela significativa da juventude, e, até mesmo da infância, num país em desenvolvimento como o Brasil, percebemos a hegemonia dos modos virtuais ou imateriais de produção simbólica, em detrimento da presença física.

Diante das inúmeras vantagens das conquistas tecnológicas, consideradas como imprescindíveis à comunicação e à organização da vida hodierna, torna-se relevante investigar as múltiplas e, por vezes, paradoxais, possibilidades de manipulação e de intervenção nas mensagens midiáticas – o que apontaria para o outro lado da moeda, ou seja, para seus possíveis problemas.

A primeira questão que se coloca é como a compulsão pelo movimento e a concentração de múltiplas experiências no tempo são radicalmente valorizadas; basta observar como os dispositivos das redes telemáticas alteram profundamente o conceito de lugar fixo, agora substituído pelo espaço dos fluxos com toda sua imponderabilidade.

Como diversos autores contemporâneos apontam a relação direta entre mobilidade e desterritorialização, apenas para ilustrar o exposto, tomamos como exemplo o recente estudo “Mobilidade Brasil 2008”, da multinacional francesa de pesquisa Ipsos³, que busca, principalmente, compreender de que maneira o celular modificou a vida e o comportamento dos usuários, em termos de novas atividades e costumes. A pesquisa revela como os aparelhos celulares estão mudando o comportamento dos brasileiros, tendo detectado a existência de muitas pessoas que não conseguem separar-se de seu telefone celular, nem por um segundo. Para a maioria das pessoas, todas maiores de 16 anos, um tempo suportável sem o aparelho é de, no máximo, um dia! O fato é que até mesmo as crianças tem revelado, cada vez mais, o mesmo tipo de dependência, o que comentaremos na sequência deste artigo.

Diante de dados como os acima, nossa abordagem, que não se pretende nem “apocalíptica”, nem “integrada” (ECO, 1976), muito menos “essencialista”, mostra-se interessada, sim, nas mutações culturais produzidas pelos avanços tecnológicos, seja nas relações familiares, seja na amplitude dos processos comunicativos interculturais.

Se o impacto da eletrônica provocou um deslocamento do eixo dos processos de comunicação, impondo a expansão dos horizontes culturais conhecidos e a conseqüente reavaliação das estratégias comunicativas; hoje, a revolução digital e a fusão das mídias vem provocando deslocamentos culturais, a ponto de não podermos negar que **a instabilidade e a transitoriedade se transformaram em “marcas” do nosso tempo.**

Se, no âmbito das relações familiares, elementos ligados à socialização primária redimensionam-se a cada dia, nem sempre de forma positiva no que tange à necessidade humana de convivência, o mesmo pode ser ampliado para práticas comunicativas imateriais e evanescentes, como por exemplo as “conversas” ou as “amizades” mantidas exclusivamente no âmbito das redes. Tudo é virtualizado, de modo a fornecer uma ilusão de relações interpessoais nas comunidades virtuais, o que nos leva de volta à alusão aos “amigos reais e virtuais” feita no anúncio que serviu de ponto de partida para as reflexões desenvolvidas neste artigo.

Trata-se de um adiamento infinito da presença física; e, até mesmo os adultos acabam se rendendo. Antes, visitávamos os amigos, depois, passamos a falar ao telefone, hoje, trocamos *e-mails*, por ser mais rápido e prático. A ilusão da imediatividade está no cerne do que significa ser atual, mas na verdade, leva a uma abdicação da experiência do próprio presente: tudo é transitório e fugaz, principalmente nas grandes cidades do século XXI. O medo de não conseguir captar o fluxo hiperbólico das demandas tecnológicas e comunicacionais, onde “tudo passa o tempo todo”, vai imprimindo uma aguda consciência temporal,

principalmente às gerações maduras. Por outro lado, obviamente, os mais jovens são os mais propensos a aderirem inteiramente às novas formas de comunicação e expressão, com todo entusiasmo e energia que lhes são próprios – o que nos leva a algumas indagações:

- Estariam as crianças e os adolescentes conscientes do esgarçamento das relações interpessoais, quando se opta pelas mensagens e conversas nos celulares e por amizades não presenciais nos sites de relacionamento?
- Em que medida a subjetividade estaria sendo reformatada pelo relacionamento social nas redes, em detrimento do face-a-face, do olho no olho, da mão na mão?

Representações midiáticas da infância e da adolescência

Sob a forte influência da mídia, em sua acepção mais ampla, incorporando-se ao cotidiano dos indivíduos, manipulando-os e impondo seus valores, tanto no terreno da razão, quanto em termos da pura percepção, as pessoas estariam adquirindo uma identidade fugidia. Perante os conflitos identitários decorrentes de uma espécie de “mistificação” ou de uma “mitificação” da realidade virtual, da inteligência artificial, da robótica e de outros inventos, indiscutivelmente, as relações interpessoais e sociais estariam sendo afetadas. Há dez anos, Stuart Hall referia-se à crise do indivíduo pós-moderno que reflete as mudanças que “deslocaram as estruturas e processos centrais das sociedades pós-modernas, abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável ao mundo social” (HALL, 1999, p.9)

Os decorrentes conflitos geracionais tenderiam, portanto, a crescer, principalmente no que tange aos valores e à construção da subjetividade. Ao manipular mais imagens e signos do que coisas, a chamada “geração digital” ou “geração multitarefas” cultivaria a trivialidade e a superficialidade.

Lúcia Santaella trata exemplarmente do tema, em seu artigo do livro *IMAGEM (IR)REALIDADE*), mais especificamente quando fala das “imagens voláteis: ubíquas, nômades, triviais”, contrapondo as fotografias tradicionais – próprias dos momentos significativos da vida, de comemorações ou eventos a serem rememorados – às imagens voláteis – que se destinam a registrar qualquer momento, por mais insignificante que seja.

Enquanto os tradicionais instantâneos fotográficos eram frutos de escolhas, até certo ponto refletidas sobre o enquadramento, o ponto de vista, a proximidade ou distância em relação ao objeto ou situação, as imagens voláteis são instantâneos capturados ao sabor de circunstâncias imponderáveis, sem premeditação, sem preocupações com a relevância do instante ou com a qualidade do resultado. Fotos digitais podem ser apagadas sem ônus e imediata e indefinidamente repostas por outras.[...] todo o visível se tornou reprodutível. Além de reprodutível, portátil. Além de portátil, fluido. (SANTAELLA, 2006, p. 199-200)

Consideramos que tais assertivas podem ser expandidas a outras esferas dos sistemas de representação, o que explicaria porque, em nossa época, as identidades (compreendidas como heterogêneas, híbridas e múltiplas) podem

ser vistas como performances contingenciais, que abrigam incertezas, indagações e questionamentos cotidianos do ser humano.

Efeitos similares podem ser identificados no que tange às trocas simbólicas viabilizadas pela globalização, que produz um “supermercado” mundial de imagens, linguagens e estilos transterritoriais e multilinguísticos. Desta mudança nos processos de subjetivação vai eclodir o fenômeno das identidades sem lugar fixo e temporalmente desvinculadas ou desorientadas, como explica Stuart Hall:

[...] quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem flutuar livremente”. (HALL, 2002, p. 75).

Segundo Santaella, a invasão de imagens triviais na vida das pessoas seria “inofensiva, mas, ao mesmo tempo, onipresente, paradoxalmente onipotente e sem importância.” (SANTAELLA, 2006, p. 200).

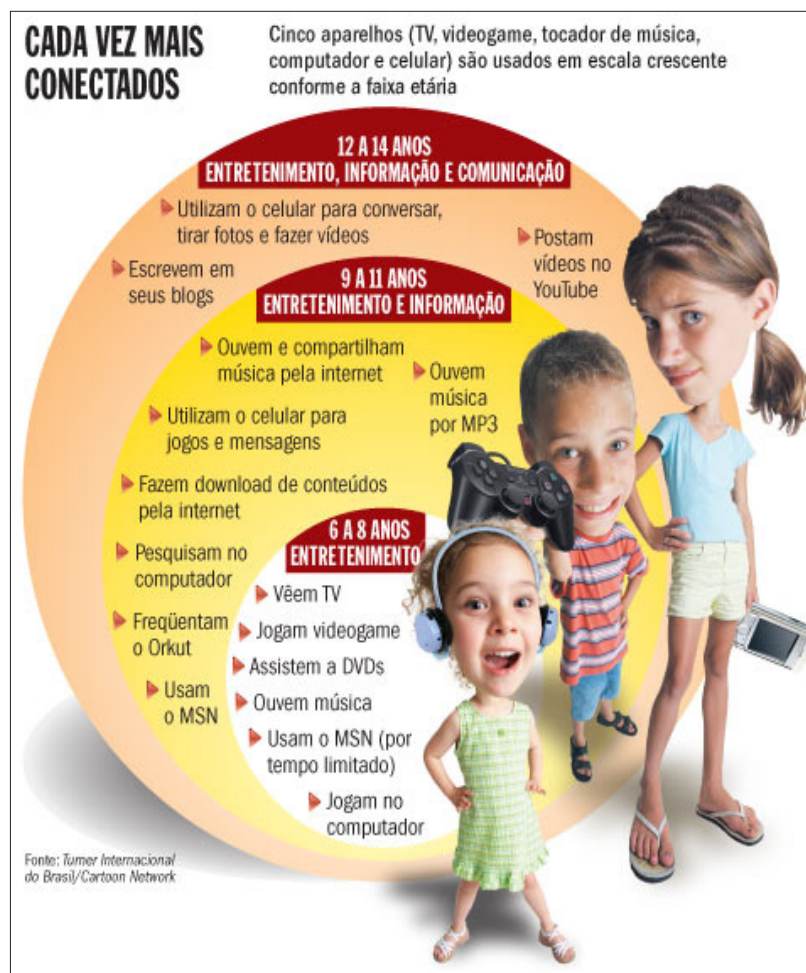
Obviamente que a cultura juvenil na era digital recebe os impactos deste estado de coisas. João Freire Filho e João Francisco Lemos, em estudo recente sobre reportagens que abordam questões geracionais, advertem sobre o modo como as novas formas de comunicação e de sociabilidade dos jovens são celebradas, bem como são consideradas extraordinárias suas aptidões ao manejarem as máquinas.

Ao indicarem os aspectos sociais que afetam a condição juvenil no contexto contemporâneo, as reportagens que traçam o perfil da “Geração Digital” enfatizam os desafios a serem contornados, preferindo enaltecer potencialidades e aptidões em vez de discutir as origens e implicações sociais e políticas destas mudanças. (FILHO e LEMOS, 2008, p. 23)

Os autores analisam matérias jornalísticas brasileiras que tratam de alguns emblemas geracionais, tais como “Geração Internet”, “Geração Conectada”, entre outros, no ensaio recente: “Imperativos de conduta juvenil no século XXI: a “Geração Digital” na mídia impressa brasileira”. (2008) Segundo eles, os retratos midiáticos da juventude atual são normativos, ou seja, reforçam os modelos pragmáticos da preparação para a configuração do capitalismo contemporâneo.

Concordamos com essa visão, quando os autores consideram a conexão frenética a diferentes telas, nas novas práticas comunicacionais validadas pela imprensa atual, como um novo modo de gerir a vida em favor de um capitalismo flexível e do consumismo. A nosso ver, isso explicaria a necessidade constante de trocar de celular, do MP3, 4, 5, 6 ou 7 para MP8; ou ainda a “aflição” das crianças diante de constatações tais como: “Meu *Play Station* já está superado.”! Por outro lado, parece-nos mais relevante ainda a reformatação dos comportamentos, dos hábitos e da percepção infanto-juvenis sobre o estar no mundo.

O exposto leva-nos a novas reflexões sobre como os jovens se comunicam, na cena atual e, também, à reportagem “Tudo ao mesmo tempo – e agora” (Revista *Veja*, 06/08/2008), que, além de corroborar as idéias do referido ensaio, mostra-se de certa forma, um pouco assustadora, pois trata de uma faixa etária entre 6 a 14 anos, com o apelo do subtítulo: “Pelo computador e pelo celular, as crianças conversam com vários amigos, jogam videogame e ainda discutem com os pais. Agora você pelo menos sabe o nome disso: seu filho é multitarefas”. (Idem, p. 93).



fonte: www.vejaonline.abril.com.br

Os argumentos têm o endosso de especialistas consultados, de pais entrevistados e das próprias crianças, além de fontes da *WEB*, como mostra o quadro acima.

O quadro informativo que aparece na página seguinte da reportagem, leva-nos a refletir sobre o tipo de atitude padrão no tratamento dado pelas diferentes mídias ao tema: por um lado, um entusiasmo exagerado diante do uso dos equipamentos digitais e suas infinitas potencialidades expressivas; mas por outro lado, perplexidade e incerteza quanto ao seu impacto no futuro das crianças e jovens hiper-conectados. Afinal, sabemos que nada substitui a relação pessoal, através da qual a criança aprende a trabalhar em equipe, a lidar com as frustrações e perdas, em suma a conviver, no sentido de saber compartilhar suas vivências presencialmente com outros indivíduos.

O subtítulo diz tudo: “Elas não saem da rede”. Diante dos dados, por vezes surpreendentes, a metade final da reportagem assume um outro tom, ao apontar os pontos negativos e as limitações da vida virtual, tanto no seio da família quanto na escola, para concluir com opiniões abalizadas sobre os perigos/custos da rapidez e da multiplicidade, ou sobre o desconhecimento das conseqüências futuras de tanta pressão sobre as crianças, para que sejam mais velozes.

Dentre os problemas aventados pela reportagem, parece-nos de suma importância a questão da crescente dificuldade de relacionamento pessoal. Acreditamos que, tal como muitos adolescentes das grandes cidades, as crianças de hoje tendem à evasão, através das inúmeras telas à sua disposição. Seriam pequenos eremitãos cibernéticos, paradoxalmente com suas *windows* (janelas) permanentemente abertas para o mundo virtual?



fonte: www.vejaonline.abril.com.br

À guisa de conclusão

Acreditamos que, no momento em que as interações sociais passam a ser regidas pelo presenteísmo e pela efemeridade, o sujeito fragmentado encontra maior facilidade de apresentar-se como *persona* (etimologicamente máscara),

numa espécie de *theatrum mundi* das identidades fugazes e intangíveis. Obviamente, as crianças e os adolescentes seriam os mais afetados, com seus perfis reconfigurados continuamente e de forma aleatória na virtualidade das redes sociais e nos telefones celulares.

Nossas reflexões encaminham-se, portanto, para confirmar que os impactos da comunicação tecnologicamente mediada alteram significativamente os mecanismos de articulação de sentidos e os modos de convivência, agora reformatados pelos avanços tecnológicos. Por outro lado, acreditamos que refletir sobre as redes “sociotécnicas” (PARENTE, 2007), com seus hábitos e seus apegos, serve principalmente para suscitar indagações sobre a construção da subjetividade e os conflitos identitários na contemporaneidade, num momento em que a atualização do *self* vê-se completamente liberada, ultrapassando os limites da identidade e do indivíduo.

Inegável é que tanto nas práticas sociais quanto nas afetivas, em seus inumeráveis e complexos processos interacionais, podemos constatar efetivas transformações não só dos pilares infra-estruturais da comunicação, mas também dos fundamentos da socialidade. Com o foco na sociedade pós-industrial, André Lemos explica

A desterritorialização informacional afeta a política, a economia, o sujeito, os vínculos identitários, o corpo, a arte. A internet é, efetivamente, máquina desterritorializante sob os aspectos político (acesso e ação além das fronteiras), econômico (circulação financeira mundial) cultural (consumo de bens simbólicos mundiais) e subjetivo (influência global na formação do sujeito). (LEMOS, 2007, p. 282)

Afinal, quando se trata da cibercultura, cumpre relativizar tais questões. No Livro da XV COMPÓS, Lemos, ao explicar que o argumento central de seu capítulo gira em torno da idéia de que o ciberespaço e as tecnologias móveis criam novas reterritorializações, reconhece que estamos em meio a uma cultura da conexão generalizada, cujos processos de territorialização e de desterritorialização são potencializados pelas tecnologias móveis. “Como espaço estriado, o ciberespaço é, no entanto, desterritorializado por agenciamentos maquínicos, sociais e coletivos, criando reterritorializações. Essa é a dimensão comunicacional, social e política da cibercultura.” (op. cit. p. 283)

Acreditamos que, por um lado, a interatividade viabilizada pelo conceito fractal de um espaço-tempo vetorizado permite a integração de elementos que antes se encontravam separados – o que realmente marca positivamente as práticas sociais e a vida das pessoas. Por outro lado, por não se tratar de interação face-a-face e, num contexto de co-presença, tais formas de relacionamento não-presenciais podem alterar-se a cada instante e tomar caminhos imprevisíveis, o que, sem dúvida, demanda por novos estudos sobre as possíveis formas de subjetivações tramadas em rede, nas quais os perfis são desprovidos de substância material e não mais precisam identificar-se a referências estáveis.

Notas

¹ No **Dia do Amigo**, a Lew/Lara\TBWA veiculou um anúncio criado para a ração **PEDIGREE**, que incentiva as pessoas a adotarem um cão. O título da peça é: *Mais vale um amigo em casa do que 300 no orkut.*

Além do anúncio, foi criado também o projeto **“Adotar é Tudo de Bom”**, dando continuidade à campanha on line criada pela ID\TBWA, no site <http://www.adotaretudodebom.com.br>

² Remeto o leitor interessado no tema, aos meus artigos: GUIMARÃES, Denise A.D. “A arte na urgência da urbe”. Revista eletrônica e-letras. Curitiba: UTP, v.3, p.01 - 16, 2001 e “Baudelaire e a poesia da cidade moderna”. Revista eletrônica e-letras. Curitiba: UTP, v.10, p. 01 - 14, 2005.

³ A pesquisa foi realizada em maio de 2008, sob a forma de 1.000 entrevistas com ambos os sexos, acima de 16 anos, em 70 cidades e 9 regiões metropolitanas. O estudo revela que 18% dos brasileiros se dizem viciados em seus celulares. As mulheres e os jovens com idade entre 16 e 24 anos são os mais viciados em seus aparelhos. Como se não bastasse, 5% dos respondentes utilizam mais de uma linha regularmente. Na classe AB, este número sobe para 17%. A pesquisa ainda detectou que existem pessoas que não conseguem separar-se de seu celular nem por um segundo. Para a maioria das pessoas, um tempo suportável sem o aparelho é de, no máximo, um dia. Um em cada cinco brasileiros se sente abandonado quando não recebem nenhuma ligação ou mensagem durante o dia. Especialmente entre as mulheres (23% contra 15% dos homens) e principalmente os jovens. (Fonte [www.overload blog.br](http://www.overload.blog.br). Acesso 20 de nov. 2008)

Referências bibliográficas

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: HUCITEC, 9ª ed. 2002.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas Híbridas*. São Paulo, Edusp, 2003.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

FREIRE FILHO, João e LEMOS, João Francisco. “Imperativos de conduta juvenil no século XXI: a “Geração Digital” na mídia impressa brasileira.” *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*. São Paulo: ESPM. V. 05, n.13, jul. 2008, p. 11-25.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2003.

LEMOS, André. “Ciberespaço e tecnologias móveis. Processos de Territorialização e Desterritorialização na cibercultura”. In: *IMAGEM. VISIBILIDADE E CULTURA MIDIÁTICA*. Livro da XV COMPÓS. Ogs. MÉDOLA, Ana Sílvia Davi; ARAÚJO, Denize Correa; BRUNO, Fernanda. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Ed.UFRJ, 2001.

PARENTE, André . “Rede e subjetividade na filosofia francesa contemporânea . In: *RECIIS – Revista Eletr. de Com. Inf. Inov. Saúde. Rio de Janeiro, v.1, n.1, jan.-jun., 2007. p.101-105.*

SANTAELLA, Lúcia .”Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade.”In: ARAUJO, Denize Correa (org) *Imagem [i]realidade. Comunicação e cibermídia. Porto Alegre Sulina, 2006. p. 173-201.*

VEJA. *Ano 41- nº. 31. São Paulo: Ed. Abril. 06/08/2008.*

Cultura da mídia, Cultura do Consumo: Imagem e espetáculo no discurso pós-moderno

Profa. Dra. Rose de Melo Rocha

Coordenadora Adjunta do Programa de Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo. rrocha@espm.br

Profa. Dra. Gisela G. S. Castro

Coordenadora do Programa de Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo. gcastro@espm.br

Resumo

Esse artigo discute a intensa imbricação entre mídia, cultura e consumo, tomando esta articulação como um aspecto central no contexto contemporâneo. Será analisado o papel do entretenimento e das paisagens audiovisuais como principais produtos da cultura midiática, sendo a espetacularização e a estetização do cotidiano entendidos como eixos organizadores dos padrões econômicos e socioculturais do mundo atual. Discutiremos a centralidade da visualidade na pós-modernidade, sem descurar da forte pregnância da sonoridade e da escuta nas nossas práticas culturais. Sendo assim, propomos entender os processos audiovisuais ancorados nas produções midiáticas como estruturadores das subjetividades e discursos pós-modernos.

Palavras-chave: Mídia. Consumo. Espetáculo.

Abstract

This paper approaches the intense overlapping between media, culture and consumerism, establishing this articulation as a central aspect in contemporary context. The paper will analyze entertainment and audiovisual landscapes' role as the main products in mediatic culture, considering quotidian's spectacularization and aestheticization as central axis of the economical and sociocultural patterns of contemporary world. The paper will discuss the central visuality in post-modern age, without neglect the strong pregnancy of sonority and sound perception in our cultural practices. Thus, this paper proposes to understand the audiovisual processes based in mediatic productions as subjectivities and post-modern discourses' structurators.

Keywords: Media, consumerism, spectacle.

Comunicação, consumo e subjetividade

Esse artigo discute a intensa imbricação entre mídia e consumo, entendendo que esta associação é um aspecto central no contexto contemporâneo. Esclarecemos que a discussão que iremos propor nas linhas que se seguem reúne e amplia reflexões iniciadas em textos elaborados pelas autoras no ano de 2007 para uma publicação institucional dirigida ao grande público². Articular e aprofundar as discussões anteriormente desenvolvidas e trazê-las para a apreciação dos pares no meio acadêmico é o objetivo desse nosso esforço.

Peter Pál Pelbart (2000), analisando a subjetividade contemporânea, propõe que o capitalismo tardio, globalitário e integrado tomou de assalto a subjetividade e nela se daria “seu grande investimento”. Retomando as proposições de Guattari, o autor nos propõe vislumbrar desde o conceito de vertigem a preponderância dos fatores subjetivos na lógica capitalista, analisando o “modo pelo qual as máquinas tecnológicas de informação e comunicação operam no coração da subjetividade humana” (Pelbart, 2000:12).

De um lado, ele explica, há positividade nesse processo, desde que se considere o fato de que, cada vez mais, se desfaz um mito, aquele de uma subjetividade dada, imutável. Contudo, se examinarmos seu argumento, igualmente urgente é o enfrentamento e o combate aos processos de assujeitamento. E isto, tomando agora a inspiração de Foucault, só seria possível, segundo defende, ao promoverem-se novas formas de subjetividade e se visibilizarem forças não hegemônicas de subjetivação.

Assim, ao argumentar que “surfamos numa mobilidade generalizada” (2000:15), mergulhados em uma “videoclipização do globo” (2000:20), Pelbart direciona sua crítica não exatamente à existência do efêmero e do instantâneo, mas sim à insistência na transformação da efemeridade em regra total, capaz, por seu turno, de unir-se a um profundo “egotismo tecnológico” que, por sua vez, responderia a um amplo controle tecno-social. O “self ciberespacial” a que se refere o autor daria margem a uma “subjetividade quântica e errática”. Na busca de condições possíveis de enfrentamento do assujeitamento, Pelbart nos apresenta a diferenciação entre uma solidão positiva e um socialitarismo despótico.

Ao imperativo da conectividade poder-se-ia agregar, se nos remetermos aos argumentos acima apresentados, a idéia mesma de uma reciclagem e de uma reinvenção dos interiores. À impotência do exprimir-se – posto que tudo parece se exprimir em nosso lugar – contrapõe-se a potência do imprimir-se, do impressionar-se, concepções que embasam a idéia de uma cidadania comunicacional³.

Em sua interpretação das formas de vida contemporâneas, Pelbart retornará ainda a Deleuze⁴, em um de seus diagnósticos fundamentais sobre a dimensão eminentemente temporal das patologias da subjetividade na nova economia mundializada: teríamos, hoje, um homem em dívida, em débito, submetido que está a processos incessantes e intermináveis de avaliação. E como, na cultura das mídias, essa conta sem fim converte-se em prazer, sendo, paradoxalmente, expressa e vivenciada como o mais encantador dos atrativos?

Na visão do teórico norte-americano Douglas Kellner (2001, 2006), a própria constituição dos modos de ser e viver são hoje em grande parte condicionados pelos padrões e modelos fornecidos pela cultura da mídia, levando-o a considerá-la como hegemônica na atualidade. Referindo-se ao conceito frankfurtiano de indústria cultural, o autor esclarece que a mídia funciona segundo um modelo industrial, cujos produtos são mercadorias criadas para atender aos interesses de seus controladores: gigantescos conglomerados transnacionais, hoje dominantes.

O entretenimento é o principal produto oferecido pela cultura da mídia, que espetaculariza o cotidiano de modo a seduzir suas audiências e levá-las a identificar-se com as representações sociais e ideológicas nela presentes. Não pretendemos afirmar que a mídia teria um poder de determinar – para o bem ou para o mal – os processos de subjetivação no mundo atual. Entendemos, como o faz Kellner, que múltiplos modelos e padrões hoje convivem nas ondas, páginas ou telas dos mais variados meios de comunicação que permeiam nosso cotidiano. Voltaremos a esse ponto em parte posterior de nossa discussão.

Na emblemática década de 1960, Guy Debord propunha uma análise da sociedade moderna como uma “sociedade do espetáculo”. A crítica situacionista dirigia-se tanto ao chamado “capitalismo avançado” – gerador do “espetáculo difuso” da sociedade de consumo — quanto ao bolchevismo, denominado “capitalismo de Estado” e que daria origem ao “espetáculo concentrado” da burocracia centralizada. Em ambos os casos, a noção de espetáculo aparece como uma forma alienante de manipulação ideológica e econômica que nutre uma cultura de lazer e entretenimento fácil, visando à docilização das audiências. Nesse contexto, o espetáculo funcionaria como um duplo do mundo, operando com regras próprias e inexoráveis em prol da despolitização e pacificação do público.

Fortemente influenciado pelas idéias de Debord, Kellner também entende que a vida cotidiana seria permeada por diferentes níveis de espetáculo. O espetáculo é mesmo descrito pelo autor como “um dos princípios organizacionais da economia, da política, da sociedade e da vida cotidiana” (2006:119), estendendo-se por campos tão diversos quanto o comércio, a política, os esportes, a moda, a arquitetura, o erotismo, as artes e o terrorismo, por exemplo.

O papel desempenhado pelos processos de globalização de mercado e o surgimento da informática e da microeletrônica redesenhando nossas práticas quotidianas levam Kellner a propor que estaríamos imersos em uma sociedade do infoentretenimento. Conforme nos ensina, “anúncios, marketing, relações públicas e promoção são uma parte essencial do espetáculo global” (idem:126).

Entretanto, há significativas diferenças entre o pensamento desses dois autores que justificam um olhar mais atento. Em Debord o espetáculo é pensado como um mecanismo de passividade e alienação, “o momento em que a mercadoria ocupou totalmente a vida social” (1997: 42, grifos no original) afastando o indivíduo de uma vida produtiva. Trata-se de um modelo – que hoje nos parece totalizante e monolítico – cujo objetivo seria fazer uma crítica ao capitalismo e à sociedade de consumo, apontando suas possíveis alternativas revolucionárias.

Em Kellner temos uma percepção de que “as formas de espetáculo evoluem com o tempo e a multiplicidade de avanços tecnológicos” (2006:121). O autor afirma utilizar uma abordagem investigativa e interpretativa para analisar espetáculos específicos e contextualizados, como a associação entre a Nike e o desportista Michael Jordan, ou a campanha presidencial em seu país, visando “elucidar o meio social em que nascem e circulam” (idem:14). Mais fundamentalmente, enquanto em Debord temos uma visão homogênea e triunfalista da sociedade do espetáculo, o autor americano destacaria suas contradições e ambigüidades.

Kellner ressalta o caráter instável e imprevisível das políticas do espetáculo, fazendo com que estas produções nem sempre consigam manipular o público. Como consequência desta característica própria à cultura da mídia, percebe-se a impossibilidade de se pensar em seus efeitos de modo determinístico. Lançando mão das contribuições dos estudos de recepção, o autor admite que “o público pode resistir aos significados e mensagens dominantes, criar sua própria leitura e seu próprio modo de apropriar-se” (2001:11) dos produtos midiáticos.

Vale destacar que a mesma cultura da mídia que busca conformar as audiências às ideologias, modelos e comportamentos hegemônicos, ofereceria meios para que os indivíduos se sintam fortalecidos em sua oposição a eles, na visão do autor americano. A nosso ver, uma chave para compreender essa aparente contradição parece ser a própria pluralidade de padrões, estilos e idéias vigentes hoje em dia. Devido a esta multiplicidade característica da pós-modernidade, já não se trata de conformar os indivíduos docilizados a modelos absolutos, polarizando diferenças maniqueístas entre rebeldes e integrados, subalternos e dominantes. Trata-se de oferecer uma multiplicidade controlada de modelos e perfis para possível identificação assimilando, por exemplo, o novo que circula nas cenas underground e domesticando sua rebeldia de modo a arejar e fecundar o mainstream, mantendo sua hegemonia.

O teórico inglês Roger Silverstone nos lembra que o consumo pode ser entendido como uma forma de mediação entre as esferas pública e privada, trabalho e lazer. Ao consumirmos bens materiais e imateriais, nós nos constituímos como indivíduos e negociamos nossos próprios significados no jogo comunicativo entre o coletivo e o individual, o global e o local. Nas palavras do autor, “o consumo é uma maneira de mediar e moderar os horrores da padronização” (2002: 150).

Sendo assim, temos que as práticas de consumo estão inseridas nas dinâmicas socioculturais e econômicas que as circundam, sendo inadequado pretender tratá-las como esferas isoladas e auto-suficientes, obedecendo a impulsos de ordem individual e intersubjetiva, apenas. Em nossos dias, o consumo de serviços e signos, nos seus mais variados regimes semióticos, é tão ou mais importante do que o consumo de bens materiais. Isso significa que o consumo simbólico ganhou uma relevância até então inaudita.

A hibridização entre mídia e consumo parece evidenciar-se por excelência na economia do entretenimento, onde as formas do espetáculo são incorporadas aos negócios. Neste cenário temos as indústrias culturais transformadas em megaconglomerados que fundem informação, entretenimento e negócios.

Para termos uma dimensão do que isso significa, basta lembrar que em torno de 80% da indústria fonográfica em escala global é hoje dominada por quatro major players: Sony-BMG, Universal, Warner e EMI. Importa também destacar os fortes laços entre o conturbado mercado fonográfico e outros setores da indústria cultural.

Comentando acerca da centralidade do consumo na cultura atual, o sociólogo polonês Zygmunt Bauman constata que “a sociedade pós-moderna envolve seus membros primariamente em sua condição de consumidores, e não de produtores” (2001:90). Enquanto a produção é regulada por normas estritas, “a vida organizada em torno do consumo”, segundo o autor, “é orientada pela sedução, por desejos sempre crescentes e quererem voláteis” (idem). É aí que se insere a potência do discurso publicitário-mercadológico.

Marketing e propaganda são hoje vistos como instâncias essenciais desempenhando um importante papel na segmentação e educação do público em torno de novos gostos, tendências e estilos. Como sugere Featherstone, seus profissionais ajudam a “modelar e criar os mundos de sonhos” (1995:111), participando da constituição do imaginário social através da cultura da mídia.

Paisagens Audiovisuais, mídia e percepção de si

Abordando um dos temas mais caros ao discurso pós-moderno, apresentamos agora mais especificamente algumas idéias nucleares sobre a frenética produção e consumo de imagens na contemporaneidade. Qual o estatuto das imagens na interpretação dos discursos pós-modernos? Quais os impactos da cultura da visualidade na sociedade e na cultura contemporâneas? Questionando, entre outros aspectos, a natureza e o status da cultura da visualidade, interessa-nos problematizar meandros estéticos e éticos da conversão do mundo em “fato de imagem”.

Assim, a estetização do cotidiano e o imperativo da visibilidade são investigados em sua penetração no dia-a-dia, permitindo reflexões sobre a irremediável associação entre a cultura do espetáculo e a educação de nossos sentidos. As dinâmicas de visibilização incessante configuram verdadeiras arenas de disputa pela conquista de atestados de existência midiáticos. Nessas arenas do visível homens e mulheres buscam, a todo custo, manter-se em cena.

“Onde estou se estou em toda parte?”. Com esta pergunta o urbanista e filósofo Paul Virilio (1998) indagou-se certa vez sobre os efeitos da produção veloz e do consumo voraz de imagens na atualidade. Para o estudioso francês, um dos impactos mais flagrantes desta dinâmica de visualização ininterrupta seria de natureza existencial. O fato de transformamos tudo e todos em imagens – em imagens visíveis e tecnologicamente mediadas, diga-se de passagem – contribuiria para que perdêssemos o pé da realidade tangível ou mais diretamente aferida através de nossos sentidos.

A percepção do mundo e a percepção de si mesmo, ambas se transformaram radicalmente. E isto ocorre, para lembrar uma reflexão do mesmo Virilio, em grande medida pela multiplicação e pela centralidade que vêm sendo assumida por nossas “máquinas de visão”, das tevês às telas dos celulares e players

portáteis, dos aparelhos médicos de diagnóstico visual às câmeras digitais, do circuito interno aos satélites voltados à captura imagética.

Claro, o leitor talvez concorde aqui com a necessária discriminação estética, mas também ética, concernente às peculiaridades de cada um destes aparatos de enunciação visual, de características tão diversas. Igualmente relevantes são as diferenciações que se podem identificar ao nos determos em suas específicas utilizações, em seus impactos sociais e culturais, bem como ao analisarmos os contextos em que são veiculadas as representações através deles produzidas ou nas condições mesmas de sua recepção.

Contudo, ainda assim podemos partilhar de uma hipótese bastante central, não só no discurso de Paul Virilio, mas também em inúmeros dos estudos sobre a visualidade na cena pós-moderna. A idéia é basicamente a seguinte: particularidades consideradas, as “máquinas de visão” e as imagens tecnicamente mediadas respondem a uma lógica comum. E qual seria ela? Para desenvolver este raciocínio, permitam-nos alguns comentários.

Pessoas, acontecimentos, paisagens, ambos estariam tomando parte, até mesmo involuntariamente, de um processo bastante singular e, segundo propomos, no mínimo intrigante. Nele, não só praticamente qualquer coisa pode se transformar em representação (fotográfica, videográfica, infográfica, fonográfica). Mais ainda, tudo que se transforma em representação rapidamente pode se espalhar pelo globo, ultrapassando fronteiras geográficas e obedecendo a um imperativo: movimentar-se com extrema velocidade e propagar-se incessantemente, atingindo em cheio dois limites fundamentais.

O primeiro destes limites é aquele que nos informa ou permite que sejam deduzidos os contextos originais de produção do registro ou da criação da representação. O segundo, o que permite identificar seja a sua autoria ou, o que parece fundamental, a maior ou menor aproximação desta representação com o real. Em resumo, o que se observa neste último aspecto é um crescente embaralhamento das fronteiras entre os campos documental e ficcional. Ou, como nos indica o canadense Arthur Kroker (1991) em suas teses sobre a hiperestetização da cultura, a submissão das imagens e sons à condição de portavozes de uma ideologia: a ideologia do entretenimento a todo custo.

Nesses tempos pós-modernos as imagens ganham um destaque ímpar e, na crítica interpretação de Fredric Jameson (1994), isto se deve ao fato de elas, hoje, mais do que adoradas, terem se convertido em um campo cultural profundamente autônomo e, em essência, arrebatador. Lembremos a crescente importância da imagem no contexto da indústria fonográfica: dos vídeo-clips às capas dos álbuns, passando pela imagem cuidadosamente lapidada da banda ou intérprete em questão, ver e ouvir música estão crescentemente imbricados desde o boom da indústria fonográfica no pós-Segunda Grande Guerra. Para o crítico literário e teórico marxista, no momento pós-moderno a imagem toma parte da ilusão de uma nova naturalidade.

A própria imagem se cotidianiza, tornando-se elemento constitutivo de nosso dia-a-dia. Com a estetização da realidade, continua o autor, as fronteiras que confeririam especificidade ao estético tendem a desaparecer. Deste modo,

a intensidade do visto, a interpelação das imagens convida-nos ao mergulho na visualidade, mas também pode nos distanciar ou, na formulação de Jameson, abstrair os receptores de seus contextos sociais imediatos.

À dissolução de fronteiras localizada por Jameson na simbiose consumo/entretenimento, corresponde, em Kroker, a enfática definição da tevê — aparato social total — como expressão paroxística da forma-mercadoria. A reificação, nestes termos, é solapada pela linguagem da significação.

Mais do que excesso ou pura e simples obscenidade das imagens, destacamos destas reflexões críticas uma pista analítica que nos parece sugestiva. Trata-se, em resumo, da inserção original das imagens na malha cultural e nas interações sociais contemporâneas, através da qual se efetiva o consumo de imagens/sensações e de imagens/estilos-de-vida.

Autores como Kroker, Jameson e Virilio não são propriamente otimistas em relação ao estatuto das imagens naquela que vem sendo chamada uma sociedade midiática. Para eles, a cultura da visualidade que produzimos e consumimos possui sérias implicações políticas, compreendendo-se este político em uma acepção abrangente.

Afinal, como pondera Virilio, a produção em larga escala de representações visuais tecnicamente mediadas responde a uma estratégia historicamente articulada de controle social, atualmente expressa na generalização das dinâmicas de televigilância e fundada em uma verdadeira cultura da suspeição. O “mercado do olhar”, tornado exponencial pela proliferação de câmeras de registro no cotidiano das cidades e das câmeras “ao vivo” na Internet, potencializa a um só tempo o espetáculo e a vigilância global.

Denúncia similar já foi feita por Lucien Sfez (1999), que identifica aspectos preocupantes na transformação da vida em espetáculo de imagens e do pensamento em tecnologia do espírito. Se seguirmos a proposição do sociólogo francês, localizaremos nas redes de comunicação contemporâneas um poderoso agenciamento político que estaria distante de uma possível democratização da informação. Neste jogo, propõe Sfez, a interatividade generalizada, tão sedutora, veste a roupagem de uma ilusão de participação, ocultando, entre outros aspectos, uma universalidade apenas suposta, uma transparência de todo modo opaca e uma “igualdade de acesso” fortemente desigual.

Pensamos estar nos exprimindo, diz-nos Sfez, mas é o mundo que se exprime em nosso lugar. Vivemos esta ficção de participação, como nas enunciação televisivas: suponho participar da cena, suponho realmente vê-la, suponho estar me exprimindo, quando, em verdade, estou sendo representado pelo sistema. Simbiose delirante máquina/homem, esta é a sociedade tautista (tautológica e autista), monólogo coletivo do “não si” para o “não si mesmo”, conformação esta que o autor se esforça por criticar.

A questão capitaneada por Virilio remete a problematizações caras ao discurso acadêmico sobre as imagens, o olhar e a visualidade na pós-modernidade. A primeira delas: se eu me transformo ou sou transformado em imagem e, cada vez mais, estas imagens escapam ao domínio privado sendo

encampadas pela lógica midiática – o desastre doméstico transformado em “videocassetada”, o namoro off-line publicizado no YouTube – como poderei construir minha própria auto-imagem? Se minha imagem está em toda parte, onde mesmo estaria este “eu”?

As dinâmicas de visibilização incessante e, mais ainda, que acontecem em lugares cada vez mais estendidos e menos demarcados por limites simbólicos (da privacidade, por exemplo) ou por limites espaciais, repercutem no modo como construímos nossa identidade e reconhecemos a diferença. O imperativo da visualização, se pode inegavelmente dar margem a encantadoras produções imagéticas, pode também incidir perniciosamente no modo como concretamente vivemos nossas vidas, percebemos o mundo e nele nos inserimos.

A denúncia que acompanha vários dos discursos sobre o pós-moderno, quando estes se referem às imagens, é contundente. Sociedades que atribuem às imagens o caráter de atestados de existência necessariamente convidam cada um de nós a nos transformamos em imagens espetacularmente visíveis. Como oportunamente ressaltado pelo pesquisador brasileiro Norval Baitello Junior (2005b), mais do que devoradores e colecionadores de imagens somos hoje por elas devorados, o grau máximo da iconofagia, tese longamente estudada pelo autor.

Outro elemento a compor este cenário seria a progressiva obliteração do espaço público por imagens públicas. Assim, cidadãos comuns, estrelas da mídia e políticos, cada vez mais midiáticos, todos se digladiariam nesta arena de visualidade, de modo a melhor estruturar sua estratégia de visibilidade e nem sempre a aprimorar princípios humanistas e humanizadores de convivência. Tratar-se-ia, enfim, da transformação do social em fato de imagem.

Aprofundando um pouco mais este componente um tanto perverso, indica-se que em cidades que passam a ser vividas como se fossem um grande cinema cotidiano, o “outro”, facilmente, pode ser convertido em uma imagem que passa, também perdendo sua substância. Lembrando o caráter audiovisual desse cinema urbano que nada tem de mudo, acreditamos que, lado a lado com as imagens, também a percepção do ambiente acústico – por vezes personalizado e servido a la carte⁵ por meio de tocadores portáteis de música digital hoje onipresentes – funciona como modulador semiótico do cotidiano.

Na abordagem de Zygmunt Bauman (2001), a liquefação dos vínculos potencializada pelo advento da proximidade virtual – e, acrescentaríamos, pela profusão audiovisual –, se não significa a supressão do contato, ocasiona o estabelecimento de contratos de relacionamento essencialmente fluídos. As conexões são muitas, mas também muitíssimo breves. O rol de interações é enorme, mas por vezes pode ser difícil perceber estes outros com os quais nos conectamos em sua materialidade fenomênica e em sua complexidade e densidade subjetiva.

Não por acaso, desenvolvemos relações da mais densa afetividade com nossos aparelhos de enunciação imagética e sonora: alguns preferem cumprir suas tevês, outros escolhem se emocionar com imagens capturadas por câmeras digitais, outros ainda não dispensam nos tocadores portáteis a tri-lha sonora individual que permeia diferentes momentos do dia-a-dia. Como

apontado pelo artista e teórico americano Tom Sherman (1997), a relação de confiabilidade que se estabelece com o universo maquínico permite uma sugestiva redefinição da dicotomia público/privado. Naquela que autores contemporâneos vêm definindo como uma cultura da conectividade⁶, cria-se uma relação de dependência com as máquinas, das quais se necessitaria tanto para olhar para aquilo que nos é externo quando para o nosso próprio interior.

Se o grande impasse vivido na pós-modernidade e em sua cultura da visualidade, como alertado, em diversas de suas obras, por Jean Baudrillard, é conseguir encontrar os olhos para ver, é igualmente justo diagnosticar na crescente estetização da cultura um dos mais nodais focos desde onde se abalam os pilares conviviais de sociedades fundadas na negociação entre cidadãos autóctones. A crise ética não é estranha a tal cenarização compulsória do social.

No universo da comutação a existência pulveriza-se em bits e a corporalidade fractaliza-se em imagem audiovisual. O olhar que possibilita o encontro é o mesmo que reafirma a distância entre os corpos e a efemeridade da comunhão. E seguimos nos encontrando: aos solavancos, em trânsito, submersos no transe de uma visualidade excessiva e no caos da fonodélica urbana, nesta erótica das miradas que pode dispensar a erotização do face-a-face. E o que é grave, ao pensarmos no impacto de tal ação, diz respeito exatamente à indiferenciação aí gerada, ao convite à indiscriminação da natureza e dos diversos alcances daquilo que está sendo visibilizado e ouvido.

E o que há de positivo em tudo isto? O discurso pós-moderno é uma narrativa de denúncia e, em alguns casos, de profundo desencanto ou niilismo. Propomos que o tomemos em um sentido muito peculiar. Pensamos que pode ser útil, em especial a todos aqueles que trabalham com a Comunicação ou a estudam em seus variados desdobramentos, perceber a positiva provocação que reside neste modo de olhar para o mundo e para suas paisagens (incluindo-se as paisagens sonoras, conforme nos lembra Murray Schafer⁷). Perguntando, incansavelmente, sobre o que as imagens fazem conosco. Mas, em especial, e de modo a assumir uma postura assertiva: o que afinal fazemos com o que as paisagens audiovisuais fazem conosco?

Talvez isto seja bastante pertinente ao abordarmos a intensa e complexa relação que estabelecemos em nossos dias com as imagens dotadas de visibilidade. Certo, diferentemente de quando surgiram as primeiras representações visuais, nunca foi tão profusa e incessante a produção e o consumo destas tais visualidades que nos constituem. Mas, curiosamente, talvez por sua natureza arrebatadora, seja difícil entender com menos passionalidade o sentido e os efeitos socioculturais que hoje assume o seu consumo.

Voltando na história, encontramos algumas informações interessantes. Em primeiro lugar, cabe diferenciar as imagens que por assim dizer fazem parte do nosso universo mais particular: as imagens internas que nos preenchem, de nossos sonhos e de nossa imaginação. Depois, poderíamos falar de algumas imagens que começam uma migração em direção a campos exógenos. Estas trafegam por zonas limítrofes, pertencendo a uma mescla de sonho e realidade: as visões, as aparições, que tanto aturdiavam e encantavam as

sociedades ditas arcaicas, são, na verdade, primas mais velhas de nossas visões contemporâneas.

Quem não se lembra, se fizer um pequeno esforço de memória ou consultar parentes mais velhos, da dúvida ou profunda suspeição que espectadores manifestaram quando das primeiras exposições televisivas? Como mudaram nossos regimes de crença visual... Hoje em dia, ao contrário, os fatos só ganham legitimidade, verdadeira existência social, quando transformados em representações, em imagens com materialidade e externalidade visual.

Trazemos agora ao debate mais uma referência primordial. Em suas primeiras externalizações, as imagens seguiram um caminho muito peculiar. Inicialmente, e aqui recorreremos a referências de cunho antropológico, elas foram utilizadas para adornar os ossos dos mortos. Depois, mais adiante, chegou a vez de serem utilizadas para representar estes que já haviam nos abandonado, mas que ainda desejávamos preservar, utilizando-se do artifício da pintura e, posteriormente, das máscaras e esculturas.

A história da produção e do consumo das imagens remete assim a um dos mais paradoxais e decisivos elementos que constituem a nós, seres tão profundamente humanos: o reconhecimento da morte e a busca de sua superação.

Talvez neste ponto possamos responder à questão apresentada neste artigo: mas, afinal, o que fazemos com aquilo que as imagens fazem conosco? Ao responder a esta pergunta, queremos antes reafirmar um desejo, convictamente acreditando que cabe a nós, que nos engajamos como analistas ou produtores no universo do consumo, sonhar futuros possíveis.

Neste sonho que insistimos em sonhar, as imagens e sonoridades que consumimos reescrevem campos de integração que ultrapassam a satisfação de fundamento individualista. Nestas paisagens audiovisuais queremos encontrar elementos de religação, um “entre”, mais do que um “através”. Mais uma vez, ao falar de produção e consumo procuramos resgatar funções antropológicas e seus sentidos efetivamente comunicacionais. Estas paisagens do consumo que vislumbramos compõem muito mais do que aquilo que desejamos adquirir. Estes mitos e ritos contemporâneos atualizam matrizes culturais e resignificam hábitos e práticas cotidianas. Eles falam dos mundos possíveis que desejamos construir, coletivamente. Eles falam também, se pudermos ver e ouvir, do que haveria de potência criativa na forte associação entre mídia e consumo que constitui nossa contemporaneidade.

NOTAS

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação e Cultura”, do XVII Encontro da Compós, na UNIP, São Paulo, SP, em junho de 2008.

² Castro (2007b) e Rocha (2007a).

³ Para maior aprofundamento deste conceito, ver Rocha (2007b)

⁴ No célebre texto “Post-scriptum sobre as sociedades de controle.” Em: *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

⁵ Ver Castro (2005).

⁶ Ver, por exemplo, Keckhove (1997), Johnson (1997) e Lemos (2002).

⁷ Em *A Afinação do Mundo*. São Paulo: UNESP, 2001.

Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor W. “A indústria cultural” Em: COHN, Gabriel (org.) *Comunicação e indústria cultural*. São Paulo: Editora Nacional, 1975.

_____ e HORKHEIMER, Max. “A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massa” Em: COSTA LIMA, Luiz (org.) *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002 (1969).

BAITELLO, Norval. *A era da iconofagia*. São Paulo: Hacker, 2005a.

_____ (org.). *Os meios da (in)comunicação*. São Paulo: Annablume, 2005b.

BAUDRILLARD, Jean. *A arte da desapareição*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. São Paulo: Jorge Zahar, 2001.

CASTRO, Gisela. “Web Music: música, escuta e comunicação”. Em: *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. Vol. XXVIII, nº 1. São Paulo: Intercom, janeiro/junho de 2005.

_____ “Notas sobre mídia, consumo e cidadania cultural: uma perspectiva latino-americana”. Em COSTA, Maria Cristina C. (org.) *Gestão da Comunicação: terceiro setor, organizações não-governamentais, responsabilidades social e novas formas de cidadania*. São Paulo: Atlas, 2006.

_____ “Consumindo música, consumindo tecnologia”. Em: FREIRE FILHO, João e HERSCHMANN, Micael (orgs.). *Novos Rumos da Cultura da Mídia: indústrias, produtos, audiências*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

_____ “Mídia, cultura e consumo no espetáculo contemporâneo” Em: *Revista da ESPM*, Vol. 14, Ed. nº 4, julho /agosto 2007. São Paulo: ESPM, 2007b.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997 (1967).

FEATHERSTONE, Mike. *Cultura do Consumo e Pós-Modernismo*. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. São Paulo: DP&A, 2005.
- JAMESON, Fredric. Espaço e imagem. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1994.
- JOHNSON, Steven. *Interface Culture: how the new technology transforms the way we create & communicate*. New York: Basic Books, 1997. (edição brasileira: *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.)
- KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.
- _____. “Cultura da mídia e triunfo do espetáculo” Em: MORAES, Dênis de (org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- KERCKHOVE, Derrick de. *A Pele da Cultura: uma investigação sobre a nova realidade eletrônica*. Lisboa: Relógio D’Água Editores, 1997.
- KROKER, Arthur. *The postmodern scene: excremental culture and hyper-aesthesis*. Montreal: New World Perspectives, 1991.
- LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- PELBART, Peter Pál. *A vertigem por um fio*. São Paulo: Iluminuras, 2000.
- ROCHA, Rose de Melo. “Você sabe para quem está olhando?”. Em: BAITELLO, Norval (org.). *Os meios da (in)comunicação*. São Paulo: Annablume, 2005.
- _____. “Imagens que encantam, mas que também podem aterrorizar: cultura da visualidade e discurso pós-moderno”. Em: *Revista da ESPM*. Vol. 14, Ed. nº 4, julho /agosto 2007. São Paulo: ESPM, 2007a.
- _____. “Imagem, educação e comunicação midiática: Desafios para uma ‘cidadania visual’”. São Paulo. 2007b (no prelo).
- SCHAFFER, Murray. *A Afinação do Mundo*. São Paulo: UNESP, 2001.
- SFEZ, Lucien. “Ideologia das novas tecnologias. A Internet e os embaixadores da comunicação”. Em: *Revista Margem*. nº 9, maio/1999. São Paulo: Educ, 1999.
- SHERMAN, Tom. “Machines R’Us”. Em: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte no século XXI. A humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
- SILVERSTONE, Roger. *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Loyola, 2002.
- SILVA, Tomás T. (org.) *O que é, afinal, Estudos Culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- VIRILIO, Paul. “Olho por olho ou o crash das imagens”. Em: *Revista Margem*. nº 8, dez./1998. São Paulo: Educ, 1998.

Atores em Rede: Subjetividades e Desejos em Expansão

Brasilina Passarelli

Prof. Titular do Dep. de Biblioteconomia e Documentação e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da USP. Coordenadora Científica do Núcleo de Apoio à Pesquisa sobre Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação "Escola do Futuro/USP".

Drica Guzzi

Mestre em Comunicação e Semiótica. Coordenadora do Programa ACESSA SP e do Laboratório de Inclusão Digital e Educação Comunitária da USP no Núcleo de Apoio à Pesquisa sobre Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação Escola do Futuro/USP.

Hernani Dimantas

Mestre em Comunicação e Semiótica. Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da USP. Coordenador do Programa ACESSA SP e do Laboratório de Inclusão Digital e Educação Comunitária da USP, articulador do projeto Metareciclagem.

Juliana Kiyomoura

Bacharel em Jornalismo, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da USP.

Resumo

Comportamento de usuários de programas de inclusão digital em redes sociais da informação o objetivo de identificar, temas de interesse, apropriação de tecnologia social e produção de subjetividade. Método de pesquisa qualitativo; a técnica de coleta de dados grupo de discussão; amostragem com recorte por idade e localização geográfica, capital e interior do Estado de São Paulo.

Palavras-chave: redes sociais, subjetividade, apropriação da tecnologia social.

Abstract

Social network user's behavior on free web access of brazilian digital inclusion program. The interests of user's, habits, social technology appropriation, and subjectivity production. Qualitative research, a focus group approach. User's behavior on social networks through age and geographical localization in São Paulo/Brazil.

Keywords: social network, digital inclusion, subjectivity production, social-technology appropriation.

Juventude e Redes Sociais

A vida acontece através da nossa experimentação em ser a partir de uma *realidade sociotécnica* (LATOURE, 2008, p. 9) . Nossas ações medram-se em um mundo não qual não há mais como vigorar o modelo epistemológico de separação entre os campos das disciplinas proposto pelo antigo projeto da modernidade. Ciência, técnica, filosofia e o agir social, crítica e construção de pensamento estão imbricados entre si, de maneira que a rede permeia nossas formas de conhecimento e se configura no plano em que produzimos e compartilhamos o saber.

As redes sociais e a Internet são movimentos indissociáveis, na qual as pessoas são capazes de se apropriar das ferramentas disponíveis compondo, ambas, – ferramentas e pessoas – uma *rede híbrida*, ao observarmos as produções culturais atuais em uma realidade on e off-line. Um espaço no qual conhecimentos tácitos, conhecimentos científicos, crenças, desejos e atitudes podem associar-se em uma *merge* livre, sem lugares definidos. Em nossas listas de reprodução do YouTube, encontram-se lado a lado obras clássicas, palestras acadêmicas e vídeos que gravamos e postamos com imagens de nossas famílias e nossos amigos.

“Rede é um conceito, não uma coisa. É uma ferramenta para ajudar a descrever um fenômeno que está sendo descrito”, Latour (2005, p. 131). Esses movimentos com participação de máquinas e humanos potencializaram conhecimentos e compartilhamentos. Web é a liberdade de produção, organização e publicação de conteúdos, denominadas por Castells (2007, p. 248) de formas socializantes da comunicação: *mas-self communication*. Através dessas ferramentas é possível perceber que as redes passaram a ser geradoras de conteúdo delas mesmas, constituindo-se em redes auto-organizadoras e auto-selecionadoras em uma comunicação de muitos para muitos. Trata-se de uma produção cultural emergente, uma sociedade em rede gera uma cultura mais crítica possibilitando maior liberdade de intervenção Benkler (2006, p. 19) para além dos limites das instituições sociais e dos mercados.

Apesar da dualidade constância e inconstância que permeiam os relacionamentos mediados, Rheingold (2002, p. 56) em *Smart Mobs* relata o surgimento de processos colaborativos ao referir-se às *tecnologias da cooperação*, exemplificando inúmeros casos em que a multidão inteligente e conectada se articula em torno de interesses comuns como movimentos políticos e sociais cujo alcance e repercussão na realidade social são potencializados por meio das ferramentas de comunicação. A maneira de comunicar da *Generation Txt* – Geração Txt – (Rheingold 2002, p. 20) por meio do compartilhamento de informações via serviço SMS ou os hábitos da *Content Generation* – Geração “C” – Geração do Conteúdo e da Colaboração como é denominada a geração de consumidores que nasceu após 1995 com a disseminação da Internet por meio do uso do computador pessoal, são hoje mesclados com hábitos antigos de pessoas que ainda estão se acostumando a navegar na rede.

As pessoas agem em rede em um movimento que atinge a proporção de uma multidão atuante realizando intervenções cujos reflexos são sentidos não

só no ciberespaço, mas também na junção do espaço sócio-econômico que transpõe os limites territoriais de uma nação. Os espaços, bem como as instituições econômicas e sociais, perdem seu *status* sólido para ganhar contornos fluidos e adaptáveis a uma lógica de rede, sem centro e nem periferia. Como diz Zygmunt Bauman (2001, p.15). A globalização trouxe, de acordo com Bauman, uma “modernidade líquida”, caracterizada pela necessidade de não-territorialidade das transações político-econômicas, pelas trocas culturais e de saberes locais, pela fluidez das informações sem barreiras unindo diferentes povos, de diferentes regiões e etnias, pelo trânsito do conhecimento. Na rede, há um grande *processo caleidoscópico*, Santaella (2007, p. 33), cuja subjetividade dos indivíduos se mescla à “hipersubjetividade de infinitos textos” os quais nos levam de um nó a outro, multiplicando as informações em uma trajetória livre e sem predefinição. Vivendo em um constante trânsito informacional, o sujeito reformula seus hábitos de leitura e atuação diante dos meios comunicativos a ele oferecidos e isso é a característica primordial que diferencia o ator que compõe a sociedade em rede: a interatividade enquanto meio de ação e atuação. Desta forma, nem sempre as ferramentas comunicativas são utilizadas de acordo com o seu atributo inicial já que passam por uma “apropriação” (MATIELO, 2007, p.7) por parte de seus usuários, os quais re-significam (e aprimoram) constantemente o seu uso.

O fato de o sujeito ser processual faz com que ele também se fragmente e possua múltiplos laços de atuação e interesse, compartilhando distintos focos de atenção. Esta é uma das características que Stuart Hall (2006, p. 13) atribui à contemporaneidade, já que “passamos a ser confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar- ao menos temporariamente”. Estas expressões de identidade são também acompanhadas pelo movimento de apropriação da tecnologia social no ciberespaço configurando um movimento de multiplicidade e diversidade de inúmeros pequenos grupos cujas vozes se conectam e se transformam em ações sociais.

Segundo David Weinberger (2007, p. 106), essa liberdade de ação é criadora de um poder de criar e organizar conteúdos e saberes, segundo critérios próprios de classificação e ordem, o conhecimento que se encontra disponível na Internet, através de *tags*, *bookmarks*, *playlists* e *weblogs*. E o agregar a informação que os sites nos fornecem, ao mesmo tempo estamos desagregando, segundo nossos próprios critérios. Colocando de forma simples, os donos da informação não mais são donos da organização da informação, muito menos os empresários donos dos veículos de comunicação. A subjetividade na rede é um espaço de possibilidades para conversações e intervenções sociais.

Atores e Links

Nas redes sociais, a decisão de um ator em se envolver ou não em uma ação coletiva depende do lugar em que ele se encontra no grupo: dos efeitos da influência dos amigos e dos efeitos espaciais e temporais. De acordo com Passarelli (2007). Uma vez que as ferramentas sociais da internet tornaram

viáveis novas formas de ação coletiva, criando grupos de colaboração capazes de transformar o *status quo* cooperação e negociação andam juntas num processo onde decidir entre agir em prol dos interesses comuns ou em prol dos interesses particulares formam caminhos que muitas vezes coincidem ou se distinguem na Web. Segundo Costa (2005), uma atitude de cooperação é mais complexa que uma atitude de compartilhar, pois envolve uma sincronia de comportamentos que exige mudança e adequação entre a subjetividade e o coletivo. A forma mais simples de cooperação utilizando ferramentas em redes sociais é a conversação. Conversação cria maior senso de comunidade que o ato de compartilhar, mas também envolve novos problemas que necessitam de soluções próprias, dadas por seus próprios participantes.

A filosofia da ciência de Michel Serres desenvolve o conceito de “filosofia mestiça” que se propõe como uma visão ontológica do conceito de rede. Segundo tal concepção, a rede se apresenta como um campo heterogêneo de tensões, produzidas por uma infinidade de pontos interligados nos quais nenhum ponto é privilegiado perante os demais, elemento este que permite a possibilidade de uma rede desenvolver-se através de múltiplos aspectos. Múltiplos atos. Múltiplos atores. Multiplicidades.

Espaços vazios na rede, intervalos entre processos de construção e desconstrução são espaços do saber. As pessoas são a web. Onde há pessoas agindo, são formadas influências sociais, há transformações econômicas. Há uma ênfase dada no caráter subjetivo da ação social. Dimantas (2006, p. 17). Ela é analisada através do sentido que assume para aquele que age. Essa subjetividade do agente é formada através da representação que o agente tem do curso de sua ação/conversação. Para Maffesoli (1987, p. 18), mais do que identidade, o sujeito contemporâneo é caracterizado por identificações as quais são moldadas segundo a fugacidade e instantaneidade das relações, seja por meio de hábitos de consumo, como a moda, seja por meio da própria relação afetiva o que independe do espaço físico que habita e dos próprios hábitos compartilhados em sua nação.

Segundo Dimantas (2006, p. 68) “link é poder”. Esses mesmos links compartilham não só a mesma base de conhecimento, mas estabelecem laços sociais, um elo de ligação e uma conexão rizomática que passa a ser chamada de “Linkania”. E esta Linkania parte do princípio determinante de que há a multiplicação das vozes, a descentralização do poder e uma multidão que emerge através da conectividade, possibilitando novos agenciamentos.

Assim, propomos esse olhar sobre o jovem e o jovem adulto brasileiro que, a princípio, parece compor um cenário no qual, por meio das redes sociais, apresenta a potência de ser altamente atuante e participativo em seu cotidiano. De acordo com esse quadro teórico esboçado aqui, lugar no qual o jovem e o adulto não se moldam em valores sólidos, calcados em uma estrutura fixa, mas buscam o fluido como uma maneira de inovar, renovar.

Redes Sociais e Inclusão Digital

Mudanças contribuídas pelo uso da Internet, bem como o aumento de seus usuários enquanto atores participantes na rede já são perceptíveis hoje no Brasil. Ao incorporar o uso destas novas tecnologias, é possível perceber uma nova forma de participação social e pública incorporada pelos cidadãos. A partir da familiaridade com o ambiente em rede, novos caminhos são traçados pelo ator. Conforme Guzzi (2006, p. 48) “a participação pública se faz ressoar, desse modo, pela intersecção com os objetivos mais imediatos ou locais, ou seja, de uma governança local para a global”.

Quando falamos em redes sociais pensamos em troca. Esta troca gera um movimento que vem ampliar a atuação democrática, pois a Internet confere novos poderes às instituições locais já existentes. Ou seja, ela cria um novo elo, uma nova ligação entre o Estado e o cidadão enquanto figura participante e atuante da democracia que ajuda a construir e habitar. O termo *ciberdemocracia* é um termo recorrente que vem de encontro à ação dos sujeitos na rede e seus direitos e conquistas enquanto cidadãos não mais de um país, mas de uma comunidade mundial de serviços prestados on-line. Segundo Negri (2000, p. 210) o movimento capaz de gerar riquezas e democracia vem do poder que emerge das associações e relações sociais em rede e suas inserções e atitudes, capazes de transformar uma realidade a partir de lugares não definidos, mas que se relacionam entre si.

O Programa de Inclusão Digital do Estado de São Paulo - ACESSA São Paulo ou ACESSA SP – apresenta como visão e missão, respectivamente: acabar com a exclusão digital no Estado de São Paulo, ser reconhecido internacionalmente como referência em inclusão digital; garantir acesso democrático e gratuito às tecnologias da informação e comunicação, facilitando o uso dos serviços de governo e produção de conhecimento, e promover os processos de participação pública e redes sociais para o desenvolvimento econômico, social, pessoal e da cidadania.

A Ponline 2007, pesquisa realizada anualmente com usuários do Programa ACESSA SP, revela dois fenômenos no uso das redes sociais característicos da Internet brasileira: o fenômeno Orkut e o fenômeno *Lan House*. Ambos relatam hábitos de jovens e de adultos jovens nas redes sociais de maneira efetiva. O público de cidadãos participantes do Programa ACESSA SP é jovem e constitui-se na faixa etária entre 11 e 24 anos de idade (75,4%). Em uma amostra de 7336 pessoas, 82,2% afirmaram que participam de sites de relacionamento e comunidades virtuais na Web, dentre os principais motivos que envolvem essa participação estão: I) fazer novos amigos (86%); II) conversar com amigos (84%); III) criar comunidades (41%) e IV) editar sua página pessoal (31,8%).

Em prol de qualquer iniciativa de inclusão digital impõem-se o hábito dos brasileiros de freqüentar as *Lans* (*lan houses*) muitas vezes localizadas perto das casas dos freqüentadores e dispendo de adequado equipamento multimídia para a necessidade dos usuários, principalmente os participantes de jogos on-line em comunidades virtuais. Entre os freqüentadores do Programa

AcessaSP, 82% afirmam utilizar as *lan houses* para acesso à Internet, chegando a se configurar esse dado como um hábito da juventude brasileira que precisa ser melhor investigado através de outras pesquisas devido ao fato de as *lans* se constituírem também como provedoras de outros serviços no bairro em que estão localizadas.

Outros dois fatores, que contam na medição do aumento dos usuários de Internet assim como sua atuação em rede, é a disponibilidade de postos de acessos e a familiaridade do usuário com este meio digital. Sanados estes três pontos, estaríamos a caminho de sanar o que Warshauer (2003) chama de “brecha digital” a partir de melhorias conseguidas através da inclusão digital.

Nessa perspectiva, os atores são capazes de utilizar os mesmos procedimentos que servem à escravidão para ampliar suas liberdades, conforme Antoun (2004). Essa potencialidade, tão coletiva quanto subjetiva, contribui para a formação de “ondas” capazes de prover liberdade e possibilidades de que qualquer ponto se conecte ao outro, em qualquer momento. Isso gera potência de ação. Não há uma linearidade, contradição, não há duplos, mas múltiplas linhas de expressão, que deixam abertos espaços para novos movimentos.

Diante de uma pesquisa inicial exploratória sobre os dados da Ponline ao longo dos anos, brevemente demonstrada aqui e diante do fenômeno Orkut e do fenômeno *Lan House* mencionados na pesquisa do último ano de 2007, emerge a questão ou problema de pesquisa em torno da investigação do perfil de usuário em redes sociais: qual o perfil e o comportamento dos usuários de programa de inclusão digital nas redes sociais? Quais as diferenças no comportamento de usuários de pessoas da capital e do interior? As diferenças quando à faixa etária e o uso da Internet apontadas pela pesquisa quantitativa do ano de 2007 são recorrentes? Quais outras diferenças podemos perceber em relação ao item faixa etária e ação na Web?

Espaços de Vivências e Subjetividades

Entre os usuários de programas de inclusão digital, jovens e adultos, da capital e do interior do estado de São Paulo, o acesso à Internet é um espaço de vivências e de relacionamentos, para múltiplas experiências, através da conquista de uma nova dimensão de mundo. Há consciência da desterritorialidade e da capacidade de perceber múltiplos significados; sensação e validação de existência; sensação de pertencimento e reagrupamento social por afinidade. Os jovens parecem conduzir sua navegação com mais desprendimento e ciências das parcialidades. Verbalizam um impulso à ampliação de horizontes, a novos patamares de conhecimento e de ambição frente ao futuro.

As associações de palavras ao termo “Internet” mais recorrentes, independente de grupo, foram “informação”, “Orkut”, “MSN” e “e-mail”. Apesar das referências ampliadas, relativas ao estar num mundo globalizado e com informação abundante, na aplicação cotidiana as redes sociais são o alvo. Daí se constata que o ambiente digital vem como viabilizador ou potencializador de contatos. Contudo, o uso não é necessariamente trivial, podendo a rede servir para objetivos profissionais e intelectuais, afora as questões emocionais

amorosas, fraternais e familiares mais corriqueiras. Há uma relativa divisão de opiniões quanto à intensidade dos laços estabelecidos. Alguns depoimentos:

“a gente não tem vergonha na internet” - F, 16 anos, interior

“é importante olhar nos olhos” - M, 19 anos, interior

“amizade é difícil de fazer, tem que ser ao vivo, mas pode iniciar pelo Orkut” - M, 19 anos, capital

“amigos é difícil, eu encontro colegas” - M, 34 anos, capital

“posso ser contraditório e até poético, mas escrevendo se expressa o fundo da alma, bem mais que a expressão” - M, 16 anos, capital

“sempre fui muito solitário. Eu tenho mais amigos no Orkut, mas a maioria nunca vi” - M, 17 anos, capital

“conheço pessoas novas, com afinidades, mas prefiro desabafar pessoalmente” - M, 19 anos, capital

“Orkut é bom pra passar o tempo, desabafar um pouco. O computador deixa mais próximo de alguém” - M, 17 anos, capital

“pelo Orkut é tudo diferente, é melhor” - F, 16 anos, interior

“no Orkut, o impulso é maior, diferente da vida pessoal” - F, 17 anos, interior

“até quando a pessoa tem perfil fake está na verdade falando algo de dentro de si” - M, 16 anos, capital

“entro no orkut pra achar amigos que não vejo há muito tempo” - M, 16 anos, capital

“ao vivo é mais difícil esconder a verdade que no Orkut, às vezes é difícil saber se a pessoa está brincando” - M, 19 anos, capital

“existem contatos muito bacanas. Existem contatos sérios. Mas na internet é uma coisa, cara-a-cara é outra” - M, 35 anos, capital

“a pessoa se idealiza no que, na realidade, não pode ser. Lá não tem limites da sociedade” - F, 39 anos, capital

“é mais fácil mentir na internet” - M, 34 anos, capital

E quem não tem Orkut é mal-visto no interior, mas nem tanto na capital entre usuários jovens. Neste último grupo, não ter email pode ser considerado inusitado.

“conta menos” - F, 17 anos, interior

“é um excluído” - M, 19 anos, interior

“é uma ovelha negra, é estranho” - F, 19 anos, interior

O cenário da rede tanto se presta a alguma fantasia e muita diversão quanto atrai preconceitos.

“quem tem personalidade fala a verdade. Mas há discriminação contra negro, gay, pobre no Brasil. A internet ajuda a se esconder” - M, 38 anos, capital

“já desfiz amizade por eu ter deficiência física” - M, 35 anos, interior

De toda maneira, há uma média de participação em 100 comunidades (num espectro de 6 a 387), com uma coleção de 200 amigos (numa faixa entre 10 e 1.200). Poucos são criadores de comunidades, mas se o fizeram não têm ativa movimentação. A postagem em comunidades de terceiros é mínima.

Há inicialmente uma tendência de falar de si concretamente, que se transforma depois em conteúdos metafóricos. É comum a incorporação temporária de linguagens de publicidades famosas e de gírias de novelas. Nem sempre os mais populares no Orkut são populares fora da rede, mostrando o potencial de ter experiências novas na vida virtual.

“coloco uma música, troco conforme o humor ou também faço o contrário para esconder” - M, 16 anos, interior

“meu perfil tem desenhos, textos, letra de música, poesia. Em geral, as pessoas omitem defeitos” - M, 19 anos, capital

“há troca de comunidades e fotos para agradecer uma pessoa, mas o castelo de areia caiu uma hora ou outra. Quem faz isto precisa de tratamento. Eu coloco uma frase legal, ou uma situação que passo na vida” - M, 19 anos, interior

“as pessoas vão se expor mais, mas entram no Orkut já sabendo disso, tudo depende das escolhas” - M, 19 anos, capital

“coloco uma música que revele meu sentimento”- F, 17 anos, interior

“Às vezes, a gente finge coisas para conquistar alguém, mas não é que queira ser diferente”- F, 17 anos, interior

“eu só posso mexer no orkut no final de semana (por causa da internet discada) e ainda me convidam pra sair !!!” - F, 15 anos, interior

Os usuários adultos não demonstram esta disposição. Dificilmente fazem alterações de conteúdo e procuram ser mais sinceros e concretos. Os adultos do interior são severos com o comportamento adolescente.

“adolescentes se expõem muito, eles vão pela aparência”- M, 31 anos, interior

“eles gostam de quantidade de pessoas, vão pela popularidade”- F, 35 anos, interior

“jovens não falam seus defeitos”- F, 34 anos, interior

“adolescente é muito competitivo”- M, 41 anos, interior

Tendências

De certa forma, através da pesquisa qualitativa aplicada foi possível observar comportamentos e realidades múltiplas, tais como os descritos no quadro teórico de referências, principalmente entre os usuários jovens das redes sociais, uma vez que são potencializadores dessa ação em rede.

A fluidez dos relacionamentos, os meandros em relação ao perfil apresentado nas ferramentas de redes sociais, o que parece ser e o que não é, discussões entre o falso e o verdadeiro sem preponderância da moral tão próxima que envolve esses termos e a fácil transição entre o virtual e o real ao ponto de não serem percebidos como “dois mundos opostos”, mas espaços para interação, lazer, trabalho, estudo, sem distinção, foram alguns tópicos abordados de maneira profunda, principalmente pelo público mais jovem experimentador de novas atitudes. Esse interesse refletiu características de comportamento desse jovem: bem articulado ao falar e expor suas idéias, interessando em colaborar, atendo às novidades e possibilidades trazidas pela Internet ao seu cotidiano.

Um ponto interessante em relação aos mais jovens foi a reivindicação do espaço escolar como um espaço no qual a Internet necessariamente deveria ocupar e ser usufruída, pela comunidade. O conflito geracional enfrentado diariamente no que diz respeito ao uso da Internet e hábitos cristalizados dos professores e que estão refletidos nas práticas escolares, não desanima os mais jovens em relação ao estudo e a uma visão de futuro mais positiva.

Entre os adultos encontra-se uma série de resistências em relação às redes sociais que, aos poucos, durante a conversa, vão se dissipando à medida que torna-se fácil dizer que estar na internet é estar utilizando uma ferramenta que nos deixa mais próximos uns dos outros, que facilita e promove a conversação, além do simples hábito de buscar informações ou realizar tarefas consideradas “necessárias”. É recorrente a desconfiança de compartilhar dados e de estabelecer relacionamentos com pessoas desconhecidas pela Internet ao mesmo tempo em que contam experiências de relacionamentos vividos por parentes e amigos próximos. Essas são algumas observações que nos permitem dizer que os adultos demonstram outros usos da internet, também relacionado ao lazer e ao trabalho, mas com menor intensidade que os mais jovens.

De modo geral, as diferenças mais marcantes demonstradas pela pesquisa se deram em relação à variável faixa etária. Em relação à região geográfica,

as diferenças não foram relevantes, notando-se apenas uma sutil diferença no tempo de conversa dedicado pelos os adultos nas redes sociais, sendo maior no interior que na capital.

A Internet, para os usuários de programas de inclusão digital, é uma janela para o mundo: um espaço de vivências e de relacionamentos, um portal direto para múltiplas experiências. Lá as responsabilidades são individuais, ainda que o meio seja entendido como facilitador de anomalias ou descaminhos pelo caráter global e imediato de sua comunicação. Esta questão atrapalha sobremaneira o desempenho dos adultos na rede, muito reticentes sobre os passos-cliques que podem dar e sem exercer sua curiosidade, e portanto não aproveitando a potencialidade da plataforma para facilitação de sua vida cotidiana, inclusive nas questões de *e-governement* por envolver inserção de dados pessoais e números de documentações. Sobressai a tendência e a demanda de um atendimento específico em programas de inclusão digital de acordo com a faixa etária para os diferentes públicos que usufruem do acesso gratuito.

Referências

- ANTOUN, Henrique. Democracia, multidão e guerra no ciberespaço. In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da Rede**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.
- BENKLER, Yochai. **The wealth of the networks**: how social production transforms markets and freedom. New Haven: Yale University Press, 2006.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- _____. Communication, power and counter-power in network society. **International journal of communication**, v. 1, p. 238-266, 2007.
- COSTA, Rogério. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. In: **Interface - comunicação, saúde, educação**, v. 9, n. 17, p. 235-48, mar/ago 2005.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Tradução: Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, v. 1, 1997.
- DIMANTAS, Hernani. **Linkania**: a sociedade da colaboração. 2006. 73f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.
- _____. **Marketing hacker**: a revolução dos mercados. Rio de Janeiro: Garamond, 2003.
- DE KERCKHOVE, Derrick. **A pele da cultura**: uma investigação sobre a nova realidade eletrônica. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

____. Da democracia para a ciberdemocracia. In: Di Felice, Massimo (Org.) **Do Público para as redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social**. São Paulo: Editora Difusão, 2008.

GALEGO, Carla; GOMES, Alberto A. Emancipação, ruptura e inovação: o “focus group” como instrumento de investigação. **Revista Lusófona de Educação**. Portugal, n. 5, p. 173-184, 2005. Disponível em: <<http://rleducacao.ulusofona.pt/>> acesso em Out. 2008.

GUZZI, Adriana Araújo. **Participação pública, comunicação e inclusão digital**. 2006. 127f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

LATOURETTE, Bruno. **Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory**. New York: Oxford University Press, 2005.

____. **Jamais fomos modernos**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 4ª ed. São Paulo: Editora 34, 2008.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo: Loyola, 2003.

____. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2001.

MAFFESOLI, Michel. **Tempos das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

MATIELO, Daniela. **Processos de apropriação tecnológica e desenvolvimento de competências de informação a partir dos percursos de usuários iniciantes do Programa AcessoSP**. Programa Conexões Científicas, 2007. Disponível em: <http://www.acesasp.sp.gov.br/html/modules/xt_conteudo/index.php?id=35> Acesso em 26 out. 2008.

HARDT, Michael; NEGRI, Toni. **Multidão**. Trad. Clóvis Marques. São Paulo: Record, 2005.

____. **Empire**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2000.

4º Dossiê Universo Jovem MTV, 2008. Disponível em <<http://www.aartedamarca.com.br/>> Acesso em 28 out. 2008.

PASSARELLI, Brasilina; GUZZI, Adriana de Araújo; ZUQUIM, Judith (Coord.) **Ponline 2006**. São Paulo: Universidade de São Paulo, Núcleo de Pesquisa das Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação – A Escola do Futuro, Laboratório de Inclusão Digital e Educação Comunitária, 2006. 8v.

PASSARELLI, Brasilina; GUZZI, Adriana de Araújo; DIMANTAS, Hernani (Coord.) **Ponline 2007**. São Paulo: Universidade de São Paulo, Núcleo de Pesquisa das Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação – A Escola do Futuro, Laboratório de Inclusão Digital e Educação Comunitária, 2006. 9v.

PASSARELLI, Brasilina. **Interfaces digitais na educação: @lucinações consentidas**. São Paulo: Editora da Escola do Futuro da USP, 2007. (Conexões Científicas: teses e dissertações).

PERNIOLA, Mario. **Transiti: filosofia e perversione**. Roma: Castelvechi, 1998.

RHEINGOLD, Howard. **Smart mobs: the next social revolution**. Cambridge, MA: Basic Books, 2002.

_____. **The virtual communities: homesteading on the electronic frontier. Revised Edition. Cambridge: MA: MIT Press, 2000. Disponível em** <<http://www.well.com/~hrl/vcbook/>> Acesso em Jul. 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. 2^a ed. São Paulo: Editora Paulus, 2007.

TURKLE, Sherry. **Vida no ecrã: a identidade na era da Internet**. Tradução: Paulo Faria. Lisboa: Editora Relógio d'Água, 1997. (Coleção A Sociedade Digital).

UNIVERSAL MACCANN. **Wave 3.0: power to the people social media tracker**, 2008. Disponível em: <www.universalmccann.com/Assets/wave_3_20080403093750.pdf> Acesso em 29 out. 2008.

WARSCHAUER, Mark. Reconceptualizing the Digital Divide. **First Monday** [online]. v. 7, n. 7, 2007. Disponível em: <http://www.firstmonday.dk/issues/issue7_7/warschauer/>. Acesso em: 21 set 2007.

WEINBERGER, David. **Everything is miscellaneous: the power of the new digital disorder**. New York: Times Books, 2007.

A identidade cultural em tempos liquefeitos: o 'Ceará moleque' e a contemporaneidade?

Francisco Secundo da Silva Neto

Mestrando de Sociologia da UFC e pesquisador do LABGRAÇA.

Marcio Acelrad

Doutor em Comunicação pela UFRJ e Professor Titular da UNIFOR – Universidade de Fortaleza. Coordenador do LABGRAÇA – Laboratório de Estudos do Humor e do Riso.

Resumo

O presente trabalho busca pensar o sentido da expressão 'Ceará moleque', popularmente utilizada para designar o povo cearense, desde seu surgimento até os tempos atuais. Com este fim, buscaremos dialogar com duas importantes interpretações atuais da noção de identidade e seu papel na contemporaneidade: os estudos culturais de Stuart Hall e a teoria da modernidade líquida de Zygmunt Bauman

Palavras-chave: identidade, humor, 'Ceará moleque'

Abstract

The present article seeks to discuss the meaning of the expression 'Ceará moleque', popularly used to refer to the people of Ceará, from its birth in the middle of the XIX century to the present days. We shall, therefore, discuss two of the main interpretations of the notion of identity: cultural studies, represented by Stuart Hall and the theory of the liquid modernity of Zygmunt Bauman.

Key-words: identity, humor, 'Ceará moleque'.

Introdução: um ajuste de foco

O presente trabalho busca dialogar com duas importantes interpretações atuais sobre a idéia de identidade e seu papel na contemporaneidade para, a partir daí, rever o sentido da expressão popular 'Ceará moleque'. A primeira é a perspectiva dos Estudos Culturais, sendo aqui representada por Stuart Hall. A segunda é tributada ao sociólogo polonês Zygmunt Bauman e diz respeito à sua metáfora de liquidez como característica primordial da vida moderna (ou pós-moderna).

Não será buscada uma síntese dessas duas teorias ou correntes de pensamento, mas antes, ao lançar mão destas reflexões, tentaremos compreender e repensar a idéia do 'Ceará moleque', expressão muito comum na designação do povo cearense e que aqui será pensada como uma 'marca', no sentido empregado por Pierre Bourdieu (1998), isto é, como um categorema do senso comum, um estigma ou emblema.

Não partiremos na busca de desvendar o mistério que faz com que um determinado povo seja dotado de certos predicados e atributos enquanto outro, que vive bem perto, compartilhando muitos elementos em comum com o primeiro, desenvolva atributos bastante distintos. Num mesmo solo pedregoso e de pouca chuva, assolado pelo sol inclemente e alcunhado de Região Nordeste temos um cem número de estratégias de sobrevivência associadas a igual número de produções subjetivas. Há os que respondem com a melancolia, outros com o empreendedorismo e há, é claro, os que desenvolvem a veia da zombaria.

Visamos tão somente investigar o modo como se engendrou, ao longo do tempo, a construção do 'Ceará moleque', que pode vir a ser tomado como uma identidade cultural – conceito que enfatiza aspectos relacionados ao nosso pertencimento a culturas étnicas, raciais, lingüísticas, religiosas, regionais e/ou nacionais (Hall, 1999). A seguir trataremos de investigar o que ocorre com este tradicional epíteto regional em tempos líquidos, pós-modernos, portanto *pós-identitários*.

A aplicação do predicado 'moleque' na identificação do Ceará ou do cearense implica a compreensão de um comportamento irreverente como sendo atributo quase natural daqueles que nascem neste estado do nordeste brasileiro. Desde o século XIX essa referência é recorrente em romances, narrativas, textos memorialísticos e jornais. A maior parte dessa produção restringe-se ao âmbito local. Hoje os meios de comunicação e o próprio governo, através de ações das Secretarias de Cultura, reforçam a idéia do 'Ceará moleque' ou da molecagem como uma marca cultural do cearense, o que passa a ser um forte atrativo para o turismo local.

Junte-se a isso o surgimento de profissionais que, a partir de meados da década de 1980, passaram a fazer apresentações humorísticas em bares, pizzarias e teatros de Fortaleza e de outras cidades pelo Brasil e que foram tomados por aqueles que trabalham nos meios de comunicação do Ceará como os atuais representantes da 'gaiatice do povo cearense' ou do 'Ceará moleque'. Dentre estes, destacam-se figuras como Escolástica, o brega-star Falcão e Rossicléia, criada por Valéria Vitoriano. Atualmente boa parte da platéia desta última

(e de vários outros humoristas locais) é composta de turistas de outros estados. Assim sendo, seguindo o *ethos* moleque, boa parte do espetáculo trata de escarnecer os presentes, utilizando-se dos atributos estereotipados de cada região. (“Tem algum carioca na platéia? Vixe, então se abaixa que lá vem bala perdida”, etc.) No que tange à mídia nacional e à visão que dela decorre do cearense como moleque, lembramos a onipresença de Renato Aragão, desde os primórdios da TV Tupi e ainda atuante e, mais recentemente, das figuras de Tom Cavalcante, Tiririca entre outros.

O ‘Ceará moleque’, então, pode ser interpretado como uma identidade cultural e tem ressonância num certo imaginário cearense. Segundo o antropólogo francês Marc Augé (1998) “o imaginário e a memória coletivos constituem uma totalidade simbólica em referência à qual um grupo se define e por meio da qual ele se reproduz de um modo imaginário ao longo das gerações” (p.61). Aqui, portanto, o Ceará será encarado enquanto um sistema simbólico coletivamente compartilhado.

Conforme Augé (1998), quatro são as fontes do imaginário e da memória coletivos, a saber: a) o mito, relato das origens do grupo e sua fundamentação histórico-social; b) o rito, manifestação e inspiração que assegura a permanência do mito, reproduzindo-o e enriquecendo-o; c) o símbolo, representação coletiva das crenças e das práticas do grupo, fonte que alimenta e é alimentada pelo mito e pelo rito coletivos; e finalmente d) as criações artísticas, expressão e concreção de todas as outras fontes que compõem o imaginário e a memória coletivos e que, ao mesmo tempo, (re)alimentam-nas. Augé (1998) define essa circulação de crenças, rituais e imagens como o estatuto do imaginário do grupo ou da organização societária, isto é, a simbolização da realidade.

Destarte, é na última dessas fontes do imaginário, a criação artística, aquela presente nas narrativas dos textos literários, jornalísticos e memorialísticos acima mencionados, que iremos encontrar a fonte do imaginário cearense que fundamentou a idéia de uma identidade moleque. Na próxima seção deste trabalho veremos como, ao longo da história, alguns desses escritos possibilitaram a criação de tal identidade.

Ceará moleque: antecedentes históricos

A palavra moleque é de origem africana e o *Novo Dicionário da Língua Portuguesa* de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira diz que ela provém do idioma *Quimbundo* onde o seu substantivo significava “negrinho” e o seu adjetivo “indivíduo sem gravidade, ou sem palavra”, ou ainda, “canalha, patife, velhaco”. Ainda, esse dicionário acrescenta que no português do Brasil a palavra passa a significar, também, “menino de pouca idade”.

Contudo, o termo ‘Ceará moleque’ foi cunhado nos fins do século XIX e apareceu pela primeira vez em uma obra literária que tinha a cidade de Fortaleza como cenário: o romance *A Normalista*, de Adolfo Caminha, publicado em 1893. A obra retrata o cotidiano de uma Fortaleza provinciana, habitada por “alcoviteiros e uma gatinha canalha”. Neste romance de cunho naturalista, Caminha tenta criar uma crônica social sobre Fortaleza

onde “buscou esmiuçar os detalhes sujos do cotidiano” (Albuquerque, 2000, p.16-17). Logo, a alcunha ‘moleque’ indicava aí certa característica cultural do Ceará a ser interpretada negativamente como “canalhismo de província”.

Para Marco Aurélio Ferreira da Silva (2003), o romance de Caminha desenvolve sua trama na Fortaleza do final do século XIX, onde o ambiente provinciano é visto como um “antro de maledicências e coscuvilhice” e onde “a vida social se reduz a um jogo em que todos invadem o privado do outro”. Com este mote é que a personagem principal deste romance, a normalista Maria do Carmo, reclama a Lídia, sua amiga mais próxima, do pasquim chamado *A Matraca*, que escreveu versos sobre seu envolvimento com o Zuza, estudante de Direito de Pernambuco e que passava férias em Fortaleza:

Lidia achou graça na versalhada. Ela também já saíra na Matraca. – Um desaforo, não achas? Perguntou a normalista indignada. – Que se há de fazer, minha filha? Ninguém está livre destas coisas no Ceará Moleque. Não se pode conversar com um rapaz, porque não faltam alcoviteiros. (CAMINHA, 1997, p.37).

Na época deste romance, o Ceará figurava na economia internacional como um grande exportador de algodão. As indústrias têxteis européias começaram a procurar pelo algodão cearense com maior intensidade no período em que foi suspenso o comércio com os EUA, o principal produtor de algodão até então, devido à eclosão da Guerra de Secessão, ocorrida nos anos 1860. Este fator foi fundamental para as transformações sócio-econômicas e culturais por que passou o território cearense, especialmente a capital da então Província, que se urbanizava e acelerava, modificando drasticamente o modo de vida de seus habitantes.

Em *Fortaleza Belle Époque*, Sebastião Rogério Ponte (2001) conta que nesse período surgiram em Fortaleza lazaretos, hospitais, asilos e cemitérios construídos fora do perímetro urbano seguindo, assim, uma ótica sanitária – o saber médico social então em constituição – que fazia parte da lógica de remodelação e controle do projeto modernizador para a organização da capital. Na contracorrente desta lógica modeladora, Ponte (2001) identifica a “irreverência popular que se expressava em condutas debochadas e galhofeiras da população cidadina”.

Tais condutas significaram uma espécie de rebeldia velada, um desvio que se constituiu em contraponto ao “mundanismo chique” que se instaurava na cidade. A época da Fortaleza Belle Époque, em que se tenta afrancesar os costumes da cidade é, ironicamente, aquela em que uma grande seca assolou o Ceará, coalhando a periferia da capital de retirantes esfomeados enquanto a burguesia se empoava e tomava chá. É também a época em que um grupo de debochados intelectuais, dentre os quais o próprio Adolfo Caminha (o pai-deiro Felix Guanabarino), funda a confraria denominada Padaria Espiritual. Reunidos em torno do periódico *O Pão*, que buscava levar o pão do espírito a quem dele necessitasse, os espirituosos jovens debochavam, inclusive, do fenômeno absolutamente europeu das próprias confrarias e grupos de letrados que pipocavam pela cidade.

A compulsão popular pelo deboche e pela sátira era uma questão relevante para Fortaleza naquele período, e prova disso é, de acordo com Ponte (2001), a existência de “tantas referências a uma incorrigível ‘molecagem’ pública presente na cidade a partir do final do século XIX”. O autor encontra estas referências à molecagem do cearense na literatura, justamente no já citado *A Normalista*; em revistas de moda e atualidades como a *Jandaia* (1924) e a *Ba-Ta-Clan* (1926); e nos escritos dos memorialistas Otacílio de Azevedo, Herman Lima e Raimundo de Menezes, que descreveram o cotidiano fortalezense do início do século XX.

Num destes registros, Herman Lima (1997), no seu livro *Imagens do Ceará*, publicado em 1959, nos indica o lugar onde tal propensão popular ao deboche, ao escárnio ou aos ditos espirituosos exercia-se com maior intensidade: a Praça do Ferreira. O ensaísta Abelardo F. Montenegro, citado por Lima (1997), considera este logradouro, como a “sede social do Ceará Moleque”, nela “funciona cotidianamente uma escola de humor, em que professores e alunos permutam sofrimentos por gargalhadas, preocupações por cascalhadas” (apud Lima, 1997, p.54). Foi num dos cantos da praça, mais especificamente no Café Java, que Antonio Sales, o padeiro-mor Moacir Jurema, Rodolfo Teófilo (Lopo de Mendoza) e outros companheiros fundaram a Padaria Espiritual.

Raimundo de Menezes (2000), em seu *Coisas que o tempo levou: crônicas históricas da Fortaleza antiga*, publicado originalmente em 1936, relata acontecimentos e curiosidades sobre os tipos populares – o Chagas, o Pilombeta, o Tostão, o Manezinho do Bispo, o Casaca de Urubu, o Tertuliano, o Bode Ioiô e o De Rancho – que habitaram a capital no início do século XX. Dentre estes, Menezes (2000) destaca o Bode Ioiô como “um dos tipos mais populares e queridos da Fortaleza de outrora (...) era uma espécie de mascote da capital daqueles tempos, uma figura obrigatória na pacatez da cidade provinciana” (p.183). Segundo ele, Ioiô “representa bem a imagem do espírito irreverente e profundamente irônico dos filhos desta gleba heróica de sofrimento” (p.185).

Na sua obra de crônicas, *Fortaleza Velha*, João Nogueira relata que, em certo culto religioso no ano de 1922, um moralista alertava aos de boa índole: “Não se queixem do automóvel nem de certas novidades de que está cheia a Fortaleza, mas do Ceará moleque, que tudo acanalha e desrespeita” (apud Silva, 2003, p.22-23). Para a moral e os bons costumes, geralmente desprovidos de humor, a molecagem deve ser banida, pois que toda irreverência é associada à canalhice.

A referência a uma molecagem do cearense ou ao ‘Ceará moleque’ se encontra presente em outros escritos como *O Cajueiro de Fagundes* de Tristão de Alencar Araripe Júnior (1909); nos pasquins *Ceará Moleque – Revista Caricata* (1897) e *O Charutinho – Jornal Amolecado* (1900). Digno de nota é igualmente o relato jornalístico da vaia ao sol na Praça do Ferreira. No ano de 1942, após longa estiagem e sem uma nuvem sequer que prenunciasse chuva no horizonte, os fortalezenses indignados e sem outra ação possível passaram a vaiar o astro-rei, que permaneceu impávido, na certa pensando que o que vem de baixo não lhe atingia.

Também cabe lembrar que este atributo de identidade cultural não é

oriundo da elite erudita, que preferiria antes ser identificada aos traços importados da cultura européia. Embora seja muitas vezes por esta retratado, como no romance de Caminha, sua origem deve ser encontrada junto às classes populares, menos abastadas financeiramente, mas ricas de um humor peculiar e pouco sutil. A estética do grotesco, de que fala Bakhtin em sua obra sobre a cultura popular no Renascimento, está viva na Fortaleza de antanho e igualmente no mundo midiático de hoje em dia. Por ser identificada às classes populares e à sua estética particular, não é de estranhar o sucesso que tal imagem tem nos meios de comunicação de massa, onde há o império absoluto do grotesco, do bizarro, do exagero. É terreno fértil para a criatividade extravagante e sexualmente escrachada de homens, mulheres e homens travestidos de mulheres (digna de nota é a presença majoritária entre os humoristas locais de caricatos transformistas que atendem por nomes tais como Aurineide, Escolástica e Raimundinha).

Em síntese, existe uma construção histórica e simbólica do 'Ceará moleque' que não vem de hoje. Trata-se de uma invenção social que foi e é simbolizada coletivamente, fazendo parte do imaginário cearense e do imaginário sobre o cearense. Na próxima seção iremos debater a forma como a noção de identidade se gesta hoje, num mundo em que os antigos e tradicionais referenciais de identificação se liquefazem na era das incertezas.

A questão da identidade na vida líquida

Segundo Augé (1998), o atual estatuto do imaginário dentro das sociedades contemporâneas sofre uma “crise de sentido dos símbolos e instituições”. O esgotamento de uma das fontes por ele apresentadas – o mito, o rito, o símbolo, as criações artísticas – é suscetível de afetar as demais, causando desestabilização e, conseqüentemente, a possível eliminação do imaginário e da memória coletiva de um dado grupo e/ou sociedade. Para o autor foi isso que aconteceu com a colonização européia sobre os nativos das Américas, da África, da Ásia e da Oceania. A interpretação pode ser adaptada ao novo mundo da globalização, impulsionada pela modernidade capitalista e fomentada pelo avanço tecnológico dos meios de comunicação. Interpretação bastante diversa desta, e que será explorada mais adiante, é a idéia, não da eliminação de uma cultura por outra, mas da hibridação entre diversas culturas e a conseqüente produção de uma nova modalidade cultural.

Ultrapassando e derrubando fronteiras regionais e nacionais, o fenômeno moderno, hoje alçado ao hiperbólico título de 'hipermoderno', com sua produção excessiva de bens, de informações velozes e imagens fugazes arrisca tudo tragar, homogeneizando territórios geográficos e simbólicos antes incomparáveis. A simples experiência de entrar em um *shopping center* é suficiente para se comprovar esta tese. Ao fazê-lo, deixamos o terreno particular da *urbes*, com sua regionalidade específica, e magicamente adentramos o espaço universalmente abstrato, anônimo, anódino e refrigerado do consumo.

Entre outras conseqüências, este mundo contemporâneo tende a dissolver a figura do outro, alterando o processo dialético identidade/alteridade, e produzindo isolamento, solidão e certa “ficcionalização do ego” – um ego de poucas

relações, que se forma no contato direto com as imagens e informações midiáticas. Assim sendo, faz-se mister recolocar em cena a questão da identidade. Haveria, neste novo contexto, ainda uma identidade que se possa dizer própria do cearense? Uma que consiga unir características singulares daqueles que nascem nestas plagas sob o signo da gaiatice? Uma que apague possíveis diferenças sociais, econômicas, sexuais e que-tais sob os auspícios do humor de zombaria?

Busquemos a ajuda de pesquisadores estrangeiros. Stuart Hall (1999) analisa aquelas identidades culturais referenciadas às culturas nacionais. Para ele, a nação é, além de uma entidade política – o Estado – um sistema de representação cultural. Noutros termos, a nação é composta de representações e símbolos que fundamentam a constituição de uma dada identidade nacional. As culturas nacionais são produtoras de sentidos com os quais podemos nos identificar e constroem, assim, suas identidades. Estes sentidos estão contidos em estórias, memórias e imagens que servem de referências, de nexos para a constituição da identidade da nação.

Entretanto, segundo nos adverte Hall (1999), vivenciamos atualmente uma crise de identidade, decorrente do amplo processo de mudanças ocorrido nas sociedades modernas. Tais mudanças se caracterizam pelo deslocamento das estruturas e processos centrais dessas sociedades, abalando os antigos quadros de referência que proporcionavam aos indivíduos sua estabilidade no mundo social. Com a modernidade vem a fragmentação da identidade. As paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade não mais fornecem sólidas localizações para os indivíduos. O que existe agora são fenômenos como o descentramento, os deslocamentos múltiplos e a ausência de referentes fixos ou sólidos para as identidades. Marx já advertia para esta característica absolutamente moderna:

“Todas as relações fixas, enrijecidas, com seu travo de antiguidade e veneráveis preconceitos, foram banidas. Tudo que é sólido desmancha no ar, tudo que é sagrado é profanado e os homens finalmente são levados a enfrentar as verdadeiras condições de suas vidas e suas relações com seus companheiros humanos”. (MARX, apud BERMAN, 1987)

Na esteira de Stuart Hall outros estudiosos do pós-colonialismo concordam que, contemporaneamente, se percebe uma sensação de desorientação, onde se parece vivenciar uma realidade diversa e fragmentada (BHABHA, 1998). García Canclini (2006), por sua vez, compreende que uma das conseqüências de nossos tempos, justamente por seu caráter perceptivo de fragmentação do real, é que ocorre um deslocamento no enfoque sobre processos identitários, que não mais privilegia uma univocidade ou uniformidade dos sistemas culturais, mas uma hibridização destes.

O sociólogo polonês Zygmunt Bauman diz freqüentemente que é justamente a sensação de falta de referências, desestabilização ou descentramento que caracteriza a vida numa sociedade líquido-moderna. Ele usa a metáfora da liquefação para a análise das mudanças que hoje ocorrem nas estruturas e processos sociais das sociedades modernas. Segundo ele, a ‘vida líquida’ (2007) se caracteriza

por não manter uma forma pré-determinada nem permanecer no mesmo curso por muito tempo e a 'modernidade líquida' (2001) seria uma exacerbação da dissolução dos padrões, regras e códigos que antes serviam de pontos estáveis para orientação e guia no mundo social. Por vivermos na era das incertezas, estamos desorientados num mundo onde tudo se multiplica e é exagerado.

Todavia, é nesse mundo líquido-moderno de diluição constante dos laços de interdependência social e de compromissos revogáveis que a idéia de identidade se traduz num campo de "luta simultânea contra a dissolução e a fragmentação" (BAUMAN, 2005). Pensa-se agora na identidade nos moldes de uma esfera político-individual, não mais tomando grupos de referência predeterminados de antemão. Tal concepção é análoga àquela de Anthony Giddens (1991) que considera uma auto-identidade para o indivíduo inserido na modernidade tardia. Para este, hoje os indivíduos se auto-formam ou se auto-concebem com verdadeiras tomadas de posição política no seu cotidiano. A identidade aqui é uma reivindicação. Muito contemporâneo, por certo, mas cabe lembrar que tal concepção de indivíduo encontra-se nos primórdios da modernidade, quando Kant formula sua célebre definição de esclarecimento: *Sapere aude!* Esclarecimento é ter a coragem de pensar por conta própria, despreendendo-se da matriz coletiva da qual todos viemos. Ousa saber, propõe.

Aqui é necessário lembrarmos de uma lição básica importante quando falamos de processos identitários: a identidade é "este ser percebido que existe fundamentalmente pelo reconhecimento dos outros" (BOURDIEU, 1998, p.117). Ela só pode ser compreendida levando em consideração a sua relação com o diferente. Só há *idem* por que há *alter*. Kathryn Woodward (2000) reforça a idéia de que a identidade é sempre relacional. A afirmação de ser um sérvio se liga a de ser um não-croata, afirma ela citando o confronto étnico nos Bálcãs. Assim sendo, ela já é marcada pela diferença.

Bauman (2007) nos convida a pensar que, na atual etapa de liquidez da vida, o indivíduo está sitiado. Aqui a acepção do termo indica o cerco contraditório: entre o desejo de liberdade e a necessidade de segurança. Vivemos na sociedade dos indivíduos onde somos impelidos simultaneamente a um espírito gregário, ou seja, a sermos idênticos e quase obrigados a sermos diferentes, na procura de uma singularidade escassa.

Essa individualidade proposta e perseguida coloca-se, desde o início, como tarefa impossível de se realizar, já que o indivíduo "precisa da sociedade simultaneamente como berço e como destino" (p.29). Além disso, segundo Bauman (2007), "como tarefa, a individualidade é o produto final de uma transformação societária disfarçada de uma descoberta pessoal" (p.31). Assim o exercício da individualidade na vida líquida é afetado pelo enfraquecimento da antiga rede de vínculos sociais que suturavam o indivíduo à sociedade de forma mais clara ou efetiva. Neste sentido, passa a ser mais e mais um exercício de construção livre e individual, uma vez que o apoio da referência coletiva torna-se mais e mais ausente.

Uma das razões para tal acontecimento foi a globalização impulsionada pela mundialização do capitalismo, que destruiu as fronteiras criadas pelos Estados

modernos e desestabilizou com isso as tradições que embasavam as culturas nacionais – uma das fontes da identidade cultural (HALL, 1999). A tradição nos países pós-coloniais, como nos indica García Canclini (2006), se mesclou com a modernidade que tentou destruí-la para implementar-se e assim emergiram as culturas híbridas como uma espécie de bote salva-vidas contra a sua dissolução.

De acordo com Bauman (2007), só aparentemente a “hibridização refere-se à mistura”, pois “a função que a torna louvável e cobiçada no mundo é a separação” (p.42). Para ele, a hibridização é uma declaração de autonomia e não de independência em relação ao processo de modernização que se impõe. E diz mais: “A imagem de uma ‘cultura híbrida’ é um verniz ideológico sobre a extraterritorialidade, atingida ou declarada” (p.42). Ainda, a identidade híbrida corresponde a um não-atrelamento a nenhum grupo específico, ou seja, segundo ele, uma cultura híbrida busca sua identidade na não-pertença.

Assim, o indivíduo, nestes contextos culturais híbridos, estaria conflituosamente perturbado entre uma tendência cosmopolita de emancipação individual e a participação numa coletividade nacional ou regional. E desse conflito não há quem o salve: é ele mesmo quem deverá fazer todas as escolhas, tornando-se responsável por aquilo que venha a se tornar.

A identidade hoje é, portanto, uma reivindicação pela diferença. Na vida líquida, devido à dissolução constante dos vínculos sociais e das sólidas referências do passado, a identidade se afirma tendo cada vez mais a distinção e a diferença como metas. Hoje, portanto, o sistema simbólico que assenta sobre o jogo ‘identidade *versus* alteridade’, defendido por antigas escolas antropológicas, deixa de fazer sentido, ao menos no campo teórico (na prática, servos e croatas, árabes e israelenses continuam se digladiando como sempre). Tal marcação da diferença ocorre tanto por sistemas simbólicos de representação quanto por meio de formas de exclusão social. “A identidade, pois, não é o oposto da diferença: a identidade depende da diferença” (WOODWARD, 2000, p 39-40).

Na vida líquido-moderna, a identidade refere-se a tomadas de posição. Grupos pela aceitação da diversidade sexual, pela afirmação de uma identidade negra, pelos direitos da mulher e pelo reconhecimento dos povos indígenas hoje estão na pauta das chamadas políticas de identidade. Porém, como podemos notar, agora são as diferenças que são acentuadas. Ser gay, negro, mulher ou índio é afirmar-se contra as identidades gerais e hegemônicas do heterossexual, do branco, do homem ou do ‘civilizado’. Além disso, hoje surge a figura pós-identitária do ‘simpatizante’, aquele da sigla GLS, a dizer: “mesmo sendo branco, heterossexual, ‘civilizado’, entendo e apoio as práticas dos que me são diferentes”.

Em *Identidade*, entrevista concedida ao jornalista italiano Benedetto Vecchi, Bauman (2005) afirma que as visões ditas culturais da identidade “voltam à moda entre os grupos que buscam abrigos estáveis em meio às marés de mudança incerta” (p.68). Curiosamente voltam-se hoje os holofotes para o resgate ou a preservação de identidades baseadas em comunidades étnicas, lingüísticas, e que partilham uma cultura comum. Mas, pode ser que tais luzes só se acendem hoje porque a dissolução é constante e o medo de afogar-se neste mar

revoltoso se torna muito mais preocupante. O mesmo fenômeno que assola esta 'ecologia cultural' também está presente na relação do homem com o meio em que vive. É torcer para que, num caso como no outro, ainda haja tempo.

E o 'Ceará moleque' no meio dessa garapa?

“Para compreender o riso é preciso recolocá-lo em seu meio natural, que é a sociedade; é preciso determinar sua função útil, que é uma função social”, afirma Bergson. Afinal, não há comicidade fora do que é propriamente humano. Aristóteles já vaticinava que o homem é o único animal que ri (ARISTÓTELES apud MINOIS, 2003, p.72). Noutros termos, a comicidade é um fenômeno social e o riso tem a função de socializar o homem, de torná-lo integrante de um grupo ou de uma sociedade.

A tendência para o humor não é própria ou exclusiva do Ceará, nem mais evidente nele do que em outro contexto social. O que muda é o modo como o riso é socialmente estabelecido, ou melhor, culturalmente gestado. A 'molecagem cearense' ou o 'Ceará moleque' se gestou simbolicamente fazendo parte de um imaginário coletivo e concedendo, assim, uma forma de identificação ou atribuindo uma 'identidade moleque' àqueles que nascem por aqui.

Todavia, como fica tal identidade num momento em que o passado e o futuro se misturam com o presente, em que a sensação de aceleração da vida se exacerba e em que tudo se torna obsoleto quase no mesmo instante em que surge? Qual o lugar da molecagem num mundo em que as antigas engrenagens que faziam funcionar o mundo estão desgastadas e/ou ineficientes, em que o real e o virtual se misturam, nos dando novas experiências de relações sociais e fragilizando as relações tradicionais que privilegiavam o contato direto sem intermédio?

Vivenciamos um período em que as identidades são bastante negociáveis e revogáveis. Talvez nunca como hoje se tem tamanho desprezo e desconfiança pela idéia de uma verdade única. Este momento, contrário a qualquer fundamentalismo, é propício ao exercício da filosofia e, certamente, do humor. Pois é próprio do humor, como da filosofia, não aceitar nenhuma verdade estabelecida. A filosofia trata de questioná-la, o humor, de frescar com ela.

A 'identidade moleque' então pode ser encarada como uma reivindicação do ser cearense que se recusa a perder-se no meio das múltiplas referências da vida líquida. A gaiatice do povo do Ceará, tão presente hoje como nos idos do século XIX, nos lembra que a tradição e o sentido de coletividade não deixaram de existir, apenas encontram outro contexto social do qual devem descobrir como trocar.

É hora, portanto, de propormos uma inversão metodológica, por assim dizer. Agora que já vimos o que os doutos teóricos contemporâneos teriam a dizer sobre os gaiatos cearenses, é hora de perguntar: o que diriam Rossicléia, Falcão ou o Bode Ioiô sobre Bourdieu, Bauman, Hall e outros nomes importados que se arvoram a explicar fenômenos complexos? “Ieeééeeiiiiiiiiii”, talvez seja a melhor resposta. Trata-se de interjeição típica do linguajar moleque, espécie de vaia à

moda cearense que pode se traduzir em dialeto quase acadêmico por “Diabeíссо? Esses gringos não têm mais o que fazer do que ficar falando difícil pra gente não entender nada? Toda essa discussão sobre identidade cultural na modernidade líquida é inútil: o negócio mesmo é gozar, frescar com a cara dos outros”.

Digna de nota, neste sentido, foi a presença de Valéria Vitoriano (criadora e intérprete da personagem Rossicléia) no “Qual é a graça: uma investigação sobre o sentido do riso”, evento promovido em maio de 2006 pelo Labgraça: laboratório de estudos do humor e do riso. Convidada a participar de uma mesa redonda, ela se sentiu lisonjeada em saber que o humor era objeto de estudo acadêmico, mas ao mesmo tempo falou do seu estranhamento em estar em ambiente tão diferente do seu. Ouviu curiosa as falas que antecederam a sua, achou tudo lindo, mas disse não ter entendido nada. Após uma fala que tratava do humor em Guimarães Rosa e ao descobrir estupefata o nome de uma obra do escritor, não se conteve e exclamou: “Tútaméia!”, com evidentes segundas intenções.

O Ceará moleque sempre existirá, no Ceará ou alhures, ontem como hoje, desde que o espírito gaiato e irreverente, que não vê fronteiras, permanecer vivo. E isto será verdade enquanto houver alguém que mereça ser troçado, algum político mais emplumado do que deveria, alguma dama da melhor sociedade que não saiba se vestir, algum intelectual cheio de pose que deseje tudo explicar. Neste momento, com globalização ou sem globalização, ouvir-se-á o brado retumbante do eterno gozador: “Ieeeééeeiiiiiiii”!

Referências Bibliográficas

- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- BERGSON, Henri. *O Riso – Ensaio sobre a significação da comicidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BERMAN, Marshal. *Tudo que é sólido desmancha no ar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- BOURDIEU, Pierre. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp, 2006.
- GIDDENS, Anthony. *As Conseqüências da Modernidade*. São Paulo: Editora UNESP, 1991.
- HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. 3º ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1999.
- PONTE, Sebastião Rogério. *Fortaleza Belle Époque: reforma urbana e controle social (1860-1930)*. Fortaleza: edições Demócrito Rocha, 2001.
- SILVA, Marco Aurélio Ferreira da. “Uma Fortaleza de risos e molecagem” In: SOUSA, Simone de (org.). *Fortaleza – História e Cotidiano* (Vol. Comportamento). Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2003.
- WOODWARD, Kathryn. “Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual”. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo

José Carlos Ribeiro

Professor Doutor do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/UFBA. Pesquisador do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) / Ciberpesquisa. Professor Adjunto do Departamento de Psicologia (UFBA).
Email: jcsr01@gmail.com.

Thiago Falcão

Aluno do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia. Membro do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) / Ciberpesquisa. Email: falc4o@gmail.com.

Resumo:

O presente artigo pretende discutir o processo de formação de identidades sociais *online* nos 'mundos virtuais' - nossa hipótese é a de que a presença do que Salen e Zimmerman (2003) chamam de 'círculo mágico' exerça uma força mediadora que singulariza o processo de criação de identidades sociais, de modo a tornar tal particularização algo digno de atenção pelos estudos da cibercultura.

Palavras-chave: Cibercultura, Mundos Virtuais, Identidade Social.

Abstract:

This paper aims at discussing the process of online social identity construction and how it is presented in virtual worlds. We posit, basically, that the presence of what is called magic circle by Salen and Zimmerman (2003) exerts a mediating power by transforming the social identities conception process, attaching it to the dynamics imprinted by the game structure present in such worlds.

Keywords: *Cyberculture, Virtual Worlds, Social Identity.*

Da Essência do Jogar

É curioso perceber que existe um tipo de acordo no que se refere ao enquadramento utilizado pelos vários aspectos da mídia de se referir, comumente, ao ato de trabalhar e ao de jogar/brincar como dois pólos distintos de uma mesma dicotomia. Tal enquadramento tem, ao longo da história, recebido o apoio – sob a forma de argumentação – de vários teóricos clássicos dos estudos dos jogos: Huizinga (1950) e Caillois (1961), por exemplo, acreditavam que para jogar, o indivíduo precisava conscientemente se desligar de sua vida ‘normal’ e adentrar uma atividade considerada ‘não séria’ – assumindo uma supressão do espaço-tempo. Esse suposto lugar no espaço-tempo no qual a atividade lúdica se desenvolve recebeu uma terminologia – e um tratamento mais cuidadoso – quando, em 2003, Salen e Zimmerman publicaram seu tratado de desenvolvimento e análise generalista dos processos pelos quais o jogo se dá – desde seu suporte analógico, representado comumente por cartas e tabuleiros, à hipermídia, onde se encontra a essência do *game* – e passou a ser chamado de ‘círculo mágico’¹, sendo inspirado em uma passagem do clássico *Homo Ludens*, de Huizinga (1950).

Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de ‘lugares de jogo’ listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a idéia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e sem limite ao mesmo tempo. Resumindo, um espaço finito, com possibilidades infinitas (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

O conceito de Salen e Zimmerman, embora de certa forma fundamentado em um dos mais clássicos tratados sobre a relação entre cultura e expressão lúdica, tem sido extensamente discutido nos últimos anos. Tal idéia, sugerida como enquadramento padrão tanto pela mídia quanto por instituições sociais de grande representação (como a família), vem, a cada dia, encontrando cada vez menos bases nas quais poderia se apoiar.

Por outro lado, é através de Salen e Zimmerman (2003, p. 96) que podemos construir melhor o argumento que nos leva a um entendimento diferenciado do conceito de ‘círculo mágico’. Os autores, na dada passagem, discutem sobre a existência hipotética de um tabuleiro de gamão – que serve meramente para enfeitar a mesa de uma casa qualquer – mas que eventualmente é ocupado por jogadores, e tem, assim, sua função modificada de simples item de decoração para dispositivo de entrada – e aqui evocamos a idéia da imersão, que há de ser tratada mais à frente – ou de transporte para outra realidade:

O tabuleiro de gamão se torna um espaço especial que facilita o ato de jogar o jogo. A atenção dos jogadores transfere-se completamente para o jogo, que *media* sua interação através da jogabilidade. Enquanto o jogo estiver em progresso, os jogadores não vão rearranjar as peças

casualmente, e sim movê-las de acordo com regras muito particulares (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 96, grifo nosso).

Vale retornar ainda à idéia de transposição entre realidades sustentada por Salen e Zimmerman (2003, p. 97): “O que significa decidir jogar um jogo? Se o ‘círculo mágico’ cria uma realidade alternativa, que atitudes psicológicas são necessárias de um jogador que se encontra no momento de adentrar um jogo?”. Se contextualizarmos de forma mais sólida dentro do universo dos *games* que é inerente ao universo *imaginário* da cibercultura – saindo um pouco da abstração dos jogos de tabuleiro e desse modelo clássico proposto pelos autores aqui trabalhados –, tal afirmativa pode ser considerada uma alusão à ultrapassada dicotomia realidade-ciberespaço, que foi posta em xeque pelas teorias da cibercultura já há algum tempo (cf. LEMOS, 2007b).

Mas é realmente válido falar de uma barreira entre realidades, ou entre realidade e jogo que precisa ser rompida? Talvez sim, ao considerarmos *games* nos quais a essência da linha narrativa se faz mais perceptiva que a essência das regras (num retorno à antiga discussão narratologia *versus* ludologia, tão cara aos estudos dos jogos), como por exemplo em *Silent Hill*², nos quais exista a necessidade de lidar com experiências sensitivas particulares, o que vem a pressupor completa absorção do jogador no jogo; usaremos aqui o termo imersão para endereçar tal fenômeno, de acordo com Murray (1999).

O mesmo já não pode ser dito quando nos endereçamos a outras categorias de jogos, como os *pervasive games*, os *alternate reality games* (ARGs) e os MMORPGs. Os primeiros acontecem em zonas híbridas entre materialidade e informação, com seu desenrolar necessariamente se dando tanto no pólo da realidade quanto no ambiente de jogo, que é o ambiente urbano experimentado e vivenciado tanto por jogadores (de maneira lúdica) quanto por transeuntes momentâneos (de maneira não lúdica) – como no jogo *Cruel 2 B Kind*³, analisado anteriormente por Ribeiro, Brunet e Falcão (2008). Os *alternate reality games* (ARGs), por sua vez, insistem no fato de que não são um jogo e que os jogadores adeptos a tais expressões lúdicas transitam entre ficção e realidade sem conseguir uma distinção precisa e categórica do que é e do que não é dentro dos procedimentos e tarefas sugeridas nas missões. Por fim, e de maior articulação com as propostas reflexivas deste trabalho, os MMORPGs⁴, que atualmente se dissociam pela cultura e se tornam não só veículos de entretenimento, mas ferramentas de trabalho usadas para os mais diversos fins, desde funcionando necessariamente como ambiente para pesquisas científicas (BAINBRIDGE, 2007), passando por especulação imobiliária de ambientes virtuais (vide o caso da alemã Anshe Chung⁵ em *Second Life*⁶) até a apropriação e o desenvolvimento de novas práticas relacionadas ao trabalho, como a prática de *gold farming* (DIBBEL, 2007; HEEKS, 2008; FALCÃO, 2008).

É importante frisar que o objetivo do presente trabalho não é desmerecer o conceito trabalhado por Salen e Zimmerman (2003), mas reconsiderá-lo a partir da premissa de que algumas formas lúdicas assumiram, com o passar do tempo e devido ao seu contato para com as tecnologias digitais e telemáticas, estruturas complexas que o formalismo e o generalismo de Huizinga

(1950) e de Caillois (1961), bem como o conceito de Salen e Zimmerman (2003) não conseguem mais encapsular. Assim sendo, questionamos não a totalidade do conceito do ‘círculo mágico’ – cujo entendimento clássico associado ao processo de imersão é vital para o desenvolvimento do presente artigo –, mas principalmente sua aplicação a esses casos fronteiros, nos quais fica claro que há um diálogo muito maior da estrutura do jogo com a realidade.

Retornando à citação de Salen e Zimmerman (2003) mencionada, a idéia principal não seria então, a de necessariamente encapsular o sujeito, suprimir-lhe o espaço-tempo e projetar-lhe numa zona alternativa. Melhor que isso talvez fosse considerar que o ‘círculo mágico’ existe sim – e é inerente à estrutura do jogo – mas como fator mediador, que auxilia no diálogo do jogador para com o jogo e a realidade. Trabalhando no processo de relacionamento do homem para com o duo jogo/real, essa mediação pode se apresentar tanto de forma fluida, desenhando fronteiras que se mostrem borradas (não plenamente identificadas), que permitam que ficção e realidade se encontrem, quanto de forma mais sólida, realmente fazendo com que o usuário/jogador experimente um sentimento de deslocamento, supressão espaço-temporal através de um processo de imersão, conforme vamos sugerir em um tópico mais adiante.

A partir de agora, trataremos de uma melhor definição do objeto escolhido, com o intuito de prosseguir com a argumentação proposta.

“Mundos Virtuais”: Híbridos entre Jogos Eletrônicos e Comunidades Virtuais

“Mundos virtuais” são ambientes multiusuário, navegáveis espacialmente através de um avatar e mediados por computador que, apesar de deverem muito de sua lógica aos MUDs⁷, funcionam hoje como sua evolução, portando gráficos potentes, mitologias complexas e uma capacidade de receber milhões de jogadores no sistema de forma simultânea.

Para que esse conhecimento se apresente de forma mais visível, precisamos transitar por entre algumas definições e reflexões associadas aos elementos que aqui se relacionam – *games*, comunidades virtuais e ‘mundos virtuais’ – que vão nos levar a uma contextualização mais sólida, para que seja possível identificar o objeto específico no qual escolhemos trabalhar, quando abordando a questão do processo de formação de identidade e sua relação com a comunicação mediada por computador (CMC).

Objetivamente, um ‘mundo virtual’ é um ambiente simulado baseado na interação via computador, no qual os usuários ‘habitam’ estes espaços através de seus avatares. A metáfora da habitação é aqui apoiada sobre um conceito que a própria Klastrup (2003a) discute em sua tese, mas que será enfocado um pouco à frente no presente trabalho – o conceito de *worldness*. Tal ‘habitação’, continuando, geralmente é mediada através de uma representação na forma de figuras humanóides que podem ser desenhadas tanto em 2D quanto em 3D⁸.

Um mundo virtual é uma representação persistente online que contém a possibilidade de comunicação síncrona entre usuários, e entre usuário e mundo dentro de uma estrutura espacial desenhada como um universo navegável. “Mundos virtuais” são mundos nos quais se pode navegar através de representações persistentes do usuário, ao contrário de mundos imaginados de ficções não-digitais, os quais são apresentados como habitados, mas não são realmente habitáveis. Mundos virtuais são diferentes de outros ambientes virtuais porque não podem ser imaginados em toda sua totalidade espacial (KLASTRUP, 2003a, p. 26).

Uma série de apropriações da tecnologia telemática desenvolvida entre a década de 1960 e 1990 guarda, em sua essência, os primeiros traços que ensejam a construção de ‘mundos virtuais’ como aqui os referenciamos. Desde as primeiras experiências comunitárias efetivadas através das famosas BBSs (*Bulletin Board Systems*), passando pelos tópicos de discussão específicos da *Usenet*, e pelos diversos *chats* (salas de bate-papo, *web-chats*, *chats* gráficos etc.), até os MUDs e os sites de promoção de relacionamentos sociais, o que se observa é a gradativa sofisticação destes ambientes e mundos narrativos ficcionais, tanto no que se refere às tecnologias comunicacionais empregadas quanto aos processos de sociabilidade adotados, conforme apontamentos efetuados por diversos autores (TURKLE, 1997; MURRAY, 1999; ALVES, 2005; dentre outros).

A preocupação da autora está principalmente associada à criação da experiência presencial num ‘mundo virtual’. Baseando-se em questões do tipo: “Como você descreveria a experiência de ‘estar lá’ ou a experiência de habitar o ‘mundo virtual?’”, “O que cria essa experiência?” ou “Como podemos interpretar o que acontece quando você está lá dentro?”, ela tenta, então, desenvolver uma poética dos ‘mundos virtuais’, que se ocupa principalmente de definir o que faz de um ‘mundo virtual’ um ‘mundo virtual’ experienciado – ou seja, busca sua essência. Essa seria a idéia que a palavra *worldness* transpareceria, quando associada a tal teoria.

Fica claro que a maneira como este mundo é percebido torna-se parte fundamental na sua composição, uma vez que é através destes processos de (re) leitura e de (re) configuração dos elementos narrativos, propiciados pelos dispositivos técnicos possíveis de serem utilizados nos ambientes (variáveis técnicas), e das demandas individualizadas dos jogadores (variáveis psicossociais), é que o ‘mundo virtual’ vai adquirindo o formato de ambiência imersiva.

Através do Espelho: A Imersão

Os jogos eletrônicos funcionam, nos dias de hoje, como dispositivos que portam uma carga de informação que é reconhecida como força (inter) ativa no processo de produção de sentido desenvolvido pelo usuário/jogador no momento em que este ‘experimenta’ a história contada – o texto, na verdade, composto por regras e ficção (KLASTRUP, 2003a, JUUL, 2005). O grande mérito de tais *games* encontra-se na alçada da imersão. Enquanto os meios de reprodução tradicionais, como o cinema e a televisão, clamam por uma imersão passiva, onde o leitor simplesmente absorve o que é transmitido e a

interação é praticamente condensada ao ato da interpretação pessoal, o *game* transpõe esse processo para um diferente patamar, onde a imersão se dá de forma muito mais palpável.

Retornando à argumentação do presente artigo, acreditamos que a idéia sugerida – de que há uma gradação nas fronteiras estabelecidas pelo ‘círculo mágico’ nos ‘mundos virtuais’ – esteja intimamente ligada à sensação experimentada quando do processo de imersão, de forma progressiva: as fronteiras do ‘círculo mágico’ se definem, se ‘solidificam’ à medida que o processo de imersão se desenvolve, à medida que uma realidade parece se transformar em outra, à medida que ‘atravessamos o espelho’.

Klastrup (2003a), que defende a idéia do hibridismo dos ‘mundos virtuais’, possui uma visão complementar ao modelo rapidamente proposto, e que nos parece razoável: para a autora, a imersão nos ambientes virtuais estudados é apenas um elemento tangente à composição de toda uma poética⁹; esta por sua vez sendo composta por (1) um modelo de produção de sentido baseado em uma textualidade produzida por múltiplos usuários e (2) uma grade analítica com o intuito de estudar os agentes, as formas de interação, amplitude da interação e interação-em-tempo, esta última possibilitando a emergência de uma história (um evento que pode ser narrativamente relatado, mas que não possui necessariamente ligação com o cerne narrativo que ampara o mundo em questão).

A autora acredita que os dois tópicos acima são essenciais para que o usuário/jogador desenvolva um relacionamento com o mundo, fazendo com que ele deseje retornar; tais requisitos ajudariam a criar uma essência de mundo (*worldness*) específica, além de ajudar o sujeito a produzir experiências que possam satisfazer a comunidade da qual ele faz parte.

Dada, então, tal particularidade no processo de imersão em ‘mundos virtuais’, no qual tal ilusão de mundo seria reforçada pela necessidade da interação e navegação, Klastrup (2003a) segue apontando que talvez seja mais produtivo expandir tal conceito. A autora faz isso com base no conceito de Ryan, que classifica imersão como sendo “a experiência através da qual um mundo fictício adquire a presença de uma realidade autônoma e independente de linguagem, populada por seres humanos vivos” (RYAN, 2001, p. 15). Para simplesmente se defender de uma assunção baseada no senso comum, no qual ‘imersão’ geralmente se refere a um processo de sedução passiva por meio da linguagem de um veículo – especialmente no caso de portadores do modelo narrativo tradicional –, Klastrup (2003a) sugere que talvez seja o caso de falarmos de ‘presença e relacionamento’ (*presence and engagement*) – que são conceitos que se encaixam de forma melhor para representar a experiência de ‘estar’ em um ‘mundo virtual’ – mas que é necessário, para explicar a experiência de *worldness*, incluir ambos como conceitos operacionais. Ryan (1994) acredita que a combinação entre imersão e interação serve para explicar a experiência de realidade de um usuário/jogador. Para a autora, “apreender um mundo como real é sentir-se inserido nele, ser capaz de interagir fisicamente com ele, e ter o poder de modificar tal ambiente. A conjunção de imersão e interatividade leva a um efeito conhecido como telepresença” (RYAN, 1994, *apud* KLASTRUP, 2003a, p. 295).

Ao introduzir a idéia de (tele) presença, então, Klastруп (2003a, p. 295) articula os conceitos com as características de um ‘mundo virtual’, criando uma estrutura de entendimento para a relação usuário/jogador-mundo, que vai nos ajudar a compreender o porque de existir uma particularidade no processo de criação de identidades sociais, quando se tratando de tais ambientes.

Podemos considerar imersão como a criação de uma crença no mundo, onde o usuário conscientemente finge que tudo aquilo que acontece no ‘mundo virtual’ é ‘real’ ou ‘verdadeiro’, enquanto automaticamente interpreta eventos de acordo com seu significado *in-game* [...]. (Tele)Presença, então, é o sentimento de ‘estar lá’, experimentando que você é seu avatar, e as outras pessoas são seus respectivos avatares, através da interação com outros jogadores, da simulação do mundo e do sucesso da imersão. Relacionamento para com o mundo é o que emerge através da experiência da temporalidade do mundo; outros jogadores começam a importar para você e você começa a experimentar eventos relatáveis que fazem com que você se mantenha associado ao mundo porque você tem um interesse em completar a história no nível dos personagens individuais (KLASTRUP, 2003a, p. 295).

Deve-se observar, contudo, que Klastруп (2003a) enfoca aspectos narrativos em suas considerações, mas sua análise não favorece o estudo dos aspectos lúdicos dos ‘mundos virtuais’, representados, neste trabalho, pela figura do ‘círculo mágico’. Tais conceitos, apesar de estarem diretamente ligados à idéia da particularidade da formação identitária em tais ambientes, não devem ser equiparados com o conceito de ‘círculo mágico’ como explicado anteriormente.

‘Círculo Mágico’: Agente Mediador dos Processos de Formação Identitária

Como pudemos perceber, o processo de imersão – associado à experiência de mundo que Klastруп (2003a) chama de *worldness* – vivenciado pelos participantes de tais ‘mundos virtuais’ apresenta características que evidenciam um repertório que engloba algumas práticas sociais não usuais nas trocas efetivadas nas relações cotidianas. Mesmo aquelas que poderiam ser identificadas como presentes no ‘mundo real’ parecem sofrer ligeiras mudanças, visando adaptações às particularidades contextuais geradas pela ‘lógica do jogo’ adotada nestes mundos. Partindo de tais premissas, algumas questões se fazem presentes: (1) Quais as diferenças em relação à possível imersão em relação a outros espaços e plataformas interacionais virtuais que não seguem a ‘lógica do jogo’? (2) Quais os efeitos/repercussões na construção da identidade (em seus aspectos sócio-representacionais) derivados dessa diferenças? Temos como hipótese reflexiva que as particularidades associadas ao ‘círculo mágico’ promovem o desenvolvimento de comportamentos sociais mais cambiantes, que, por sua vez, criam condições favoráveis ao desenvolvimento de situações experienciais singulares, configuradoras de identidades sociais mais fluidas.

Para o desenvolvimento de nosso argumento, cabe inicialmente uma exploração sobre a arena social destes ‘mundos virtuais’, tendo como referência seus mecanismos reguladores. A partir dos estudos de Lakatos e Marconi

(1999) sobre as interações como causadoras dos processos sociais, Recuero (2005), em sua análise da formação de redes sociais no ciberespaço, destaca a presença de três mecanismos que regem a dinâmica social produzida nos contatos interpessoais efetuados pelos navegantes: (a) processos cooperativos; (b) processos competitivos; e (c) processos conflitivos. Tal divisão parece-nos oportuna para analisar aspectos relacionais presentes nos ‘mundos virtuais’. Os primeiros dizem respeito à atuação de indivíduos ou grupos visando o alcance de um objetivo comum. A cooperação nos ambientes virtuais pode ser atestada através de diversas manifestações; desde aquela presente no processo de ajuda a um usuário iniciante (indicando caminhos, macetes, truques de sobrevivência no ambiente etc.), quanto às mais sofisticadas, derivadas de uma ética, construída e centrada na idéia de companheirismo que rege uma parte significativa de jogadores.

Os processos competitivos, por sua vez, representam os esforços de indivíduos ou grupos para a obtenção de aspirações pessoais, diante de um ambiente que se mostra escasso de recursos materiais ou simbólicos que supram as necessidades desejadas. Assim, os participantes entram em um processo competitivo, buscando alcançar “melhores condições de vida”, bem como os benefícios sociais decorrentes desse processo de ascensão. Nos ambientes dos ‘mundos virtuais’, este processo costuma ser bastante explorado, haja vista que fomenta no usuário o desejo de galgar situações sociais cada vez melhores, através da busca de status e reconhecimento (MALABY, 2006) por parte dos demais participantes, seja pela sua destreza técnica (matar dragões, comandar um grupo de ataque às bases inimigas, comandar um pequeno exército de 25 ou 40 pessoas rumo a um objetivo que não pode ser alcançado com menos participantes que isso, etc), seja pela sua habilidade nas negociações sociais para a obtenção de determinados objetivos (por exemplo: convencimento de que seus propósitos estratégicos são mais interessantes do que os de outros participantes, ou habilidades em lidar com diversas contingências que podem surgir no desenvolvimento do jogo).

Já os processos conflitivos seriam aqueles que radicalizam a disputa com o outro (seja este outro um indivíduo, outros grupos, ou outras nações). O clima passa a ser de hostilidade e o desejo é de eliminação do seu oponente. Todas as ações são direcionadas para suplantar o outro, através de subjugação e humilhações. Este mecanismo rege uma parte significativa da dinâmica social que se encontra nos ‘mundos virtuais’. Ele promove ou fomenta a construção de grupos, alianças, estocagem de material para as disputas, a idéia de vencedores e vencidos, provocando uma autêntica movimentação e um eterno clima de guerra entre os participantes.

Dentro de uma perspectiva interacionista, temos uma vasta literatura (GOFFMAN, 1961, 1974, 1996; GERGEN, 1990, por exemplo) que aponta que a formação identitária dos indivíduos é derivada, em sua essência, das situações vivenciadas nos diversos contextos sociais e da capacidade de representação dessas experiências, ou seja, é resultante dos aspectos sócio-representacionais construídos a partir da apropriação das particularidades das diversas

práticas comunicativas e sociais oriundas do ambiente específico. Fato é que o contato com tais aspectos inerentes ao jogo transforma-se, então, num modificador de certos processos e comportamentos sociais, e conseqüentemente, das condições produtoras da identidade social do avatar criado. A questão que se evidencia é se tal ocorrência revela apenas aspectos circunscritos ao personagem vivenciado no jogo, e portanto, sem nenhuma interferência na construção identitária do participante além dos limites do ‘círculo mágico’, ou se manifesta facetas experienciais que podem ser agregadas ao conjunto de elementos que formatam a base para configuração identitária do sujeito jogador.

Para o nosso olhar, a segunda opção interpretativa parece-nos mais plausível, haja vista que a presença do ‘círculo mágico’ ocasiona, de forma efetiva, ou a suspensão temporária dos referenciais sociais comumente utilizados na vida cotidiana (evidenciando assim a função delimitadora), ou o redimensionamento (quanto às suas importâncias e utilidades) desses mesmo referenciais (salientando desta forma a função mediadora), mas não inibe o aprendizado social de tais experiências. Em suma, o ‘círculo mágico’, vivenciado (de maneira delimitadora ou mediadora) pelos usuários dos ‘mundos virtuais’, possibilita a emergência de situações sociais particulares, temporárias, mas que podem servir de base para exploração de territórios cognitivos e existenciais, enriquecendo assim o leque de experiências constituintes da identidade.

Interessante notar que, segundo diversos autores (TURKLE, 1997; RIBEIRO, 2003, dentre outros), existe a possibilidade de que haja uma identificação mais profunda, em algumas circunstâncias e devido aos motivos mais diversos, entre a identidade social e o papel desempenhado nos ‘mundos virtuais’, o que poderia vir a promover alterações na estrutura de personalidade do indivíduo. Assim, alguns usuários poderiam vivenciar tão intensamente as identidades virtuais de modo que as respectivas características poderiam ser gradativamente incorporadas à sua maneira habitual de ser no ‘mundo real’, ‘fora do círculo mágico’ (YEE, 2007). Em situações mais extremas, isso ocasionaria até mesmo uma percepção de equivalência entre as duas esferas relacionais (‘mundos virtuais’ regidos pela ‘lógica do jogo’ e ‘mundos reais’). Tal ocorrência, entretanto, não pode ser vista apenas como uma ocorrência casual, derivada de um simples deslocamento de um ambiente social para outro, mas sim como resultante de um complexo processo de sucessivas identificações provisórias, intercambiáveis, proporcionadas e ajustadas às diversas demandas e variáveis presentes na vivência das situações contextuais.

Considerações finais

A partir da argumentação que foi traçada no decorrer do presente artigo, podemos, então, sugerir que há particularidades – e portanto pontos-chave que podem ser abordados em uma pesquisa mais extensa – no processo de criação de identidades sociais em ‘mundos virtuais’. Nossa sugestão se baseia no fato de que em tais ambientes, além dos processos de mediação efetuados pelo computador na formação identitária – como apontam alguns estudos, como o de Ribeiro (2003) – existe outro fator de mediação que contribui para

singularizar tal processo nos ‘mundos virtuais’.

A presença inata de sistemas lúdicos (SALEN e ZIMMERMAN, 2003) com objetivos delineados em tais mundos exerce forte influência no modo pelo qual as relações – e papéis – sociais se desenham no decorrer da experiência de mundo vivida pelo usuário/jogador. Através, portanto, do processo de imersão – e caminhando rumo ao processo de ‘habitação’ anteriormente explanado sob a lógica da *worldness* – o usuário/jogador é inserido dentro de uma ferramenta que pode lhe suprimir o espaço-tempo e transformar o ambiente virtual em extensão do real, no qual ele se relaciona através do avatar.

A supressão enfocada acima – efeito da inserção do sujeito no ‘círculo mágico’ – media o relacionamento dos usuários, fazendo com que o processo de formação identitária aconteça imbricado ao tecido narrativo-lúdico, associando fatores técnicos, perceptuais, cognitivos e existenciais.

Curioso é perceber que apesar da fluidez inerente ao processo de construção identitária que acontece na comunicação mediada pelo computador, e apesar do fato de os ‘mundos virtuais’ também fazerem parte dessa lógica, seguindo a argumentação apontada durante o trabalho, a fluidez, embora aumentada, com relação às interações face a face, ainda é, de certa forma, condicionada às situações desenhadas pelos designers que projetam o ambiente – ou seja, condicionada à ‘lógica do jogo’, à presença do ‘círculo mágico’.

Por fim, fazem-se necessárias pesquisas de cunho exploratório para fortalecer a argumentação e mapear dinâmicas e processos desenvolvidos na construção de relacionamentos sociais em tais ambientes – fomentando, assim, o estudo dos ‘mundos virtuais’ pelas várias ciências humanas e legitimando, dessa forma, a disciplina de estudo dos jogos.

Notas

¹ *Magic Circle*, no original.

² Jogo de terror lançado pela empresa japonesa Konami em 1999, cujos cuidados com os detalhes de cenário, a trilha sonora poluída e sombria, e as seqüências de horror e de ação/aventura acabaram por transformá-lo num clássico possuidor de vários outros títulos de continuações e de uma adaptação para o cinema (*Silent Hill*, TriStar Pictures, 2006).

³ *Pervasive Game* desenvolvido em conjunto pelas empresas Avant Games e Persuasive Games em 2008, onde os jogadores confrontam os outros com elogios e declarações de amor – a idéia principal é não saber quem está ou não está jogando, porque a comunicação é feita mediante celulares e dispositivos de comunicação móvel e não revela quem é quem – só a possível localização do jogador. <http://www.avantgame.com/>

⁴ *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* – RPGs Multiusuário que se utilizam da Internet.

⁵ Anshe Chung é o avatar de Ailin Graef, chinesa radicada na Alemanha que se tornou literalmente milionária ao adentrar os negócios de corretagem, administração e desenvolvimento de propriedades online no ‘mundo virtual’ Second Life (Linden Lab, 2003).

⁶ Mundo virtual controlado pelo Linden Lab, fenômeno de mídia e público em 2007 que teve uma violenta queda no número de usuários em 2008 (fonte: Linden Labs, <http://lindenlab.com/>). Para mais informações, ver <http://www.secondlife.com/>.

⁷ *Multi-User Domains*. Ambiente virtual multiusuário navegável via texto, desenvolvido primeiramente na década de 1980, na Universidade de Essex, no Reino Unido. Para mais informações, visitar <http://www.mud.co.uk/richard/>.

⁸ 2D e 3D são termos utilizados para referenciar animações em duas e três dimensões – existem, porém, algumas técnicas de perspectiva 2D, como a perspectiva isométrica, que simulam a animação em três dimensões, como pode ser visto no ‘mundo virtual’ *Ultima Online* (Origin Systems, 1997).

⁹ Poética desenvolvida pela própria Klastrup (2003a) em sua tese de doutorado. Uma digressão mais complexa sobre este ponto estaria fora do eixo temático do presente artigo, contudo.

Referências

ALVES, Lynn. *Game Over Jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura. 2005.

AUGÉ, M. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papirus, 1994.

BAINBRIDGE, William Sims. *The Scientific Research Potential of Virtual Worlds*. In: Science 317, 472 (2007). Disponível em <http://www.sciencemag.org>. Acesso em 05/10/2007.

CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et Les Hommes*. Le Masque et Le Vertige. Cher: Gallimard, 1961 (1967).

DIBBEL, Julian. *The Life of the Chinese Gold Farmer*. In: The New

York Times, Disponível em <http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html>. Acesso em Junho de 2007.

FALCÃO, Thiago. *Reflexões sobre a relação entre trabalho e lazer nos mundos sintéticos*. Anais do 3º Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação. Rio de Janeiro, RJ. 2008.

GERGEN, K.J. *The saturated self: dilemmas of identity in contemporary life*. New York: Basic Books, 1990.

GOFFMAN, E. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. New York: Harper & Row, 1974.

_____. *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. New York: The Bobbs-Merrill Company, 1961.

HEEKS, Richard. *Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*. In: Development Informatics Working Paper Series, Paper nº 32. Disponível em <http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/index.htm>. Acesso em Agosto de 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1950 (2001).

JUUL, Jesper. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

KLASTRUP, Lisbeth. *Towards a Poetics of Virtual Worlds*. Tese de Doutorado apresentada à IT University of Copenhagen. Copenhagen, 2003a.

_____. *A Poetics of Virtual Worlds*. Artigo apresentado na conferência MelbourneDAC2003. Melbourne: 2003b. Em: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/>. Acesso em 04/09/2008.

LAKATUS, Eva; MARCONI, Marina. *Sociologia Geral*. São Paulo: Atlas, 1999.

LALANDE, André. *Vocabulaire Technique et Critique de la Philosophie*. Paris: Librairie Félix Alcan, 1928.

LEMOS, André. *Cidade e Mobilidade*. Telefones Celulares, Funções Pós-Massivas e Territórios Informacionais. MATRIZES. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo, 2007a.

_____. *Mídia Locativa e Territórios Informacionais*. Acessado em 2008. Disponível em http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf. Salvador, 2007b.

MALABY, Thomas. *Parlaying Value: Capital In and Beyond Virtual Worlds*. In: Games and Culture, Vol. 1, p. 141-163, 2006.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*. The future of narrative in cyberspace. Cambridge: Mit Press, 1999.

RECUERO, Raquel. Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo. *Ecompos, Internet*, v. 4, n. Dez 2005, 2005.

RIBEIRO, José Carlos. *Um olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço: aspectos sócio-comunicativos dos contatos interpessoais efetivados em uma plataforma interacional on-line*. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2003. Tese de doutorado.

____;BRUNET, Karla e FALCÃO, Thiago. *Comunicação Móvel e Jogos em Espaços Híbridos*. Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, RN, 2008.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion & Interactivity in Literature & Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

TURKLE, S. *A vida no ecrã: a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

YEE, Nick. *The Proteus Effect*. Behavioral Modification via Transformations of the Digital-Self Representation. Tese de Doutorado apresentada ao Departamento de Comunicação da Universidade de Stanford. Stanford, 2007.

La ville brouillée : une Introduction à l'hallucination dans la condition urbaine contemporaine.

Manuel Bello Marcano
Architecte (Venezuela)

Doctorant /Chercheur au CEAQ (Centre d'Etude sur l'Actuel et le Quotidien). Université Sorbonne - Paris V. E-mail: mbm@ceaq-sorbonne.org / malejandrobello@gmail.com

Résumé :

Avec les nouvelles technologies de l'information, la condition urbaine s'est métamorphosée : la ville et l'idée de survivance participent de l'imaginaire urbain reflété par les medias. Cette perception de l'urbain sous une logique spatio-temporelle « cinématographique » est une redéfinition du flâneur où l'imagination sort de la saturation des illusions modernes en nous forçant vers des moments d'extase morbide : une hallucination sédatrice qui est vécue à travers d'une telle intensité qui finit par questionner notre sens de la ville via une nouvelle appréciation du corps.

Mots Clés : Espace urbain, technologie, hallucination.

Abstract:

At the time of the new technologies of the information, the urban condition has metamorphosed: the city and the idea of survival participate to an urban imaginary reflected by the Medias. This perception of the urban space under a cinematographic space-time logic is a redefinition of the flâneur in which the imagination leave the saturation of modern illusions, pushing us toward moments of morbid ecstasy: a sedative hallucination that is lived through a such intensity that question our sense of the city by means of a new body assessment.

Keywords: Urban Space, technology, hallucination.

La ville brouillée : une Introduction à l'hallucination dans la condition urbaine contemporaine.

*If the doors of perception were cleansed everything would appear to man as it is, infinite.
For man has closed himself up, till he sees all things thro' narrow chinks of his cavern.
«The marriage of heaven and hell» (W. Blake)*

Ranger des livres dans une bibliothèque n'a jamais été une tâche facile. Au bout d'un certain temps, et peut-être par fatigue ou par lassitude, celui qui range les livres finit toujours par se perdre dans la classification, en laissant sans cote et sans place une ou plusieurs œuvres. La ville contemporaine éprouve la même souffrance que les bibliothèques. Après l'agencement de chaque bâtiment, « *les livres inclassables* » restent encore là : des bâtiments et des espaces cachés qui sont tôt ou tard dévoilés par la raison ou par le hasard.

La classification et le codage de l'espace urbain est un processus qui s'impose au langage utilisé pour donner de la signification à l'espace. Vis-à-vis de l'architecte et de l'aménageur urbain, le langage de la ville se débat alors entre une « poétique de la ville » (analysée par P. Sansot) et une *science de la ville* encore entrain de se développer sous la forme primitive de « l'urbanisme », autrement dit, entre la puissance d'une subjectivité créatrice, et une objectivité profusément saturée depuis la technique. Ainsi, penser la ville d'aujourd'hui, est un faire de la place à l'expérience et à la participation citoyenne au milieu du discours mégalomaniaque de la projection urbaine. La ville se place alors au centre d'un ancien débat: celui de la perception du dedans et du dehors, de *ce qui rentre dans une classification* et de *ce qui n'y rentre pas*. Il s'agit d'une dialectique entre l'architecture faite pour et par les individus, voire une architecture de l'isolement, en contrepartie d'une architecture faite par une *sociabilité*.¹ Alors, ce que nous voulons développer ici est le fait qu'au milieu de ce débat et, depuis notre fascination moderne pour la codification du corps et ses intrigues dans la ville, se trouve l'hallucination comme forme de perception de l'espace urbain contemporain.

Superstition et survivance

Encore très présente, l'image urbaine postmoderne de la « forêt de béton », c'est-à-dire *le visage sauvage de notre formalité moderne* participe activement dans nos réflexions sur la ville. Ainsi, la survivance continue à avoir un rapport notamment contextuel car elle est tant un but qu'une façon de jouir et de contempler le monde: une manière d'organiser notre quotidien dans la ville.

Néanmoins, il faut rappeler que, comme le remarque l'ethnologue E. Tylor, l'idée de survivance se trouve étroitement liée à celle de superstition. Même l'étymologie du mot «superstition», au-delà de sa signification de « comportement irrationnel » ou d'une « religion d'idolâtres », voire « culte de faux dieux », provient plutôt du latin *superstitio*, probablement de *superstes* « survivant » et de *superstare* « se tenir de bout », ce qui désignerait à son tour ceux qui prient pour que leurs enfants leur survivent.²

Ainsi le retour de la superstition est aussi une condition urbaine post-moderne que selon Tylor a un aspect ludique dans l'acte de survivre. En faisant

partie de l'apprentissage de l'enfant face à un monde extérieur menaçant, ce mécanisme social permet à « l'initié » de construire des dispositifs dont la plupart des jeux de *superstition* et de *survivance* ne sont que des activités sportives qui imitent des problèmes et d'énigmes de la vie des adultes.

Dans le monde d'aujourd'hui, la survivance est un jeu qui s'est développé à de hauts niveaux de préparation, pas seulement à travers l'imitation mais aussi de la simulation. L'enfant urbain de nos jours doit ainsi survivre à une « forme » de l'environnement qui se *présente* comme agressif et menaçant au travers des situations et des objets *simulés*. C'est le cas, par exemple des jeux vidéo qui simulent des ambiances urbaines chimériques, produits d'une imagination qui duplique ce qui n'existe véritablement pas. C'est aussi le cas du surdimensionnement des espaces grâce aux nouvelles technologies de la communication et la reproduction/circulation indiscriminée d'images qu'elles impliquent. Dans cette débâcle la condition urbaine postmoderne n'est plus en continuelle dépendance d'un contexte physique spécifique. Elle s'est *métamorphosée*. Au lieu d'une situation fixe et invariable, elle est devenue un processus de questionnement constant de la perception plutôt qu'une problématisation exclusivement « urbanistique » de planification spatiale.

Le maniérisme de l'imagination mythique

Actuellement les décors et les espaces des jeux de survivance (jeux vidéo, compétitions sportives extrêmes, reality shows délirants voire décadents, simulations anachroniques, *néo-flâneries* cybernétiques, etc.) se créent sous une puissante énergie : celle d'une imagination intense, d'une *imagination mythique* selon Tylor. Nos enjeux urbains sont devenus la perception d'un monde qui n'existe plus, mais que nous continuons à *sentir* comme « vrai ». De cette sorte, l'inépuisable imagination rentre dans un déficit pour créer des étrangetés chaque fois plus complexes de façon à perpétuer les systèmes de classification. Ainsi

« Nous nous rendrions mieux compte de l'intensité de l'imagination mythique en la comparant à l'hallucination que donne la maladie. [...] c'est l'extase morbide provoquée par la méditation, le jeûne, le narcotisme, l'excitation ou la fièvre, [...] état sous l'influence duquel s'abaissent les barrières qui séparent la sensation de l'imagination » (TYLOR, 1876 p. 350)

En réfléchissant aux sans-but des flâneries et des dépaysements urbains contemporains, l'être urbain essaie, dans l'impulsion pour la survivance, de surmonter les anxiétés et le stress, héritage de la vie moderne, en cherchant des moments d'*extase morbide* dans le quotidien. Dorénavant les problématiques regardent vers le banal où le marché appréhende les événements *hors norme* au profit d'un enracinement profond de ceux-ci dans les structures du désir.

Au même temps, *l'imagination mythique* s'est épanouie d'une façon révélatrice dans le discours urbanistique et architectural d'aujourd'hui. À une époque complexe, la ville représente une contradiction productive, condition maniériste de la forme comme l'analyse l'architecte R. Venturi. Ce *maniérisme* contemporain serait donc un processus où, à partir d'une série de thématiques,

d'ordres, de manières préétablies, des codes!, se produit un brisement des règles par des personnes qui très souvent les connaissent bien ou, parfois, par des naïves qui les mal interprètent³.

Mais au contraire d'une désillusion, ce qui est séducteur ici c'est la fascination (peut être technologique en essence, comme le signale Baudrillard) pour la structuration de ces exceptions : c'est la participation donc à un *fascinante jeu contemporain de la codification* qui submerge notre quotidien en détournant l'idée obsédante du marché de saisir le générique à partir du spécifique. Au cœur de cette obsession que nous étalons ici aux comportements des êtres urbains dans la ville, nos sources de classification sont devenues des catégories de films, des récits-à-la-carte qui cherchent à dominer les désirs d'un collectif.

Urbanisme Cinéplastique

Dans ce sens, comme bien remarque S. Zizek, le cinéma est l'art le plus pervers conçu par l'homme, car au-delà de nous montrer nos objets du désir (même les plus obscurs), il nous apprend comment les désirer⁴. N'oublions pas que le cinéma est un art qui joue avec les apparences, et comme tel, il nous montre les diverses façons dont la réalité peut être construite. Appliquée à nos villes, cette logique spatio-temporelle du cinéma est en soit une redéfinition du flâneur et de la perception de l'espace urbain, ce qu'Elie Faure appelait la *cinéplastique*, C'est-à-dire d'un

« un art cinéplastique épanoui qui ne soit plus qu'une architecture idéale et d'où le cinémime, [...] disparaîtra, parce qu'un grand artiste pourra bâtir seul des édifices se constituant et s'effondrant et se reconstituant sans cesse par insensibles passages de tons et de modèles qui seront eux-mêmes architecture à tout instant de la durée, sans que nous puissions saisir le millième de seconde où s'opère la transition » (FAURE, 1995 pp. 34-35)

Ainsi, W. Benjamin avait déjà comparé l'acte de filmer avec celui de flâner dans son *Passagen-Werk* au travers la possibilité d'un scénario pour un film de Paris⁵. De cette manière, le cinéma nous offre des outils pertinents pour essayer de saisir le réel et le quotidien par le biais d'une forme d'organisation qui échappe à celle du projet linéaire progressiste mais qui reste, d'une façon paradoxale, comme issue de la modernité.

Suivant cette logique *cinéplastique*, l'architecte Bernard Tschumi dans son *Manhattan transcripts* (1981) avait accordé un travail de décodification aux architectes/habitants qui flânaient dans la ville, en organisant les désirs et les espaces au travers d'un jeu d'intrigues : l'histoire d'un meurtre à Manhattan. Avec ce récit, Tschumi limite son intervention de façon à explorer la violence, la persécution et l'espace, comme un continu géométrique et psychologiquement déconstruit, ce qui, à son tour, donnait à l'espace urbain une condition de jeu filmique qui reste au-delà des limites d'une simple poursuite schizoïde. Ainsi, Tschumi réussit à étaler la linéarité du récit en l'éparpillant par tout dans le territoire, produisant par conséquent une multiplication kaléidoscopique des points de vue. Avec cette expérience à forte nature psychédélique, Tschumi

nous fait participer à une tentative d'amusement en jouant avec les rapports entre sensations et espaces dans un casse-tête composé par des photogrammes.

Manhattan Transcripts met donc en place une nouvelle forme de perception de l'espace urbain : la ville est perçue comme une image éclatée où l'architecture efface toute cohérence apparente au profit de l'évènement. C'est la même manière dont nous pouvons observer comment la technologie a reconstruit l'œil humain en l'adaptant pour l'avenir : un effet de 2000 *frames par seconde*, en cherchant visualiser *l'Aleph Borgiens*, hallucination paroxystique.

Le cinéma est donc le miroir qui reflète l'imaginaire d'une façon inverse. Il y a plus de *réel* dans le virtuel que dans le *réel* lui-même. Dans cette reconstruction rocambolesque de notre quotidien, l'imagination comme réalité spatiale se tourne en notre unique outil utile face aux structures du marché, outil qui nous permet de sortir de la saturation des illusions en nous forçant vers des moments d'*extase morbide*, c'est-à-dire, des espaces d'excitation où la fiction mute en utopie vécue de forme quotidienne. C'est donc l'induction volontaire à une hallucination sédatrice : une condition perceptive qui, loin d'être cataloguée uniquement comme une névrose collective, devient une métaphore arborescente qui illustre le *panorama* de la perception que nous partageons de nos espaces urbains contemporains. Ainsi, l'écrivain William Gibson serait le précurseur de l'idée que nous essayons de développer ici quand, par intuition, il aurait compris cette perception au travers de la définition du cyberspace comme une *hallucination* « consensuelle » (GIBSON, 1984 p. 64).

L'espace hallucinatoire dans la ville postmoderne

Alors, nous sommes arrivés à un *consensus*: nous ne pouvons pas suivre toutes les règles de tous les systèmes, tout le temps. Nous sommes obligés à devenir des *surfeurs* comme le signale R. Koolhaas : un nouveau nomade urbain qui, en hallucinant des vagues, se place continuellement dans un *faire avec*.

A cet égard il ne s'agit pas d'un processus de substitution de l'illusion moderne par l'hallucination postmoderne. L'opération à suivre n'est pas celle de la soustraction mais plutôt celle de l'addition, ou mieux encore, de la fusion. Le phénomène hallucinatoire occuperait ainsi une place, un « terrain hétérotopique » dans le discours postmoderne, celui d'une utopie désarticulée qui est vécue à travers d'une intensité telle qui finit par questionner, via une nouvelle appréciation du corps, notre sens de la réalité.

Ainsi l'architecture du phénomène hallucinatoire serait une condition spatiale que l'on pourrait construire sur deux approches presque indissociables: une qui part d'une connaissance *phénoménologique* de la perception du fait urbain comme récit (l'objet) et l'autre qui part d'une intuition *psychanalytique* voire *strictement symbolique* de cette même perception. Quoi qu'il en soit, ces points de vue restent toujours sur notre fascination contemporaine pour la déformation et *reformation* de la réalité.

Divers analyses ont déjà été faites sur le terrain de l'approche phénoménologique à l'expérience hallucinatoire. Dans son livre sur *les hallucinations*,

Lanteri-Laura par exemple remarque l'intérêt des travaux d'E. Minkowski et d'E. Strauss sur l'espace ou les expériences hallucinogènes se déroulent. Ils signalent qu'au départ il y a un écartement entre les sujets « ordinaires » (c'est-à-dire « non fous ») et les objets aperçus. Cette distinction permet une certaine « liberté » de choix : le sujet peut aller vers l'objet ou le tenir à marge. Alors, deux types d'espaces se dévoilent comme conséquence directe de cette rupture entre l'objet et le sujet:

« Ma présence au monde est telle que je me trouve entouré par un espace clair, ou les êtres et les objets se montrent clairement, pour eux-mêmes, [...] et cet espace clair est entouré à son tour par un espace plus lointain, qu'on peut appeler noir, car, malgré sa présence permanente, il ne se montre pas » (LANTERI-LAURA, 1991 p. 157)

Cette disjonction entre espace « clair » et espace « noir » n'est pas une nouveauté, car elle a été bien développée par G. Durand (régime diurne et régime nocturne de l'image) comme base de ce qu'il a appelé la « *classification isotopique des images* » principe générateur d'une *structure anthropologique des images*.⁶ Néanmoins, ce qui nous semble intéressant c'est que dans la condition hallucinatoire il existe une coupure de cette harmonie car l'espace noir devient proche. En effet, à la source même de l'étymologie du mot « hallucination » se trouvent quelques indices de ce rapprochement, car rappelons-nous que le mot hallucination vient aussi du mot *hallucita* – *allucita* : moucheron qui se brûle à la lumière et aussi *celui qui prend la nuit pour le jour*. C'est donc avec une telle désorganisation premièrement spatiale et ultérieurement sensorielle que la condition hallucinatoire a lieu. Dans ce bouleversement, l'espace obscur vient se placer en premier plan même au niveau sensoriel: il nous entoure en ne nous laissant pas le choix d'établir la distance avec la « réalité » de l'objet perçu, c'est-à-dire, le *réel* des choses. En conséquence, le phénomène hallucinatoire est donc une désorientation où nous marchons dans un brouillard en nous laissant guider par nos intuitions, nos *visions de l'intérieur*.

Mais il existe aussi une deuxième lecture possible de l'espace hallucinatoire car le réel dans le phénomène hallucinatoire se régule lui aussi par un processus de symbolisation. Au contraire de l'approche phénoménologique, l'approche psychanalytique de l'espace hallucinatoire n'est pas, dans ce cas, un processus clos qui annule d'un seul coup la distance qui existe entre l'objet et le sujet, c'est-à-dire, la proximité de l'espace clair devant l'espace obscur. Selon S. Žižek le processus de symbolisation, ce qu'il appelle de *fiction symbolique*, laisse toujours quelque chose d'inachevé, une dette non déchargée, quelque chose qui reste tout à fait non-symbolisé. En approfondissant sur cette réflexion Žižek établit que la partie du réel qui demeure non-symbolisée retourne sous l'apparence d'une *apparition spectrale*⁷, concept emprunté par ailleurs à Derrida, et que nous équivalons ici à *l'espace noir* (régime nocturne de l'image selon G. Durand) dévoilé par Minkowski et Strauss.

Ainsi en identifiant ces deux espaces dans la scission de la perception de la « réalité » (processus de symbolisation), l'expérience hallucinatoire manipulerait une condition unique : celle de la *con-fusion* spatiale nécessaire pour la construction sociale de la réalité contemporaine.

Ainsi, en tant qu'usagers de la ville, nous prenons divers éléments (des fragments du vécu) de ce nouveau monde *réel-symbolique* fragmenté et fantasmatique, pour nous induire ensuite consciemment à l'hallucination. C'est prendre volontairement des intenses bouffées du brouillard produit par *la satellisation du réel* dont parlait Baudrillard (BAUDRILLARD, 1976 p. 115). Des bouffées intenses de simulation. C'est le cas des débordements massifs d'images dans la ville: les plongées collectives dans les milliers de lumières des *mediascapes* d'un quartier, d'une ville entière ou lors d'un événement festivalier.

Alors, la notion spatiale d'une « condition hallucinatoire de la perception » dans la ville actuelle découvre un approche qui rejoint d'un côté notre condition urbaine postmoderne, celle d'un récit fragmenté, d'une sorte de disjonction *hypertextuelle* de l'espace, et d'un autre côté la condition *fantasmatique* de l'espace de retour du spectral dans le sujet halluciné (l'être urbain). Il s'agit donc d'une autoscopie de l'habitant comme joueur urbain qui transforme son terrain de jeux (la ville) en allant de la représentation vers la présentation, du lointain vers le proche.

Nonobstant, cet espace du retour du spectral qui dans l'expérience hallucinatoire devient proche, est aussi un espace de partage. A cet égard, le processus de perception de l'espace au travers du phénomène hallucinatoire n'est pas exclusivement individuel : il a un caractère et une volonté sociale. Telle est la façon dont les technologies de la communication et de l'image ont développé en nous une sensibilité différente dans nos rapports au monde et à l'autrui. Ainsi le retour du spectral prend souvent dans le virtuel des formes paroxystiques. Il suffit de repérer la puissance politique issue de l'internet par tout dans le monde ce qui nous rappelle à quel niveau les phénomènes contemporains de socialisation sont-ils liés à la réalité virtuelle et le cyberspace pour ne pas parler des NTIC et leur influence dans la perception de la ville.

Cette condition de partage est uniquement possible s'il existe la « confusion » (peut être de communion ?) entre la fiction symbolique et le spectral, entre le claire et l'obscur : un espace qui met en évidence les besoins et les désirs de partage, soit, *le déclin de l'individu dans les sociétés de masse*, comme le démontre M. Maffesoli. En allant encore plus loin, on peut dire que l'*espace hallucinatoire* est finalement un champ où les pulsions vitales sont partagées dans un consensus, ce qui nous fait penser à un espace *d'investissement de notre pulsion vitale, ou désir d'être* plutôt qu'à un espace dangereux qui individualise et qui sépare. Dans ce sens, l'espace hallucinatoire est un territoire de désirs où les apparitions sont plutôt de l'ordre des *erscheinungen*, ou « entités affectives » comme illustre Pietro Prini, ce qui donne à cet espace un caractère *anthropologique et existentiel plutôt que purement physique, et encore moins géométrique, homogène et isotrope* (PRINI, 1983 p. 150). Autrement dit, l'espace généré par la perception hallucinatoire au même temps qu'il permet le *retour du spectral* (chose parfois troublante d'un point de vue psychanalytique) est aussi un espace mythique et, conséquemment, il a une forte propension à la présence du sacré, en nous concernant dans la totalité de notre

existence. Il est ainsi un espace d'équilibre pulsionnel et, de cette sorte, il peut s'exprimer par des moments extrêmes chaotiques ainsi que par des moments d'apaisements silencieux et intimes.

Les lieux où le phénomène hallucinatoire se produit deviennent ainsi dans la ville des « haut lieux »⁸ suivant la description de M. Maffesoli : des endroits emblématiques qui construisent de plus en plus, grâce à leurs interventions ponctuelles dans la silhouette urbaine contemporaine, des moments de partage « hallucinatoire » du paysage urbain. C'est le cas, par exemple, du *strip* de la ville de Las Vegas, bien analysée par R. Venturi, ou la perception de l'immense chantier du centre ville de Dubaï depuis les vitres d'un restaurant au 56^{ème} étage d'un gratte-ciel voisin.⁹

Hallucination et fantaisies : les zones érogènes de la ville

Aujourd'hui, Il est possible remarquer dans la conjonction entre les technologies et les subjectivités de l'image de la ville, un besoin de « hauts lieux », pas seulement psychiques mais aussi physiques. Divers exemples peuvent illustrer ceci : Paris by night¹⁰, Piccadilly Circus à Londres, ou bien Time square à New York. Ces projets, échantillons d'un phénomène de mode voire de style urbain agencés dans plusieurs villes européennes, montrent bien une tendance obsessionnelle pour l'illumination des monuments, effectisme qui tombe parfois dans une exagérée mise en valeur d'édifications à aucune valeur patrimoniale au profit du marché de tourisme. Ces « hauts lieux » prêt-à-porter reconstruisent l'expérience urbaine à partir d'une fantaisie technologique qui reflète un maquillage ou scénographie de rêve. Ainsi, par le biais de l'apparence, ce mécanisme rend 'vrai' (fiction symbolique) quelque chose de pratiquement invisible. Ce sont des moments de con-fusion ou d'interaction symbolique où l'on trouve le « réel » comme une sorte de clair-obscur, comme de petits cachets hallucinogènes qui, en les prenant volontairement comme les champignons d'Alice au pays des merveilles, nous font vraiment « croire », puis « sentir » et finalement « appartenir » (processus d'identification) au moment hallucinatoire tout en participant d'un fabuleux jeu d'échelles.

Dans cette idée de fantaisie (fantasme) technologique participent plusieurs éléments. En fait, dans ses réflexions sur le réel et le symbolique, S. Žižek place le concept de fantasme¹¹ au milieu de la dualité fiction symbolique/apparition spectrale. Ainsi, il met dans un même contexte le fantasme et la notion de gouvernance (l'image phallique du père) : “ ceux qui sont présumés de réaliser leur fantasmes (la fiction symbolique) ont besoin de recourir aux fantasmes (apparitions spectrales) afin d'expliquer leur échecs” (ŽIŽEK, 2005 p. 265).

Au-delà de la rigidité psychanalytique et dans une époque où le retour des idées telles que le totalitarisme, le fanatisme religieux ou les divers sentiments de catastrophes naturelles apocalyptiques sont à l'ordre du jour, cette réflexion de Žižek place l'espace de retour du spectral comme un besoin psychique commun de reconstruire la réalité de façon à endommager la condition d'échec, une altération de la réalité qui est donc celle de l'utopie progressiste : la fiction symbolique correspondrait alors à une sorte d'illusion moderne rédimée

qui, une fois « sclérosé », se recompose dans la ville en un espace d'échange du chimérique (fantasme social). Autrement dit, et là encore, une hallucination consensuelle. Mais attention, nous ne devons surtout pas penser au concept de *tabula rasa* dans cette approche car la construction de l'hallucination se fait sur les bases de l'expérience du vécu. L'espace hallucinatoire est avant tout un espace d'un épanouissement étendu de l'imagination.

En tout cas il reste évident que dans le processus d'apparition du spectral face à la promesse de réalisation de la fiction symbolique, il y a un processus d'évidement. Il y a nécessairement le sentiment de quelque chose qui est perdu. Cet endommagement psychique de la condition d'échec est surtout présent dans les cultures qui, en rappelant les mots d'E. Tylor, ont une disposition particulière à l'idéalisme mythique, état sous l'influence duquel s'abaissent les barrières qui séparent la sensation de l'imagination. Peut-être s'agit-il des cultures où cette sorte de disposition particulière à l'hallucination a un rapport avec des faits culturels tels que la présence à proximité de racines indigènes ou aborigènes, comme, par exemple, celles de l'Amérique du Sud, où l'urbain et le politique sont des sources prolifiques d'hallucinations consensuelles auprès d'une collectivité et de leurs fantasmes. Il suffit de remarquer le rôle de la nature et de la technologie dans leurs cosmologies et leur quotidien (comme dans, par exemple, le réalisme magique) ainsi que les gouvernements dictatoriaux très présents dans toute la région pendant le XX^{ème} siècle.

Appartenant autant au vocabulaire cinématographique qu'au quotidien des aménagements urbains à vocation distrayante, la notion de fantaisie reste d'une pertinence un peu mise à l'écart dans l'analyse des espaces urbains et leurs rapports avec les comportements sociaux. Depuis les Disneyworlds et les diverses foires éphémères en allant jusqu'à des villes entières comme Las Vegas ou Dubaï, le concept de fantaisie (fantasme) dans la perception de l'espace urbain contemporain est un terrain peut être paroxystique de la notion d'hallucination dont nous parlons. Un terrain que nous avons décidé d'appeler les zones érogènes de la ville : des zones dans la ville où la fantaisie, les rapports sociaux, le partage, la fascination collective, l'orgiastique sont des bâtisseurs de l'espace au travers de la stimulation hallucinatoire, peu importe s'il s'agit d'une stimulation « virtuelle » (comme les flashmob dans le cyberspace) ou « réelle » (comme des places ou des avenues lors d'une célébration sportive ou encore une « parade » ou un carnaval). Elles sont des zones de Raum des Rühmung «des espaces de célébration»¹² qui, envahies par des effets érotique et psychotropiques en même temps étourdissants et éphémères, s'écartent du simple espace physique ou de l'architecture d'un endroit tel que la perspective l'aurait conçu. Dans ce sens plus que d'espaces il s'agit plutôt d'expériences : des zones du vécu où on peut habiter « l'expérience des limites dans les limites de l'expérience, voilà la combinaison subtile concoctée par l'industrie du spectacle » (BEGOUT, 2002 p. 63). Pour mieux décrire ces endroits nous nous appuyons ici sur la formule Maffesolienne « le lieu fait lien » en ajoutant que dans les zones érogènes « la stimulation de l'urbain (lieu) fait le lien », car le décor (la ville) est tellement fusionnée avec le corps social qu'il répond aux désirs de celui-ci en tant que machine à produire du plaisir.

C'est l'illusion du miroir, décrite déjà par Lacan, qui devient alors une intimité partagée par un consensus. Ce sont des moments dans la ville, des espaces de retour du spectral qui, parfois au travers d'un fait catastrophique, deviennent des espaces mythiques (au-delà de générique) grâce à une situation qui implique un fort échange symbolique ludo-érotique hors du jour le jour, mais en même temps, dans le quotidien de la vie d'une ville ou d'un espace urbain quelconque. Ces endroits peuvent être reconnus actuellement par leur prédisposition à être éventuellement envahis par des dispositifs de VR : toute sorte d'arrangements et d'écrans encadrés dans une vocation de mediascape (de miroir!) qui cherche l'organisation des phénomènes au travers d'une condition bidimensionnelle, condition propre à notre perception contemporaine.

On constate donc que les « zones érogènes de la ville » sont une activité programmatique de l'espace qui répond aussi bien au « dark gray areas » proposé par ARCHIGRAM dans les années 60' comme à la lecture koolhaasienne du junk-space¹³ et aux Z.A.T (des zones d'autonomie temporaire) de H. Bey. C'est-à-dire des espace quelquefois sans aucune caractéristique notable au niveau du monument ou du patrimoine, parfois même des espaces oubliés, mais qui par volonté collective ou par cruising stimulus¹⁴ bouleverse des structure sociales comme l'imaginaire urbain ou le marché sans que ce dernier parfois ne sache même pas ce qui c'est passé. Dans ces zones la consommation des désirs, voire fantasmes arrive à son point maximal, à un seuil, à un climax.

Dans la plupart des cas, il s'agit des zones susceptibles aux stimuli qui changent selon l'éclairage (moment de la journée, les différentes saisons ou l'efficacité technique des luminaires). Ici, l'éclairage, la plupart du temps artificiel, devient cause et conséquence du désir. C'est le désir qui transforme les jeux de lumière dans une forme d'hallucination très épanouie. Ainsi, en se saturant d'images, dans les zones érogènes l'œil séduit devient notre principal organe hallucinatoire. De cette façon, les zones érogènes de la ville creusent dans la dynamique touristique de consommation de la ville. Elles sont donc forcément des zones éphémères qui se forment sous une topologie du sensuel. Des endroits de la ville qui déclenchent et articulent les moments de transformation festivalière de l'espace urbain. Des noyaux invisibles du sensible dans la dynamique des lieux.

De cette façon, en épuisant les systèmes de classifications après les divers processus de décodification, le flâneur contemporain opte donc pour l'intoxication visuelle dans la ville : une façon de contempler la saturation du projet moderne. Comme des surfeurs urbains nous nous confrontons à une jouissance de la vie où l'espace-temps n'est qu'une scène théâtrale, où des zones érogènes de la ville participent elles aussi, au travers la technologie, à une condition urbaine qui exalte l'expérience du corps en temps présent.

NOTES

¹ Notion d'après G. Simmel qui en correspondant à l'aspect formel des interactions fugaces des hommes en société, énonce la sociabilité comme « Forme ludique de socialisation ». (Voir G. Simmel *Sociologie et Epistémologie*. Paris PUF 1981. 1ère édition 1918). La sociabilité participe de la vie symbolique d'un collectif tout en produisant de la différenciation, ce qui entretient le lien social.

² Voir TYLOR, Edward Burnett. *La civilisation primitive*. Tome 1. Pp. 64.

³ Pour la notion de maniérisme voir R. Venturi "Architecture as signs and systems. For a mannerist time ». De la même façon, dans « Le mystère de la conjonction » P. 14, (Editions Fata Morgana 1997) M. Maffesoli signale la comparaison que fait U. Eco entre le maniérisme et le post-modernisme entant que catégorie méta-historique.

⁴ Dans le documentaire « the pervert's guide to the cinema » (réalisé par Sophie Fiennes. Année 2006) S. Žižek résume ces propos d'une façon didactique en psychanalysant quelques productions filmiques de divers réalisateurs tels que de A. Hitchcock, D. Lynch, A. Tarkovsky, Ch. Chaplin ou les frères Wachowsky.

⁵ Voir *Das Passagen-Werk*, dans *Gesammelte Schriften*, ed. Rolf Tiedemann and Herman Schweppenhäuser, 7 vols. 5 (Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1974 1989), 5:135. Cité par A. Vidler dans *Wrapped Space...* P. 115.

⁶ Voir DURAND, Gilbert. « Les structures anthropologiques de l'imaginaire ». Paris: DUNLOD. 1992

⁷ Voir ZIZEK, S. "Interrogating the real. p. 262: "This real (the part of reality that remains non-symbolized) return in the guise of spectral apparition".

⁸ Le concept de Haut Lieu est développé par M. Maffesoli dans son livre *Au creux des apparences...* P.219- 229

⁹ B. Begout dans l'essai *Zeropolis* (Editions Alias.2002) reprend la thématique de Las Vegas développé par R. Venturi en lui donnant une vision plus holistique, c'est-à-dire symbolique. Begout met l'accent sur le fait que cet échange symbolique produit un échange d'affect et un sentiment de communauté. Il décrit la sensation d'arriver à Las Vegas comme un phénomène psychédélique : la ville est en elle-même un hallucinogène comme ceux utilisés par la génération de la contre culture américaine des années 70'.

¹⁰ Ce terme rassemble les effets spéciaux nocturnes qui envahissent Paris: l'illumination façon bijouterie de la tour Eiffel, ainsi que celle de la place de la Concorde où l'illumination dramatique de divers monument dans la ville.

¹¹ Dans notre traduction du mot *fantasy* nous faisons une distinction entre fantasme et fantaisie suivant la plupart des traductions faites de Freud. Désormais nous utilisons le terme fantasme pour désigner la fantaisie dans un contexte psychoanalytique.

¹² Formule de Rilke cite par M. Maffesoli dans *Aux creux des apparences*. pp. 218.

¹³ Pour le terme *dark grays areas* voir Peter Cook, *The Living City* (1963), p. 76, in *A Guide to ARCHIGRAM*. London: Academy Editions, 1994; Pour *Junk-Space* voir KOOLHAAS, Rem. "Junk-Space" dans la revue "Content" publié par Taschen en 2004. Pour les Zones d'Autonomie Temporaire voir BEY, Hakim. *TAZ. Zone autonome temporaire*. www.lyber-eclat.net/lyber/taz.html. [En ligne] 1991.

¹⁴ Le mot *cruising*, traduit comme croiser ou rouler en français, décrit l'action de sortir dans sa voiture en roulant dans la ville et ses alentours sans un autre but que

passer un moment (seul ou à plusieurs) en contemplant l'espace de la ville à travers les vitres. A la base ce concept a une connotation sexuelle surtout à partir des années 70' où les personnes (d'abord homosexuelles et puis hétérosexuelle) sortaient pendant la nuit chercher des prostitué(e)s dans des zones spécifiques. Dans plusieurs villes américaines, les larges déplacements dans les conurbations facilitent ce type d'activité. Le cinéma américain a exploré cette pratique: (American Graffiti de G. Lucas, la cinématographie de road movies, notamment par Wim Wenders. Etc). Au Canada cette activité a été associée à la consommation de marijuana car les adolescents trouvent peu risqué de se faire piégé par la police en consommant de l'herbe sur les autoroutes. Dans le livre *L'éblouissement des bords de route* B. Begout donne quelques réflexions préparatoires à une théorie du cruising. (BEGOUT, 2004 pp. 105-113).

Bibliographie

BAUDRILLARD, Jean. *L'échange symbolique et la mort*. Paris : Editions Gallimard, 1976.

BEGOUT, Bruce. *L'éblouissement des bords de route*. Paris : Editions verticale / Le Seuil, 2004.

_____. *Zéropolis*. Paris : Editions Allia, 2002.

BENJAMIN, Walter. *Ecrits français*. Paris : Editions Gallimard, 2003.

FAURE, Elie. *De la cinéplastique*. Paris : Carré ciné Seguir/ Nouvelles éditions Seguir, 1995.

GIBSON, William. *Le Neuromancien*. Paris : Editions J'ai lu, 1984.

LANTERI-LAURA, George. *Les hallucinations*. Paris - Milan - Barcelone - Bonn : Editorial Masson, 1991.

MAFFESOLI, Michel. *Aux creux des apparences*. Paris : Edition la table ronde, 1990.

PILE, Steve. *The real city: modernity, space and the phantasmagorias of city life*. London : SAGE publications, 2005.

PRINI, Pietro. *Espace mystique: désert et transcendance*. [auteur du livre] Yves. PELICIER. *Espace et psychopathologie*. Paris : Editions Economica, 1983.

TSCHUMI, Bernard. *The Manhattan transcripts*. [éd.] Jeffrey KIPNIS. *Perfects acts of architecture*. New York : MOMA Editions, 2001.

TYLOR, Edward Burnett. *La civilisation primitive*. Paris : C. Reinwald et Ce, Libraires-éditeurs, 1876. Vol. I.

VENTURI, Robert et SCOTT BROWN, Denise. *Architecture as sign and systems. For a mannerist time*. Massachusetts : The Belknap press of Harvard University Press, 2004.

VIDLER, Anthony. *Warped Space: art, architecture and anxiety in modern culture*. Massachusetts : MIT Press, 2002.

ŽIŽEK, Slavoj. *Interrogating the real*. New York : Continuum, 2005.

_____. *The plague of fantasies*. London : Verso, 1997.

Conexões

Science et communication: quelques considérations sociologiques

Jean-Paul Laurens
Université de Montpellier (France)

Résumé :

Le point de vue sociologique sur la Science, rend compte du rôle joué par la communication dans l'activité scientifique contemporaine. Cet article développe quatre dimensions parmi d'autres de la relation science/communication. D'abord la question de l'échange des informations et des savoirs entre chercheurs. Ensuite la question de la publication et de la valorisation des résultats scientifiques. Egalement la question de la vulgarisation et de la diffusion des connaissances scientifiques par les journalistes spécialisés. Et enfin la question de l'usage et de l'utilisation des médias par certains membres de la communauté scientifique.

Mots clés: sociologie, science, communication, publication, vulgarisation.

Abstract :

The sociological point of view on Science, accounts for the role played by communication in contemporary scientific activity. This article develops four dimensions of the relation between science and communication. At first the question of the exchange of the information and the knowledge shared by researchers, then the question of the publication and the valuation of scientific results. It is also concerned with the question of the popularization and the distribution of the scientific knowledge by specialized journalists. And it finally addresses the question of the use and instrumentalization of the media by certain members of the scientific community.

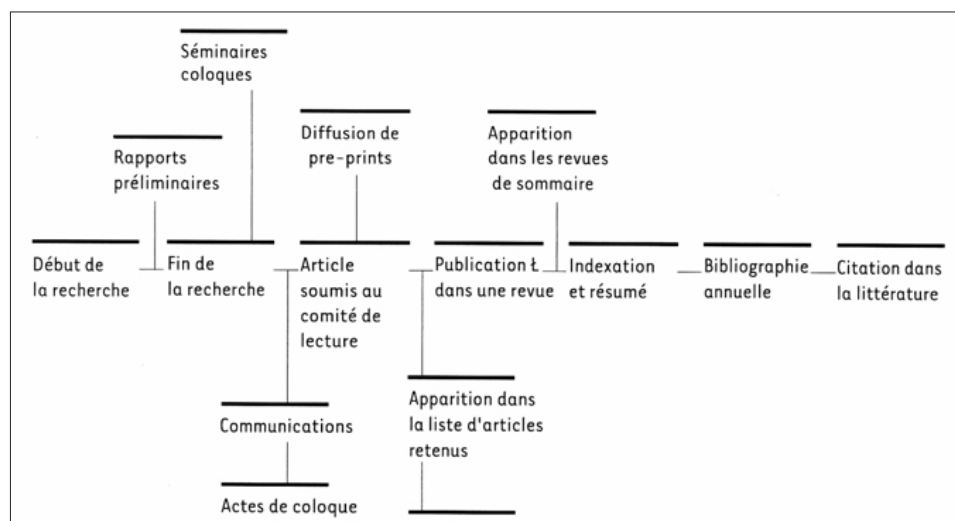
Keywords: sociology, science, communication, publication, popularization.

Contrairement à une idée reçue, la recherche n'isole pas du monde. Communiquer est essentiel pour la science écrivait, il y a juste 30 ans, William D. Garvey : *Communication : the essence of science*¹. Hier comme aujourd'hui, la confrontation des points de vue nourrit l'activité scientifique qui déploie diverses formes de communication tant endogènes qu'exogènes. En interne d'une part pour assurer le processus de production des connaissances scientifiques mais aussi pour légitimer les carrières professionnelles des chercheurs. En externe d'autre part pour contribuer à la démocratisation des savoirs nouveaux mais aussi pour conforter sa crédibilité sociale et son image dans l'opinion publique.

Communication, information et production scientifique

Communiquer, est d'abord essentiel pour l'activité de recherche : sans communication, il n'est pas de production scientifique possible. Comme le soutient Jean-Michel Berthelot², la science est éminemment sociale. Parce qu'elle repose sur l'interaction humaine, la quête scientifique peut, non seulement s'exercer, mais également dire le vrai. Pour ce faire, le chercheur communique à tous les stades de son activité. En amont de la recherche, lorsqu'il s'agit de s'informer sur l'ensemble des travaux réalisés sur le même sujet. Pendant la recherche, quand il discute ses hypothèses avec les membres de son équipe et plus largement ceux de son « *collège invisible* »³. En aval de la recherche parce qu'il vise la validation de son travail par l'« *espace public scientifique* »⁴. Tout se passe même comme si, une recherche n'existait pas tant que ses conclusions n'étaient pas éditées. Si les scientifiques passent la moitié de leur temps à réaliser leur recherche, le reste est consacré à exploiter les écrits et les recherches produites par d'autres puis à communiquer et publier leurs propres travaux et résultats⁵.

W. Garvey a sur ce point établi une modélisation de la communication scientifique en lien avec une recherche. La publication d'un article dans une revue spécialisée y joue un rôle central.



La nécessité de communiquer n'est pas spécifique à notre époque : elle est une constante historique de la science. Au 15^{ème} siècle, l'invention de l'imprimerie fait du livre un support commode pour les savants. Mais elle n'éclipse en rien la correspondance qui reste, au 17^{ème} siècle, le vecteur essentiel de la communication entre chercheurs. Celle du père Marin Mersenne, par exemple, compte plus de 200 correspondants différents dans toute l'Europe et toutes les disciplines. A travers elle, il organise la transmission des informations scientifiques et anime un réseau de chercheurs qui échangent questionnements, connaissances et solutions⁶. A la même époque, se développent les premiers journaux scientifiques⁷ dont la parution régulière supplée l'insuffisance de l'édition de livres et répond au besoin de mise à jour régulière des connaissances. Enfin, au 19^{ème} siècle, les colloques et les voyages d'études complètent les outils de communication scientifique.

Ces derniers sont à la fois oraux, écrits et électroniques. Oraux comme dans un colloque ou, au quotidien, dans un laboratoire de recherche⁸. Mais l'inconvénient est ici de ne pas faire référence : si les scientifiques parlent et passent, seuls les écrits restent et font date ! D'où les publications systématiques sous forme d'actes ou de documents de travail. Dans la forme « rapport » ou « revue », l'écrit devient le vecteur de « la science en train de se faire » tandis que dans la forme « ouvrage » ou « manuel » il est celui de la « science constituée ». Quoiqu'il en soit, force est de constater aujourd'hui la spécialisation et la prolifération des supports. Si ces dernières permettent au plus grand nombre de publier et de réduire les délais de publication, elles induisent une dispersion de l'information scientifique à laquelle les Nouvelles technologies de l'information et de la communication apportent des solutions. Au début de la recherche, les Ntic facilitent l'accès aux bases de données et ressources documentaires⁹. Pendant la recherche, les messageries électroniques par exemple, accélèrent les échanges entre pairs pour un coût dérisoire et cela malgré l'éclatement géographique des équipes et des programmes. La recherche finie, les nouvelles technologies de la communication facilitent l'envoi de « e-prints »¹⁰ et l'édition de revues électroniques. L'essor de ces dernières est réel. Il tient d'une part au fait qu'elles répondent à un besoin de la communauté et d'autre part au fait qu'elles respectent l'idéal de partage rapide et gratuit des connaissances scientifiques. Plusieurs études notent à ce sujet que le coût de production et le prix de vente des publications « papiers » augmentent au point de nuire désormais à la bonne diffusion des textes scientifiques. Le Web apparaît alors comme un support alternatif et prometteur à la diffusion marchande de la science¹¹.

Communication, publication et carrière scientifique

La communication s'avère ensuite essentielle dans l'intérêt professionnel des chercheurs. En effet, la science n'est pas seulement faite de savoirs, elle est aussi le fait d'acteurs. Ces derniers s'inscrivent dans des enjeux y compris de carrière. Les sociologies de la science l'ont bien noté. Robert Merton¹² compte le communalisme parmi les quatre normes intériorisées structurant l'ethos de la communauté scientifique. Il veillerait à ce que la rétention d'information soit sanctionnée et la bonne communication récompensée : éventuellement en

terme de promotion professionnelle. Pour Warren Hagstrom¹³, la notoriété du chercheur repose sur sa capacité à échanger des connaissances contre de la reconnaissance selon le modèle du don et du contre don. Ici, le scientifique a intérêt à communiquer ses résultats s'il veut obtenir en retour les signes légitimes de son appartenance à l'institution scientifique. Pour Pierre Bourdieu¹⁴, les publications sont intégrées au processus d'accumulation du capital scientifique : plus le chercheur publie, plus il gagne en crédibilité et notoriété qui facilitent en retour sa signature dans des revues prestigieuses. R. Merton parlait d'effet saint Matthieu : « *car on donnera à celui qui a et il sera dans l'abondance, mais à celui qui n'a pas, même ce qu'il a lui sera retiré* ».

Bref, tout chercheur qui souhaite investir le champ scientifique est soumis à une injonction de communiquer : « *A travers l'acte de publicisation de ses recherches, le scientifique est amené à développer des stratégies de communication qui dépassent les exigences scientifiques et s'inscrivent dans un schéma plus pragmatique, celui de la quête de visibilité sociale, de légitimité et de reconnaissance, qu'elles se traduisent de manière scientifique (crédibilité auprès des pairs, citations dans d'autres articles, etc.) ou de manière économique (attribution de bourses, de subventions, etc.)* »¹⁵ : Publish ou perish ! Au-delà la transmission et de diffusion de l'information, les publications scientifiques remplissent donc plusieurs fonctions. Elles servent d'une part de mesure-étalon à l'évaluation des recherches puis d'autre part de certification et de validation des résultats. Tout se passe alors comme si, l'activité scientifique ne reposait pas seulement sur un savoir faire théorique et méthodologique mais également sur une capacité à communiquer et à promouvoir ses travaux. Un chercheur efficace se doublerait d'un « *stratège en placement d'articles* »¹⁶ !

Aussi, nombreux sont les travaux en sociologie des sciences à prendre le texte et les publications scientifiques comme objet de recherche puis à penser leurs conséquences sur la trajectoire professionnelle des chercheurs. Quelques éléments.

La langue choisie pour publier n'est pas toujours celle dans laquelle le chercheur travaille. Les scientifiques utilisent l'anglais parce que « *l'actualité scientifique primaire se trouve disséminée dans les milliers de périodiques internationaux, pour la plupart anglo-saxons* » mais aussi « *parce qu'ils estiment que seule la publication dans l'une des grandes revues « internationales » confèrera à leur travail la reconnaissance attendue* »¹⁷. Ils escomptent en retour un gain de crédibilité et un effet sur leur avancement.

La scientométrie initiée par D. de Solla Price, dans les années 1960, montre que le nombre des textes produits par la communauté double tous les 15 ans. Elle montre surtout que la productivité de chaque scientifique est inversement proportionnelle au carré du nombre de publications (cf la loi de Lotka) : 25% des auteurs produisent 75% des écrits tandis que 75% des scientifiques produisent 25% d'entre eux. Cette loi scinde la profession en publiants et non publiants puis légitime le statut des uns par rapport à la situation des autres.

Des travaux plus qualitatifs ont, dans les années 1980, appréhendé cette fois le processus de production des textes scientifiques. Karin Knorr-Cetina¹⁸ montre par exemple les glissements progressifs opérés au fil des réécritures et

le décalage entre ce que le chercheur pense puis ce qu'il écrit. Elle précise que le discours scientifique ne procède pas seulement de l'argumentation et de la démonstration : il est aussi exercice de style à partir duquel on s'identifie entre pairs pour tisser des alliances au sein d'un paradigme donné¹⁹,

A contrario, Jean-Michel Berthelot pense aujourd'hui le texte scientifique comme « *intertexte référentiel à vocation probatoire systématique* »²⁰. Il propose d'ailleurs une typologie de ces derniers selon qu'ils manifestent ou non une intention de connaissance, qu'ils apportent ou non une connaissance reconnue et qu'ils appartiennent ou non au corpus de la science constituée. Le fait que les publications d'un chercheur soient situées dans l'une ou l'autre des catégories constituées, joue sur son classement institutionnel.

Comme les textes littéraires et journalistiques, les publications scientifiques sont signées. Les études sur les co-signatures scientifiques²¹ révèlent les évolutions de l'activité scientifique : hybridation²² et internationalisation²³. Mais elles révèlent aussi certains usages stratégiques : accepter la signature d'un collègue qui n'a pas contribué à la recherche parce qu'elle est susceptible de donner du poids à la recherche ou bien encore permettre à un jeune chercheur de co-signer un article de manière à donner un coup de pouce à sa carrière.

Enfin, les connaissances acquises sur les publications scientifiques, via la bibliométrie et le célèbre *Science Citation Index*²⁴, permettent de développer des outils d'évaluation de l'activité scientifique. L'analyse statistique des citations dont les textes et les auteurs sont l'objet, débouche aisément²⁵ sur le calcul d'un indice d'impact de la recherche que bien des gouvernements utilisent pour définir les critères d'avancement au mérite de leurs scientifiques et fonder le classement de leurs institutions de recherche (cf Shanghai).

Ce n'est pas tout. Si les communications scientifiques écrites servent de mesure-étalon, elles servent aussi de certificat en cas de querelle de priorité²⁶. Sur ce point D. De Solla Price²⁷ fait remarquer que « *le fond du problème, c'est la différence fondamentale qui existe entre l'effort créateur de la science et celui de l'art. Si Michel-Ange ou Beethoven n'avaient pas existé, leurs œuvres auraient été remplacées par des contributions tout à fait différentes. Si Copernic ou Fermi n'avaient jamais existé, des contributions essentiellement semblables aux leurs auraient été faites par d'autres. Il n'y a vraiment qu'un monde à découvrir, et après qu'un fragment en a été perçu, il ne reste au découvreur qu'à être honoré ou oublié. La création de l'artiste est intensément personnelle, tandis que celle du savant doit être ratifiée par ses pairs.* » Il faut donc que le scientifique, à la différence de l'artiste, veille à être le premier : l'histoire ne retient que celui-là. Par conséquent, « *Price soutient l'hypothèse que la fonction principale de l'article scientifique est, compte tenu du fait historique des innombrables querelles entre les scientifiques au sujet de la priorité de leurs découvertes, d'être un moyen social (social device) pour établir et maintenir la propriété intellectuelle plutôt qu'une technique de communication* ». ²⁸

Communication, journalisme et vulgarisation scientifique

La communication scientifique s'avère ensuite essentielle pour que la science et la société vivent en bonne intelligence. En effet, si l'activité scientifique se

distingue des activités industrielles par le fait que les premiers consommateurs des productions scientifiques sont les scientifiques eux-mêmes²⁹, il est au delà de la communication endogène à la science une communication exogène tournée vers la société. Cette dernière assure deux missions : la première permet de vulgariser la science dans la société ; la seconde permet de valoriser l'institution scientifique au regard de cette même société.

Plusieurs perspectives³⁰ théoriques permettent d'analyser la vulgarisation scientifique. L'approche communicationnelle d'abord pour laquelle, elle est une tentative de dissiper la fracture qui s'établit entre la science et le commun des mortels en raison de la contre intuitivité ses connaissances. Cette option préconise l'intervention d'un médiateur : le journaliste d'information scientifique. D'une part parce que la science a besoin d'un traducteur pour dire en des termes simples ce que le scientifique ne peut dire qu'en des termes complexes. D'autre part pour contrarier la tentation du scientifique à garder une part de l'information dans le but de conserver autorité et pouvoir sur les faits. L'approche sociologique ensuite qui privilégie les usages sociaux de la vulgarisation scientifique. Le sociologue montre d'une part qu'elle produit un « discours-spectacle » dont la conséquence est, au contraire des intentions affichées, de réaffirmer une hiérarchie dans le rapport au savoir et le monopole des scientifiques sur la connaissance. D'autre part que la vulgarisation scientifique propose aux membres des classes moyennes une pseudo-connaissance qui présente tous les signes de la distinction sans octroyer au final un fond de culture savante. L'approche sociolinguistique enfin qui étudie le discours produit par la vulgarisation : à savoir le fait qu'il y ait plusieurs niveaux de vulgarisation possible, qu'il soit aussi contraignant que le texte scientifique (car également lu dans la communauté scientifique) et qu'il puisse être partisan et instrumentalisé lors des controverses scientifiques.

Dans les faits, la vulgarisation scientifique est ancienne et multiforme. L'expérience-spectacle et les démonstrations publiques, réalisées par d'habiles expérimentateurs, dominant au 17^{ème} siècle. A partir du 18^{ème}, les encyclopédistes apportent leur contribution. Au 19^{ème} siècle, les formes de vulgarisation se diversifient : les Facultés multiplient les cours publics à destination d'un auditoire érudit puis se développe le mouvement des Universités populaires dans le but de partager le savoir, cette fois, avec le peuple. La littérature (cf Jules Verne), les grandes Expositions universelles (cf Paris 1855, 1867, 1878, 1889, 1900 et 1937) et les Muséums rapprochent également la science de la société. Sans oublier la presse scientifique : *L'Année scientifique*, *Cosmos*, *L'Ami des sciences*, *Globe*, *Le Mouvement scientifique*, *La Revue scientifique*, *Nature*³¹... Le 20^{ème} siècle apporte sa pierre à l'édifice : une nouvelle Encyclopédie, le Palais de la découverte³² (Grand palais – Paris) mais aussi de nouveaux titres de presse spécialisée : *Science et vie*, *Je sais tout*, *Science et voyages*... Aujourd'hui l'Université de tous les savoirs remplace l'Université populaire, les conférences se donnent aussi dans des *Cafés-sciences*, le Palais de la découverte est doublé d'une Cité des sciences à la Villette (Paris) puis *Science et vie* compte de nombreux concurrents : *Ca m'intéresse*, *Science et avenir*, *La Recherche*, *Pour la science*, *Science et technologie*... Des émissions radiophoniques et télévisuelles

essaient plus particulièrement sur les chaînes publiques. Ce mouvement doit beaucoup à l'ambition démocratique et au positionnement de quelques nobélisés (notamment Albert Einstein) car la résistance des savants ne manque pas d'arguments : le secret défense ou d'Etat qui entourent certaines recherches, l'éthos du scientifique qui privilégie le travail solitaire et désintéressé, la peur d'être mal compris par des esprits peu préparés.

Cette évolution de la vulgarisation doit beaucoup à l'émergence d'un médiateur en l'occurrence le journaliste scientifique³³. Il se substitue d'une part au chercheur et d'autre part à l'enseignant. Tandis qu'après guerre, les programmes télévisés de vulgarisation scientifique imitaient le modèle scolaire, c'est la transmission des connaissances scolaires que l'on accuse désormais de concession à la forme médiatique. Cette corporation des journalistes scientifiques s'est structurée dans la décennie 1950 au point de pouvoir organiser, en France dès 1969, un colloque national sur l'information scientifique avec l'aide des principales institutions de recherche nationales. Elle provoque l'instauration d'un service de presse au Cnrs³⁴ puis la parution du *Courrier du Cnrs* et de *Cnrs info*. Ici, la médiation journalistique a suscité la médiation institutionnelle³⁵. Bref, la science et les scientifiques sont amenés à communiquer toujours plus leur savoir vers la société en le vulgarisant quitte à se faire aider pour cela.

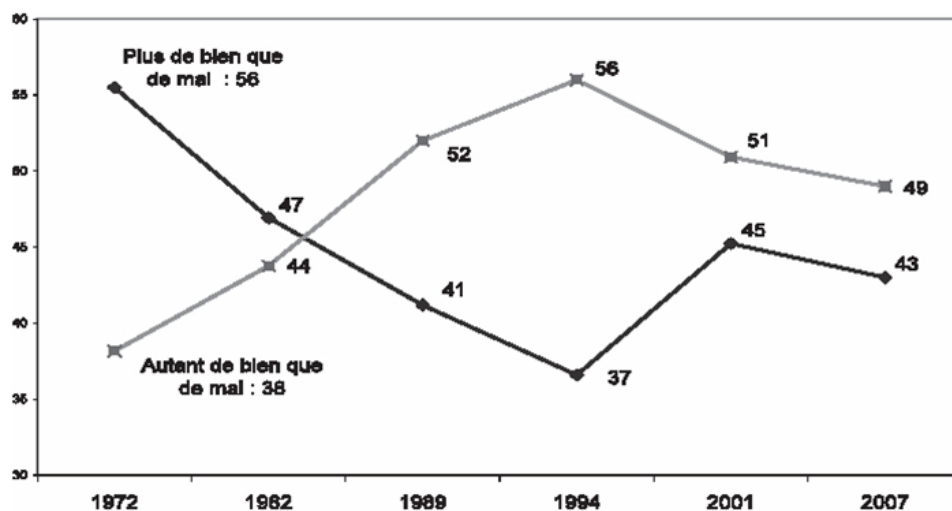
Communication, médias et valorisation scientifique

L'implication sans cesse croissante des institutions scientifiques dans la communication n'est pas anodine. Tout se passe même comme si elle répondait à une dégradation de l'image de la science contre laquelle la vulgarisation ne peut rien et contre laquelle la communauté des chercheurs lutte pour légitimer son existence. On passerait alors d'un message vers la société dont le but est la vulgarisation de la science à une communication sociale dont l'ambition serait la revalorisation de la recherche³⁶. Sur ce point, quelques remarques peuvent être faites.

Sur le plan de la théorie sociologique, on admet aujourd'hui que les normes mertonniennes gagnent à être considérées comme des ressources rhétoriques plutôt que comme une structure normative³⁷ efficace. En effet, les pratiques scientifiques sont faites de rétention d'information (dans le but de gagner une priorité), d'inégalité de signature (dans les comités de lecture par exemple), d'intéressement carriériste (*Publish or perish*) et d'attachement aux idées de ses alliés (cf affaire Alan Sokal). Pourtant la science communique son communalisme, son universalisme, son désintéressement et son scepticisme méthodique autant de valeurs qui façonnent la représentation sociale de la science.

Sur le plan de l'histoire, on sait que le 20^{ème} siècle est traversé par de nombreuses périodes de doute en la science. Après la guerre franco-allemande de 1914-1918 lorsque les Français découvrent les applications militaires de la chimie. Après la guerre mondiale de 1939-1945 durant laquelle les médecins nazis procèdent à des expérimentations inqualifiables sur leurs prisonniers et durant laquelle les physiciens américains conçoivent la bombe atomique larguée sur le Japon. Durant les années 1960 et 1970 où la jeunesse dénonce une science d'une part

tenue par le complexe militaro-industriel et d'autre part destructrice de l'écologie de la planète. Aussi pour enrayer cette évolution, nourrie depuis par quelques questionnements nouveaux voire quelques scandales³⁸ impliquant la science et ses applications technologiques, l'Etat français engage le financement de nombreux programmes susceptibles de revaloriser l'institution scientifique. Une Fête annuelle de la science est instituée à cet effet : elle souffle en 2009 sa 18^{ème} bougie. L'ensemble des actions menées dans ce sens sont efficaces puisque l'idée selon laquelle la science produit plus de bien que de mal a stoppé sa décroissance dans l'opinion³⁹ pour regagner quelques points :



En quelques années, les scientifiques se sont fait plus présents dans les médias : « le rapport entre chercheurs et médias est devenu en quelques dizaines d'années un des aspects les plus visibles du rapport recherche/société, et un mode privilégié du rapport recherche/politique »⁴⁰. Parmi les opérations médiatisées auxquelles concourt la communauté scientifique, il faut noter les programmes organisés dans le but de récolter des dons pour d'une part venir en aide à des malades et d'autre part financer la recherche sur certaines pathologies. Pour l'occasion, la science est mise en scène sur les plateaux de télévision. En retour, outre un rappel de son utilité, elle récupère des crédits de recherches considérables. Ce qui n'est d'ailleurs pas sans générer quelques réactions comme celle de Jacques Testart⁴¹. D'abord parce que « le Téléthon rapporte chaque année autant que le budget de fonctionnement de l'Inserm tout entier », ensuite parce que « *des pathologies, certes dramatiques mais qui concernent fort heureusement assez peu de personnes [] mobilisent davantage la population et recueillent infiniment plus d'argent que des maladies tout aussi terribles et cent ou mille fois plus fréquentes* », enfin parce que « si les gens savaient que leur argent va d'abord servir à financer des publications scientifiques [...] ils changeraient d'avis. » Cette médiatisation n'est donc pas sans effets pervers.

Pour conclure ces quelques considérations sociologiques sur la relation science et communication, il semble que notre remarque introductive soit toujours d'actualité. D'abord parce que la communication reste essentielle, aujourd'hui comme hier, au travail de production des connaissances scientifiques. Ensuite parce que les publications sont plus que jamais décisives pour

l'avancement et la carrière des chercheurs contemporains. La communauté scientifique enfin s'est laissée apprivoiser par les médias : ces derniers leur apportent du crédit dans tous les sens du terme. En une génération, l'expert scientifique est devenu une figure incontournable des scènes médiatiques. Cela dit, tout se passe comme si la vulgarisation était le « maillon faible » de la relation science/société. De fait, les candidats aux formations scientifiques régressent depuis maintenant plus de dix ans, dans l'enseignement supérieur universitaire français⁴². Et bien des théories scientifiques classiques restent des plus mal comprises qu'il soit : la théorie de l'évolution de l'espèce de Charles Darwin⁴³ notamment dont on fête le 150ème anniversaire.

Notes

¹ *Communication : the essence of science. Facilitating information exchange among librarians, scientists, engineers and students*, Oxford, Pergamon press, 1979.

² *L'Emprise du vrai*, Paris, Presses universitaires de France, 2008.

³ Derek de Solla Price, *Little science, big science*, New York, Columbia university press, 1963.

⁴ Robert Boure et Marie-Gabrielle Suraud, « Les revues académiques entre débat scientifique et notoriété », *Les revues scientifiques et leurs publics*, Actes du Séminaire annuel « La communication et l'information entre chercheurs », vol. 3, 1994, Université Toulouse 3.

⁵ Roger Benichoux, Jean Michel, Daniel Pajeaud, *Guide pratique de la communication pratique : comment écrire- comment dire?*, Paris, G. Lachurié, 1985.

⁶ Josette F. de la Vega, *La communication scientifique à l'épreuve de l'Internet*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2000.

⁷ *Le Journal des savants* (Paris, 1665), *The Philosophical transactions of the Royal society* (Londres, 1665), *Gionale degli letterati* (Italie) et *Acta eruditorum* (Allemagne).

⁸ Bruno Latour et Steve Woolgar, *La Vie de laboratoire. La production des faits scientifiques*, Paris, La découverte, 1988.

⁹ En France, on peut consulter en ligne via Internet les principales revues « papier » de sociologie numérisées dès leur parution : cf Cairn.

¹⁰ Textes soumis aux comités de lectures de revues non encore publiés, communiqués par mail.

¹¹ Nathalie Pignard-Cheynel, « Les enjeux de la publicisation des sciences sur Internet », Communication au colloque *La publicisation de la science*, Grenoble, 24-26 mars 2004.

¹² Robert Merton, « The normative structure of science » [1942], in *Sociology of science. Theoretical and empirical investigations*, Chicago, University of Chicago press, 1973.

¹³ Warren Hagstrom., *The Scientific community*, New York, Basic Books, 1965.

¹⁴ « Le champ scientifique », *Actes de la revue en sciences sociales*, n° 2.2-3, La production de l'idéologie dominante, 1976

- ¹⁵ Nathalie Pignard-Cheynel, « Les enjeux de la publicisation des sciences sur Internet », Communication au colloque *La publicisation de la science*, Grenoble, 24-26 mars 2004.
- ¹⁶ Felice Dassetto, « Il était une fois... des savants et des revues », *Louvain*, n° 146, Le prix de la connaissance, 2004.
- ¹⁷ Bernard Cassen (sous la dir.), *Quelles langues pour la science*, Paris, Editions la découverte, 1990.
- ¹⁸ *The Manufacture of knowledge*, Oxford, Pergamon Press, 1981.
- ¹⁹ Thomas Kuhn, *The Structure of scientific revolution*, Chicago, University of Chicago press, 1962.
- ²⁰ Intertexte par le jeu des citations. Référentiel dans la mesure où il entend rendre compte de la réalité. A prétention probatoire et systématique à travers les arguments et preuves qu'il donne au lecteur pour valider et accréditer la thèse soutenue. Jean-Michel Berthelot, *Figures du texte scientifique*, 2003 ; « Texte scientifique et essai : le cas des sciences humaines » dans Pierre Glaudes, *L'Essai : métamorphoses d'un genre*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 2002.
- ²¹ David Pontille, *La Signature scientifique. Une sociologie pragmatique de l'attribution*, Paris, Cnrs éditions, 2004
- ²² Michel Grossetti et Béatrice Milard, « Les évolutions du champ scientifique en France à travers les publications et les contrats de recherche », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 148, 2003.
- ²³ Yves Gingras, « Les formes spécifiques de l'internationalité du champ scientifique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 141, 2002.
- ²⁴ Paul Wouters, « Aux origines de la scientométrie. La naissance du Science citation index », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 164, 2006.
- ²⁵ Yves Gingras, « Du mauvais usage de faux indicateurs », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, n° 55, 2008.
- ²⁶ Robert Merton, « Priorities in scientific discovery : a chapter in the sociology of science », *American sociological review*, 22, 1957.
- ²⁷ *Little science, big science*, New York, Colombia university press, 1963.
- ²⁸ Xavier Polanco, « Les sciences de l'information : bibliométrie, scientométrie, infométrie », *Solaris*, n° 2, 1995.
- ²⁹ Eliséo Véron, « Entre l'épistémologie et la communication », *Hermès*, n°21, Sciences et médias, 1997.
- ³⁰ Daniel Jacobi et Bernard Schiele, *Vulgariser la science. Le procès de l'ignorance*, Seyssel, Eds Champ Vallon, 1988.
- ³¹ Gaston Tissandier, fondateur de la revue *Nature* en 1873, écrit : « Répandre les lumières et dissiper les ténèbres, c'est non seulement travailler pour la science, mais c'est contribuer directement au bien du pays »
- ³² Près d'un scientifique parisien sur deux déclare aujourd'hui que le Palais de la découverte inauguré en 1937 a joué un rôle dans sa vocation scientifique.
- ³³ Nicolas Skrotzky, *Science et communication*, Paris, Belfond, 1989

³⁴ Centre national de la recherche scientifique

³⁵ Françoise Tristani-Potteaux, *Les journalistes scientifiques, médiateurs des savoirs*, Paris, Economica, 1997.

³⁶ Dominique Wolton, « De la vulgarisation à la communication », *Hermès*, n° 21, Sciences et médias, 1997.

³⁷ Pierre Bourdieu, *Science de la science et réflexivité*, Paris, Raisons d'agir, 2001.

³⁸ Pour ce qui est de l'Europe et de la France on peut citer : le nucléaire, les organismes génétiquement modifiés, le génie génétique, les scandales de l'amiante, du sang contaminé, de la vache folle...

³⁹ Boy Daniel, « Analyse des résultats des enquêtes sur la perception de la société par les chercheurs et réciproquement », dans Jean-Pierre Alix, Bernard Ancori et Pierre Petit (sous la direction de), *Sciences en société au 21ème siècle : autres relations, autres pratiques* (Actes du colloque des 28-29 novembre 2007, Strasbourg, Parlement européen), Paris, Cnrs éditions, 2008.

⁴⁰ Jean-Robert Henri, « La recherche, aux feux de la rampe », *Hermès*, n° 21, Science et médias, 1997.

⁴¹ *Le vélo, le mur et le citoyen*, Paris, Belin, 2006.

⁴² Bernard Convert, *Les Impasses de la démocratisation scolaire. Sur une prétendue crise des vocations scientifiques*, Paris, Raisons d'agir, 2006.

⁴³ Gérald Bronner, « La résistance au darwinisme : croyances et raisonnements », *Revue française de sociologie*, n° 48, 2007.

Resenhas

Entre o espetáculo e a solidão: as transformações da intimidade

Ilana Feldman

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da USP, mestre em Comunicação e Imagem pela Universidade Federal Fluminense e graduada em Cinema pela Universidade Federal Fluminense, atuando também como colaboradora das revistas *Cinética* e *Trópico*.

Resenha do livro:

O show do eu – a intimidade como espetáculo, de Paula Sibilia.
(Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008).

Blogs, fotologs, webcams, Orkut, Youtube, MySpace, videologs... O que haveria de comum a todos esses dispositivos tecnológicos que mediam as novas formas de sociabilidade e os novos “modos de ser” de nossa época? Que mundo e que tipos de subjetividades esses virtualizados dispositivos de comunicação, interação e autoestilização estariam possibilitando construir? Nesse panorama, pautado pelo desejo de visibilidade total e pelo culto à personalidade, haveria ainda sentido falar em “intimidade”, “vida privada” e “realidade”?

Para responder a essas nada fáceis perguntas, a antropóloga e ensaísta argentina Paula Sibilia, também professora do curso de Estudos Culturais e Mídia da Universidade Federal Fluminense, tem-se dedicado nos últimos anos a pesquisar as novas práticas autobiográficas, ou “confessionais”, de exposição pública da vida privada na Internet, justamente em um momento em que milhões de usuários de todo o planeta se apropriam de diversas ferramentas on-line para expor suas intimidades e criar um tipo de personalidade que lhes pareça espetacular.

Em *O show do eu – a intimidade como espetáculo*, livro originado de sua tese de doutorado na Escola de Comunicação da UFRJ, Sibilia nos conduz por um percurso vertiginoso, em que comparecem rigor analítico, liberdade ensaística e uma profusão de objetos literários, televisivos, cinematográficos e artísticos: filmes, programas de TV, reality shows, biografias, arte contemporânea e renovadas formas de romances epistolares e diários “íntimos”. Evocando desde as primeiras páginas a fundamental pergunta nietzschiana, “como alguém se torna o que é?”, a autora transita, em seus instigantes e variados exemplos, entre Nietzsche e Bruna Surfistinha, Clarice Lispector e Vera Loyola, Virginia Woolf e Clara Averbuck, Fernando Pessoa e Kléber Bambam, Freud e Lola Copacabana...

Nesse panorama histórico e cultural tão desconcertante quanto espantoso, em que o velho slogan “faça você mesmo” vem sendo substituído pelo “mostre-se como for” e em que o verbo “ser” torna-se um efeito do verbo “parecer”, *O show do eu* tem como desafio compreender a pregnância de nossas práticas culturais, sobretudo aquelas confessionais e performativas, na conformação daquilo que somos. Mas o que determina aquilo que se é? E como as transformações que atravessam os modos de subjetivação contemporâneos estão vinculadas ao ambíguo estatuto que vêm adquirindo os pares, até então opostos, entre público e privado, ficção e realidade, intimidade e exterioridade, pessoa e personagem?

A tese central do livro aponta que a passagem do século XX para o XXI está sendo marcada por um deslocamento do eixo central que alicerça a experiência de si, implicando fortes mutações nas formas com que nos construímos como sujeitos. Assim, em vez daquelas subjetividades tipicamente modernas, pacientemente elaboradas no silêncio e na solidão do espaço privado (um tipo de caráter introdirigido), proliferariam de maneira crescente as personalidades alterdirigidas, voltadas não mais para “dentro de si”, mas para “fora”, visando à captação dos olhares alheios em um mundo saturado de estímulos visuais.

Por isso, cada vez mais, segundo Sibilia, as subjetividades contemporâneas parecem se ancorar na exterioridade, naqueles sinais visíveis emitidos por um corpo, assim como na conquista da tão almejada visibilidade. Tendência que refletiria certo esvaziamento da interioridade, no sentido de um espaço

íntimo e privado localizado “dentro” de cada indivíduo: uma esfera interior que, ao longo da Modernidade, constituíra o eixo em torno do qual as subjetividades eram definidas, zelosamente alicerçadas e laboriosamente edificadas, seja por meio de introspectivas técnicas hermenêuticas, seja por meio dos relatos proporcionados por cartas, diários e epístolas.

Atualmente, porém, de acordo com a autora, estaríamos vivenciando importantes transformações na maneira com que os indivíduos configuram e vivenciam suas experiências subjetivas. Acompanhando as fortes mudanças que estão ocorrendo em todos os âmbitos – compassadas por tendências como a aceleração, a sensação de fragmentação, a globalização dos fluxos comunicacionais e financeiros, a digitalização e a virtualização –, estaríamos atravessando mutações igualmente profundas na definição da subjetividade individual.

Como consequência dessas sacudidas, “a verdade” sobre o que cada um é não se encontraria mais no cerne de nossa interioridade psicológica - naquele magma denso e misterioso “oculto” dentro de nós -, mas, cada vez mais fortemente, ela passaria a se expor nas superfícies das peles e das telas, sobretudo as telas do computador. Isto é, o apagamento dessa romântica espécie de magma interior que costumava dar consistência ao homo *psychologicus* estaria cedendo terreno a outras construções identitárias, de algum modo mais afinadas e compatíveis com as demandas da sociedade contemporânea.

Em uma cultura que suspendeu – ou, no mínimo, relegou para um segundo plano – as indagações sobre as causas profundas e os fundamentos, na qual as idéias de real e de verdade sofreram sérios abalos, é sabido que a eficiência e a eficácia (isto é, a capacidade de produzir efeitos) se tornam argumentos inquestionáveis. Assim, nos mostra O show do eu, tendências confessionais, exibicionistas e performativas alimentam novas modalidades de construção subjetiva e consumo identitário, em uma espetacularização do eu que visa à obtenção de um efeito: o reconhecimento nos olhos do outro e, sobretudo, o cobiçado fato de ser visto.

Porém, essa construção de si como personagem visível, ressalta a autora, denotaria um flagrante pavor da solidão. Pois, diferentemente das “pessoas reais”, os personagens que habitam os blogs, fotologs e outros “logs” do ciberespaço nunca estão a sós, já que, pelo menos em tese, há sempre alguém olhando ou acompanhando tudo o que eles fazem (e também o que não fazem). Nesse sentido, as novas subjetividades construídas na visibilidade das peles e das telas denotariam um tipo contemporâneo de fragilidade, por conta tanto da dependência do olhar alheio quanto da perda das âncoras que sustentavam, até outro dia, o “eu” moderno. Mas, sabemos todos, se tal íntima fragilidade se realizar tal como um espetáculo, certamente a solidão será bem recompensada.

Racing the Beam: uma história das Materialidades do videogame Atari

Letícia Perani

Mestre em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj).

E-mail: leticiaperani@yahoo.com.br

Resenha de: MONFORT, Nick; BOGOST, Ian.
Racing the Beam: the Atari Vídeo Computer System.
Cambridge: The MIT Press, 2009.

Nos anos 1980, o sonho de qualquer aficionado por novidades eletrônicas era possuir o primeiro videogame comercializado em larga escala: o Atari Video Computer System - VCS, lançado em 1977. Vários dos jogos produzidos para este console, como *Pitfall!*, *River Raid*, *Keystone Kapers* e *Enduro*, definiram os gêneros e os clichês que acompanhariam o mundo *gamer* por muitos anos. Aproveitando-se dessa memória sentimental de milhões de pessoas, os pesquisadores estadunidenses Nick Monfort e Ian Bogost escreveram *Racing the Beam: the Atari Video Computer System* (The MIT Press, 2009) para contar a história do Atari. Mas não pensemos que este livro apenas conta a história do console e seus bem-sucedidos jogos – o que os autores propõem é demonstrar como as várias limitações técnicas do Atari foram propícias para a expressão criativa dos seus programadores.

Racing the Beam é basicamente um estudo da plataforma do Atari VCS, ou seja, entender os padrões de design de suas peças de hardware e softwares programados para este sistema. Monfort e Bogost escolheram, dentre os mais de 1000 jogos que foram lançados para este console, seis títulos que poderiam demonstrar o desenvolvimento das práticas de programação, e as soluções criativas encontradas para a produção de experiências interessantes para os jogadores: em ordem cronológica de lançamento, os jogos estudados foram *Combat* (1977), *Adventure* (1978), *Pac-Man* (1981), *Yars' Revenge* (1981), *Pitfall!* (1982) e *Star Wars: The Empire Strikes Back* (1982). Em cada um dos seis *games*, uma peculiaridade do design do Atari VCS é abordada: por exemplo, ao analisar *Combat*, jogo que fazia parte do pacote de lançamento do agora balzaquiano console, os autores evidenciam o seu singular método de construção de imagens, devido ao uso do *Television Interface Adaptor* (TIA). O TIA se aproveita das características dos televisores do final dos anos 1970, que utilizavam tubos de raios catódicos, iluminando as imagens através dos canhões de elétrons (*electron beam*) – o TIA “desenhava” na tela as imagens programadas nos cartuchos antes que os canhões de elétrons pudessem ser ativados. O próprio título do livro faz referência a esse método de exibição de imagens; em uma tradução livre, *Racing the Beam* poderia ser entendido como “Desafiando os canhões [de elétrons]”. Outros temas tratados por Monfort e Bogost são a influência dos videogames no desenvolvimento dos computadores pessoais; as dificuldades de adaptação dos jogos de fliperama (que possuíam processadores com maior capacidade gráfica) para o Atari VCS; o desenvolvimento de novas estratégias de construção espacial para os jogos; a necessidade do conhecimento profundo da plataforma para a elaboração de novos tipos de *games*; o início das *third-party companies*, as empresas que apenas desenvolvem jogos para diferentes plataformas; o licenciamento de marcas (principalmente de filmes) para a criação de jogos, prática iniciada com o Atari VCS, e que foi responsável pela enorme crise que quase destruiu o mercado de videogames em 1983.

Em comum, podemos notar que todos os assuntos abordados por Nick Monfort e Ian Bogost margeiam a principal proposta de *Racing the Beam*: o estudo da plataforma do Atari VCS para entender como suas conformidades materiais (*chips*, processadores, capacidade gráfica, modelos de joysticks etc.) possibilitaram a expressão artística e cultural vista nos numerosos jogos deste console.

Embora o livro possua um detalhamento técnico aprofundado, que pode até mesmo dificultar a sua leitura por pessoas que não tenham noções básicas de design de hardware e/ou programação, os autores não se valeram de uma perspectiva estritamente tecnicista, como podemos notar nesta declaração:

Inovações técnicas são muitas vezes entendidas como a criação de novas tecnologias – novos materiais, novo design de chips, novos algoritmos. Mas a inovação técnica pode também significar o uso diferente das restrições técnicas, algo que produz resultados interessantes quando combinado com resultados criativos¹ (MONFORT e BOGOST, 2009: 53).

Dentro desta proposta de abordagem metodológica, Monfort e Bogost procuram estabelecer uma maneira diferente de realizar pesquisas sobre os meios eletrônicos. Os autores de *Racing the Beam* consideram que, até o momento, os estudos de mídia digital se concentraram em quatro áreas: a recepção/operação dos meios (*Reception/operation*), que focariam nos efeitos humanos da adoção dessas tecnologias, como nos estudos de Sherry Turkle; os estudos de interface (*interface studies*), que buscam entender os processos de interação humano-computador, representado, neste caso, pelo emblemático livro *Remediation*, de Jay D. Bolter e Richard Grusin; os estudos de forma/função (*form/function*), que lidam com as regras e a natureza das simulações, realizados principalmente pelas pretensas “correntes” dos *Game Studies*, Ludologia e Narratologia; e, finalmente, pelo estudo das codificações (*code studies*), que procuram entender a maneira que o trabalho criativo é construído e visto pelos programadores, explorando as linguagens e os métodos de programação utilizados. Assim, Monfort e Bogost propõem um novo campo de estudos dos meios digitais: os estudos de plataforma (*platform studies*), abrangendo uma área que acreditam ter sido negligenciada pelas outras metodologias ciberculturais: as conformações materiais/técnicas das plataformas utilizadas na computação e nos *games*, “(...) conectando as bases do trabalho em mídias digitais às culturas nas quais esse trabalho foi efetivado, e em que a codificação, as formas, as interfaces e o seu eventual uso são construídos”² (MONFORT e BOGOST, 2009: 147).

Contudo, os estudos de plataforma propostos por Monfort e Bogost não são uma novidade para os pesquisadores de mídias digitais. A técnica de exposição histórica de *Racing the Beam* segue uma tendência emergente nas Ciências da Comunicação: a valorização da importância das materialidades dos meios nos processos comunicacionais. Os autores do livro afirmam que sua proposta é semelhante àquela definida pelo alemão Friedrich Kittler no seminal artigo “There is no software” (1997). Em seu trabalho, Kittler procura demonstrar que os estudos dos meios digitais muitas vezes consideram os softwares e sistemas operacionais apenas pelos seus aspectos simbólicos, esquecendo-se que, para produzir todo este simbolismo, existem milhões de operações “materiais”, desde pequenos chips até os intrincados algoritmos usados na programação de softwares. Se observarmos apenas o resultado final do processo de computação, exibido em nossas telas, o software não existirá – daí o título do artigo do pesquisador alemão. Neste sentido, *Racing the Beam* se aproxima de Kittler para afirmar que:

Os pesquisadores em mídias digitais estão começando a ver que o código [de programação] é uma maneira de aprender melhor como os computadores são culturalmente utilizados, mas existem algumas poucas tentativas de ir mais a fundo, de investigar os sistemas básicos de hardwares e softwares nos quais a programação é realizada, aqueles que são a base para a expressão computacional. Este livro começou a fazer isso – desenvolver uma abordagem crítica para as plataformas computacionais³ (MONFORT e BOGOST, 2009: 2).

Porém, mesmo que a abordagem crítica de *Racing the Beam: the Atari Video Computer System* não seja tão original quanto afirmam seus autores, o livro consegue ser muito interessante como demonstração das possibilidades metodológicas da teoria das Materialidades para os estudos comunicacionais, e não só um intrincado registro técnico/histórico para os fanáticos por *games* – afinal, o que Nick Monfort e Ian Bogost nos apresentam, com a história do Atari VCS, é a comprovação de como o videogame pode ser um tópico de extrema importância dos videogames para a pesquisa dos meios digitais.

Notas

¹ Livre tradução de: “Technical innovations are often understood as the creation of new technology—new materials, new chip designs, new algorithms. But technical innovation can also mean using existing technical constraints in new ways, something that produces interesting results when combined with creative goals”.

² Livre tradução de: “(...) connecting the fundamentals of digital media work to the cultures in which that work was done and in which coding, forms, interfaces, and eventual use are layered upon them”.

³ Livre tradução de: “Digital media researchers are starting to see that code is a way to learn more about how computers are used in culture, but there have been few attempts to go even deeper, to investigate the basic hardware and software systems upon which programming takes place, the ones that are the foundation for computational expression. This book begins to do this—to develop a critical approach to computational platforms”.

Referências bibliográficas

KITTLER, Friedrich. *There is no software*. In: JOHNSTON, John (ed.). *Literature, Media, Information Systems*. New York: Routledge, 1997.

MONFORT, Nick; BOGOST, Ian. *Racing the Beam: the Atari Video Computer System*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

Orientação editorial

Logos: Comunicação & Universidade é uma publicação semestral do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) da Faculdade de Comunicação Social da UERJ. A cada número há uma temática central, foco dos artigos principais; trabalhos de pesquisa abordando outros temas serão aceitos a critério do Conselho Editorial.

1. ORIENTAÇÃO EDITORIAL

- 1.1. Os textos serão revisados e poderão sofrer pequenas correções ou cortes em função das necessidades editoriais, respeitado o conteúdo.
- 1.2. Os artigos assinados são de exclusiva responsabilidade dos autores.
- 1.3. É permitida a reprodução total ou parcial dos textos da revista, desde que citada a fonte.

2. PROCEDIMENTOS PARA SUBMISSÃO DE ARQUIVOS

- 2.1. Os artigos devem conter entre 30 e 35 mil caracteres (incluindo a folha de referências bibliográficas e as notas) e as resenhas de obras recentes até 5 mil caracteres. Artigos e resenhas já revisados devem ser enviados em anexo por e-mail aos editores.
- 2.2. Uma breve referência profissional e acadêmica do autor com até três linhas deve acompanhar o texto.
- 2.3. Os artigos devem ser precedidos por um resumo de no máximo cinco linhas, com três palavras-chave e versão em inglês acompanhada de *keywords*.
- 2.4. As citações com até três linhas devem vir entre aspas, sem se destacar do corpo do texto, devendo acompanhá-las imediatamente as notas bibliográficas entre parênteses. Exemplo: (SOBRENOME DO AUTOR, ano de publicação da obra, página correspondente). Citações com mais de três linhas devem vir separadas do corpo do texto, com recuo à esquerda de 2 cm, sem aspas, entrelinha simples, acompanhadas das notas bibliográficas.
- 2.5. Formato do texto: Word (nome.doc), fonte Times New Roman, corpo 12, entrelinha 1,5. Teclar “Enter” apenas uma vez para mudança de parágrafo. Não formatar sublinhado, tabulações ou hifenização ou notas de rodapé. Eventuais notas deverão ser numeradas no corpo do texto entre parênteses e vir no final do artigo. As páginas não devem ser numeradas.
- 2.6. Imagens devem ser enviadas em formato jpg em arquivo próprio, identificadas ao longo do texto como “foto1.jpg”, “foto2.jpg” etc.
- 2.7. As referências bibliográficas, organizadas na última página, não deverão exceder dez obras, obedecendo às normas da ABNT. Exemplo de referência de livro: (SOBRENOME DO AUTOR, Nome. *Título da obra*. Cidade: Editora, ano.). Os títulos de artigos de periódicos devem seguir o mesmo padrão, sendo o nome da publicação em itálico. Exemplo: (SOBRENOME DO AUTOR, Nome. *Título do artigo*. *Periódico*, Cidade: Editora/Instituição, v.XX, n.XX, p. XX-XX, mês, ano).