

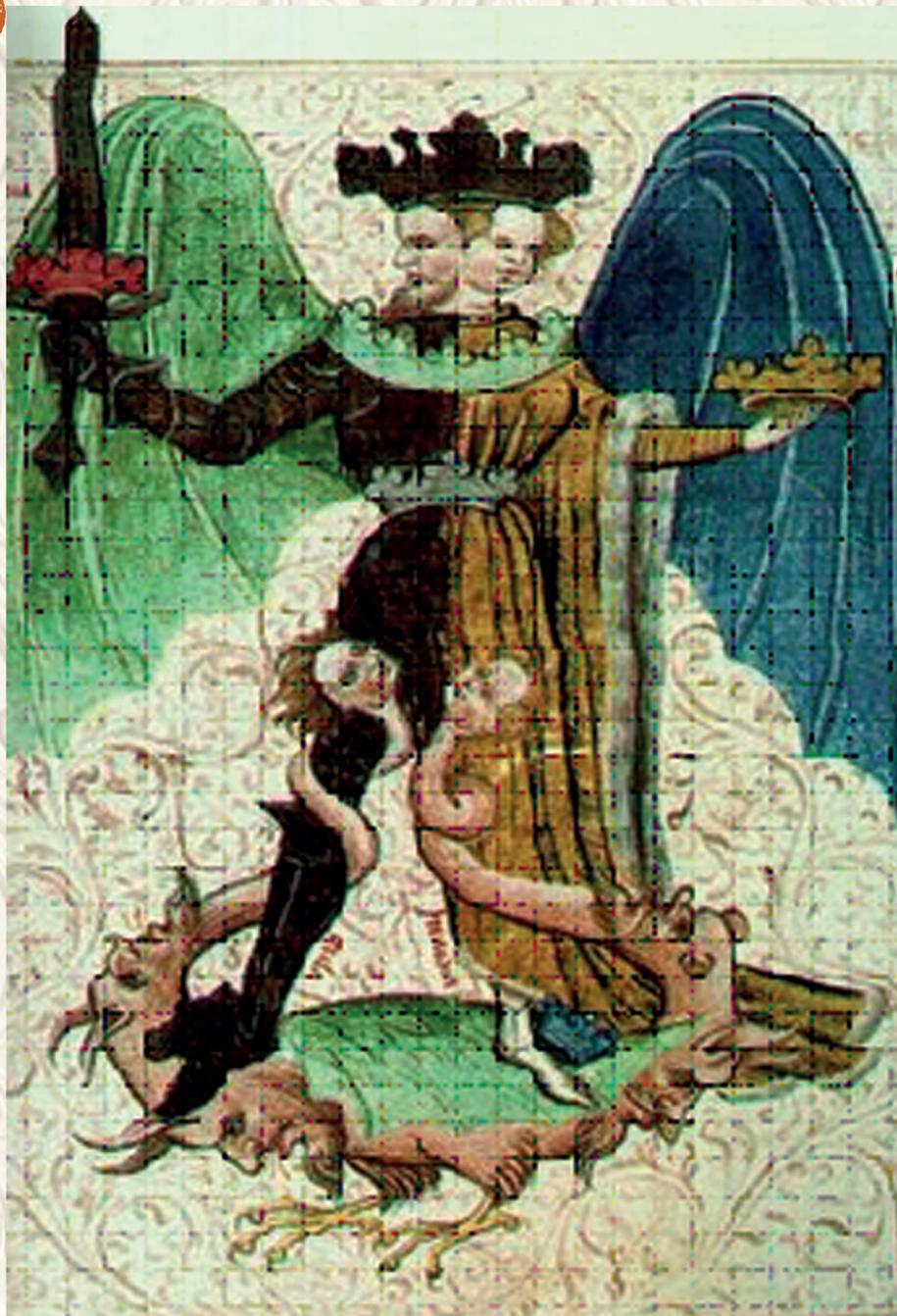
*Marcelo Bolshan Gomes*

**O ENCANTADOR DE SERPENTES**  
*Hermenêutica e Comunicação*



# O ENCANTADOR DE SERPENTES

*Hermenêutica e Comunicação*



*Marcelo Bolshan Gomes*

## **Universidade do Estado do Rio Grande do Norte**

### **Reitora**

Cicília Raquel Maia Leite

### **Vice-Reitor**

Francisco Dantas de Medeiros Neto

### **Diretor da Editora Universitária da Uern - Eduern**

Francisco Fabiano de Freitas Mendes

### **Chefe do Setor Executivo da Editora Universitária - Eduern**

Jacimária Fonseca de Medeiros

### **Chefe do Setor de Editoração da Editora Universitária da Uern - Eduern**

Emanuela Carla Medeiros de Queiros



### **Conselho Editorial das Edições UERN**

Edmar Peixoto de Lima

Emanuela Carla Medeiros de Queiros

Filipe da Silva Peixoto

Francisco Fabiano de Freitas Mendes

Isabela Pinheiro Cavalcanti Lima

Jacimária Fonseca de Medeiros

José Elesbão de Almeida

Maria José Costa Fernandes

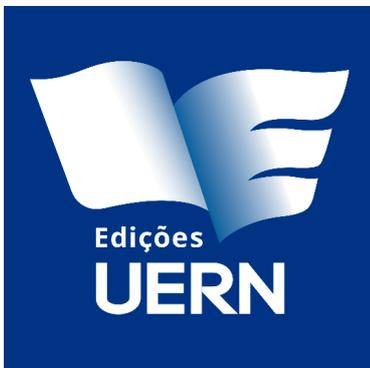
Maura Vanessa Silva Sobreira

Kalidia Felipe de Lima Costa

Regina Célia Pereira Marques

Rosa Maria Rodrigues Lopes

Saulo Gomes Batista



### **Diagramação e Capa**

Alice Kelly Silva Oliveira

### **Catálogo da Publicação na Fonte.**

#### **Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.**

Gomes, Marcelo Bolshan.

O encantador de serpentes: hermenêutica e comunicação. [recurso eletrônico]. / Marcelo Bolshan Gomes – Mossoró, RN: Edições UERN; FAPERN, 2023.

148 p.

ISBN: 978-85-7621-469-4 (E-book).

1. Comunicação Social. 2. Arqueologia Política. 3. Hermenêutica. I. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. II. Título.

UERN/BC

CDD 302

*Meus amigos e minhas amigas,*

**O Projeto Institucional de Fortalecimento de Ações de Divulgação e Popularização da Ciência nos Territórios do RN**, pelo qual foi possível a edição de todas essas publicações digitais, faz parte de uma plêiade de ações que a **Fundação de Amparo à Ciência, Tecnologia e Informação do Estado do Rio Grande do Norte (FAPERN)**, em parceria, nesse caso, com a Fundação Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (FUERN), vem realizando a partir do nosso Governo.

Sempre é bom lembrar que o investimento em ciência auxilia e enriquece o desenvolvimento de qualquer Estado e de qualquer país. Sempre é bom lembrar ainda que inovação e pesquisa científica e tecnológica são, na realidade, bens públicos que têm apoio legal, uma vez que estão garantidos nos artigos 218 e 219 da nossa Constituição.

Por essa razão, desde que assumimos o Governo do Rio Grande do Norte, não medimos esforços para garantir o funcionamento da FAPERN. Para tanto, tomamos uma série de medidas que tornaram possível oferecer reais condições de trabalho. Inclusive, atendendo a uma necessidade real da instituição, viabilizamos e solicitamos servidores de diversos outros órgãos para compor a equipe técnica.

Uma vez composto o capital humano, chegara o momento também de pensar no capital de investimentos. Portanto, é a primeira vez que a FAPERN, desde sua criação, em 2003, tem, de fato, autonomia financeira. E isso está ocorrendo agora por meio da disponibilização de recursos do PROEDI, gerenciados pelo FUNDET, que garantem apoio ao desenvolvimento da ciência, tecnologia e inovação (CTI) em todo o território do Rio Grande do Norte.

Acreditando que o fortalecimento da pesquisa científica é totalmente perpassado pelo bom relacionamento com as Instituições de Ensino Superior (IES), restabelecemos o diálogo com as quatro IES públicas do nosso Estado: UERN, UFRN, UFERSA e IFRN. Além disso, estimulamos que diversos órgãos do Governo fizessem e façam convênios com a FAPERN, de forma a favorecer o desenvolvimento social e econômico a partir da Ciência, Tecnologia e Inovação (CTI) no Rio Grande do Norte.

Por fim, esta publicação que chega até o leitor faz parte de uma série de medidas que se coadunam com o pensamento – e ações – de que os investimentos em educação, ciência e tecnologia são investimentos que geram frutos e constroem um presente, além, claro, de contribuir para alicerçar um futuro mais justo e mais inclusivo para todos e todas!

*Boa Leitura!*

*Boa leitura e bons aprendizados!*



*Fátima Bezerra*

Governadora do Rio Grande do Norte



# *Parceria pelo*

Desenvolvimento Científico do RN



A Fundação de Amparo à Ciência, Tecnologia e Informação do Estado do Rio Grande do Norte (FAPERN) e a Fundação Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (FUERN) sentem-se honradas pela parceria firmada em prol do desenvolvimento científico, tecnológico e de inovação. A publicação deste livro eletrônico (e-book) é fruto do esforço conjunto das duas instituições, que, em setembro de 2020, assinaram o Convênio 05/2020–FAPERN/FUERN, que, dentre seus objetivos, prevê a publicação de mais de 300 e-books. Uma ação estratégica como fomento de divulgação científica e de popularização da ciência.

Esse convênio também contempla a tradução de sites de Programas de Pós-Graduação (PPGs) das Instituições de Ensino Superior do Estado para outros idiomas, apoio a periódicos científicos e outras ações para divulgação, popularização e internacionalização do conhecimento científico produzido no Rio Grande do Norte. Ao final, a FAPERN terá investido R\$ 855.000,00 (oitocentos e cinquenta mil reais) oriundos do Fundo Estadual de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNDET), captados via Programa de Estímulo ao Desenvolvimento Industrial do Rio Grande do Norte (PROEDI), programa aprovado em dezembro de 2019 pela Assembleia Legislativa na forma da Lei 10.640, sancionada pela governadora, professora Fátima Bezerra.

Na publicação dos e-books, estudantes de cursos de graduação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) são responsáveis pelo planejamento visual e diagramação das obras. A seleção dos bolsistas ficou a cargo da Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis (PRAE/UERN).

Os editais lançados abrangeram diferentes temáticas assim distribuídas: no Edital 17/2020 - FAPERN, os autores/ organizadores puderam inscrever as obras resultantes de suas pesquisas de mestrado e doutorado defendidas junto aos PPGs de todas as Instituições de Ciência, Tecnologia e Inovação (ICTIs) do Rio Grande do Norte, bem como coletâneas que foram resultados de trabalhos dos grupos de pesquisa nelas sediados. No Edital nº 18/2021 - FAPERN, realizou-se a chamada para a publicação de e-books sobre o tema “Turismo para o desenvolvimento do Rio Grande do Norte”. No Edital nº 19/2021 - FAPERN, foi inscrita a chamada para a publicação de e-books sobre o tema “Educação para a cidadania e para o desenvolvimento do Rio Grande do Norte: relatos de ações exitosas”. No Edital nº 20/2021 - FAPERN, foi realizada a chamada para a publicação de e-books sobre o tema «Saúde Pública, desenvolvimento social e cidadania no Rio Grande do Norte: relatos de ações exitosas”. O Edital nº 21/2021 - FAPERN trouxe a chamada para a publicação de e-books sobre o tema “Segurança pública, desenvolvimento social e cidadania no Rio Grande do Norte: relatos de ações exitosas”. O Edital nº 22/2021 - FAPERN apresentou a chamada para a publicação de e-books sobre o

tema “Pesquisas sobre o Bicentenário da Independência do Brasil (1822-2022): desdobramentos para o desenvolvimento social e/ou econômico do RN”. O Edital nº 23/2021 – FAPERN realizou a chamada para a publicação de e-books sobre o tema “Pesquisas sobre o Centenário da Semana de Arte Moderna (1992-2022) desdobramentos para o desenvolvimento social e/ou econômico do RN”. O Edital nº 22/2022 – FAPERN, realizou a chamada para a publicação de e-books com o objetivo de contribuir para o fortalecimento e divulgação da pesquisa a partir dos programas de pós-graduação e dos Grupos de Pesquisa das Instituições de Ensino Superior do Estado do Rio Grande do Norte.

Com essa parceria, a FAPERN e a FUERN unem esforços para o desenvolvimento do Estado do Rio Grande do Norte, acreditando na força da pesquisa científica, tecnológica e de inovação que emana das instituições potiguares, reforçando a compreensão de que o conhecimento é transformador da realidade social.

Agradecemos a cada autor(a) que dedicou seu esforço na concretização das publicações e a cada leitor(a) que nelas tem a oportunidade de ampliar seu conhecimento, objetivo final do compartilhamento de estudos e pesquisas.



*Gilton Sampaio  
de Souza*

Diretor-Presidente da FAPERN

*Cicília Raquel*

*Maia Leite*

Presidente da FUERN



*“Sedes prudentes como as serpentes  
e simples como as pombas”*

*Matheus: 10,16.*

# O ENCANTADOR DE SERPENTES

## *Ciência Arte e Política na Comunicação*

*Defende-se aqui a ideia de que a comunicação é uma síntese contemporânea de saberes outrora irreduzíveis, um campo epistemológico intermediário entre a ciência, a arte e a política. A publicidade e o jornalismo são dois braços da comunicação, sendo o jornalismo mais científico e a publicidade mais artística. O texto jornalístico é uma escritura de eficácia simbólica (se tivermos uma inclinação para sociologia) ou de texto mágico (caso preferirmos usar metáforas), com duas principais características: o senso de oportunidade e o poder de sedução. O senso de oportunidade vem do planejamento racional e da visão sociológica; e o poder de sedução, ou Forma, vem certamente da sensibilidade e da criatividade do lado direito do cérebro. Para não se comprometer eticamente, o comunicador deveria ocupar uma posição política dupla, servindo ao rei e ao povo, escrevendo a favor e contra o poder, de forma a atender às demandas do público e das autoridades constituídas. Assim, cúmplice e sabotador do Poder, o comunicador sempre faz parte do sistema, mas luta para modificá-lo. É esta posição dupla que lhe garante a eficácia simbólica. Sua palavra só é mágica porque atende ao povo e ao rei.*

Fazendo uma plataforma política com os professores de ciência social na universidade, observei como eles fazem questão de definir conceitualmente as palavras. Acho que cientistas sociais acreditam que ‘os mais precisos’ vencerão. Em contrapartida, em outra ocasião, fechando um jornal literário com pessoas ligadas às Letras, senti-me como um negociador de egos incapazes de superar a própria vaidade estilística. Aí está o jornalista: diante do cientista social, um artista; diante dos escritores, o crítico.

Em todo super-homem, há um Clark Kent. Porém, esta dupla potência implica também em uma dupla dificuldade. Como podemos ser oportunistas (e éticos) e criativos (e técnicos) ao mesmo tempo? Que tipo de disciplina ou prática educativa se pode organizar para quem tem que desenvolver a mentalidade de cientista e um coração de poeta? E se não nos falta identidade,

certamente também não faltam incompreensões. Para ciência, o jornalismo não tem objetividade; para arte, ele é um mercenário, a serviço do vil metal. Há até comparações maldosas entre o exercício de nosso ofício e a profissão mais antiga do mundo. Muitas profissionais de imprensa, em parte pela simbiose da classe política com o empresariado do setor de comunicação social, se sentem prostituídas. O que nos leva a um terceiro fundamento da comunicação: a política.

Era uma vez um rei narigudo. Quando chegou a idade avançada, quis o soberano deixar sua imagem para as próximas gerações e convocou o melhor pintor do reino para pintá-lo. Porém, ao ver seu perfil fielmente reproduzido no retrato, o vaidoso soberano bradou: “Cortem-lhe a cabeça”! O segundo pintor convocado tratou de pintar o rei de frente, diminuindo-lhe sensivelmente as narinas. O soberano era vaidoso, mas não era burro: “Cortem a cabeça deste puxa-saco”. Um terceiro pintor foi então convocado e enfrentou o dilema: “se pintar a verdade estarei morto e se pintar a mentira, também”. Acontece que o rei gostava de caçar e ocorreu ao artista pintá-lo com o rifle atirando de forma que seu nariz não aparecesse. E assim: pintor conquistou o tesouro real e o amor da princesa.

Assim, cúmplice e sabotador do Poder, o comunicador sempre faz parte do sistema, mas luta para modificá-lo. É esta posição dupla que lhe garante a eficácia simbólica. Sua palavra só é mágica porque atende ao povo e ao rei.

E nessa dupla posição do comunicador, há dois lados: o publicitário e o jornalista. Costuma-se dizer que, enquanto o publicitário é mais ambicioso que vaidoso, o jornalista típico é aquele que coloca o nome acima do dinheiro.

Sempre pensei o exercício do jornalismo (ou a produção arqueológica dos fatos com enfoque voltado diretamente para um público consumidor de informações) como o primeiro pintor e a publicidade (ou a produção teleológica dos sonhos, do onírico, do simbólico com enfoque voltado diretamente para os interesses dos anunciantes) como o segundo. O jornalista

puro (com uma queda apenas para ciência social) é sempre um fantoche da verdade; o publicitário puro (que tem uma tendência parcial para o estético em detrimento do político) não tem credibilidade pública ou compromisso ético com o real.

E o profissional de comunicação completo é cúmplice e reformador do poder, que bate com uma mão jornalística e afaga com uma mão publicitária.

Conheci, certa vez lá no interior do Brasil, um jornalista que tinha um programa de TV muito popular aos domingos, financiado pela prefeitura (a única anunciante da cidade). Durante a semana, ele ia até a comunidade mais pobre e filmava as crianças brincando com os ratos, insuflava os líderes da associação de moradores e convidava todo mundo para seu programa ao vivo. Depois ligava para o prefeito dizendo que foi impossível impedir a matéria, mas passando para ele as medidas necessárias aos atendimentos da comunidade. No domingo, após as crianças com ratos e o circo todo, entrava o prefeito no telefone ao vivo “salvando a pátria com tudo de cima”. Resultado: a comunidade conseguia seus melhoramentos, o prefeito conseguia fazer seu proselitismo político e minha amiga produtora tinha uma fila de deputados para dar cadeiras de rodas - entre outras coisas - no seu programa.

Então, o comunicador tem um pé no poder e outro fora. Jornalismo é práxis: Astúcia e Imaginação. Mais arte que técnica, com uma visão de conjunto em tempo real. E como fazer para ensinar essa tríplice atividade (Ciência, Arte e Política) do ofício de comunicar?

Certa noite, eu sonhei que era um Encantador de Serpentes - com a mente científica, a alma artística e a vontade de poder mudar o mundo.

## *Anos depois...*

O livro *O Encantador de Serpentes – Hermenêutica e Comunicação* é uma coletânea de textos escritos diferentes em função de diversas pesquisas desenvolvidas na Universidade (1997/2023).

O texto *Cultura e Modo de Interação* enumera diferentes noções de cultura para construir um quadro teórico de referência para as teorias de comunicação do século passado. *Arqueologia Política* é um texto sobre as

várias texturas teóricas da política: teoria política, filosofia política, ciência política, economia política, sociologia política, antropologia política e, finalmente, comunicação política.

Esses textos são ‘enciclopédicos’, levantando um grande número de referências de forma superficial para dar uma visão panorâmica dos assuntos sem pretender aprofundá-los. Eles sistematizam fichamentos para aulas expositivas nos cursos de comunicação.

Há também os ensaios teóricos resultantes de meu projeto de pesquisa sobre *Comunicação e Cultura Política* (2006/2008). ‘*Teoria dos Jogos a contrapelo*’ e ‘*A Dádiva e a Dívida*’ desenvolvem, de forma mais geral, uma reflexão crítica sobre as origens e possibilidades do conflito político no campo grupal e de sua mediação através de jogos.

Há ainda três ensaios narrativos mais recentes - *Comunicação e Hermenêutica - apontamentos para uma teoria interpretativa da mídia* (2017); *O místico e o feiticeiro - Contrapontos entre imagem técnica e narrativa sequencial* (2018); *As tecelãs da Intriga* (2019) - e também um pós-fácio inédito.

Os textos escolhidos apesar de heterogêneos formam, em um corte instantâneo, um conjunto teórico coerente, agregando referências estratégicas ao estudo da mídia. E vistos em perspectiva, eles correspondem a estágios de evolução da pesquisa crítica em comunicação e cultura; passando pela reflexão transdisciplinar sobre as noções de conflito e jogos; e chegando ao patamar atual dos estudos narrativos. A diversidade dos textos reflete meu percurso intelectual por diferentes abordagens sobre um mesmo tema.

Resta ainda agradecer a todos aqueles que contribuíram com essa oportunidade de apresentar minhas ideias – principalmente aos alunos que durante todos esses anos estudaram e contribuíram direta e indiretamente com esses textos.

***Obrigado a todos!***

|   |    |
|---|----|
| <b>Prefácio</b>                                       | 10 |
| <b>A cultura como modo de interação</b>               |    |
| Definições de Cultura                                 | 16 |
| Definições positivista e funcionalista                | 17 |
| Definição freudiana                                   | 18 |
| Definições marxistas                                  | 19 |
| Definições estruturalistas                            | 22 |
| Definição cibernética                                 | 25 |
| Definições midiológicas                               | 26 |
| Panorâmica  | 28 |
| Conclusão   | 33 |
| <b>A Dádiva e a Dívida</b>                            |    |
| A estrutura do conflito                               | 35 |
| O contexto do conflito                                | 39 |
| Epicentros do conflito grupal                         | 42 |
| <b>Arqueologia Política: descritivo x prescritivo</b> |    |
| Teoria geral da Política                              | 45 |
| Filosofia Política                                    | 46 |
| Ciência Política e Direito                            | 48 |
| Economia Política e Sociologia Política               | 50 |
| Antropologia Política                                 | 52 |
| Epistemologia Política                                | 54 |
| Bourdieu, o descritivo-prescritivo                    | 56 |
| Giddens, o prescritivo-descritivo                     | 58 |
| Comunicação Política                                  | 61 |
| a) Pierre Levy  | 61 |
| b) John B. Thompson                                   | 64 |
| Mapas Arqueológicos                                   | 70 |
| Conclusão   | 72 |

| <b>Teoria dos jogos a contrapelo</b> |     |
|--------------------------------------|-----|
| O lúdico como fator cognitivo        | 74  |
| Interação como Jogo                  | 76  |
| Teoria matemática dos jogos          | 79  |
| Campos da mídia e da política        | 81  |
| Democracia e risco                   | 84  |
| Conclusão                            | 86  |
| <b>Comunicação e Hermenêutica</b>    |     |
| Introdução                           | 88  |
| Tempo e filosofia                    | 89  |
| Narrativa histórica                  | 91  |
| Narrativas imaginárias               | 95  |
| O tempo vivido                       | 98  |
| A máquina trimidiática               | 102 |
| <b>O místico e o feiticeiro</b>      |     |
| Árvore da Vida                       | 104 |
| O devorador de almas                 | 106 |
| O mago de Northampton                | 111 |
| Mal comparando                       | 115 |
| O conhecimento                       | 120 |
| <b>As tecelãs da Intriga</b>         |     |
| O conceito de mídia                  | 122 |
| As três narrativas                   | 124 |
| Escolas narrativas                   | 127 |
| Tempo e narrativa audiovisual        | 130 |
| Mimesis e Diegesis midiáticos        | 132 |
| Conclusão                            | 134 |
| <b>Epílogo</b>                       |     |
| Referências                          | 136 |
| Posfácio                             | 142 |

# A CULTURA COMO MODO DE INTERAÇÃO

Esse texto tem como objetivo definir a noção de cultura como um modo de interação. Para tanto, esboça uma breve história fenomenológica do conceito de cultura, chegando à ideia de ‘centralidade da mídia’ como mediadora das relações sociais e à noção de cultura como dupla mediação social.

## *Definições de Cultura*

Algumas culturas não têm uma palavra específica para a ideia de Cultura. E isto não significa que essas culturas não tivessem desenvolvido formas ‘avançadas’ de consciência de si enquanto sociedades organizadas. Os gregos, por exemplo, tinham a MÁTHÊMA, a ideia de ‘algo abstrato’ que se opõe à ideia de ‘Natureza’ ou PHISIS. Palavra Latina CULTÛRA - que significa ‘lavoura, cultivo dos campos’ e, ao mesmo tempo, ‘instrução, conhecimentos adquiridos’ - vai surgir nos primeiros séculos do milênio em Roma, mas não será utilizada para definir os traços distintivos dos diferentes povos do Império. Em todo caso, como diz Baitello, dois conceitos distintos de cultura já se configuram:

*(...) “um em que o objeto de cultivo é externo ao cultivador e outro em que o objeto de cultivo é o próprio cultivador”.  
(BAITELLO, 1997.)*

A primeira vez que o termo “cultura” aparece como um conceito de cunho antropológico é na Alemanha, em 1793, no verbete Kultur do *Dicionário Adelung*<sup>1</sup>:

*“A cultura é o aperfeiçoamento do espírito humano de um povo”.*

Assim, haveria diferentes níveis de ‘aperfeiçoamento espiritual’ entre as etnias e subentende-se que cada povo teria um determinado grau de desenvolvimento nesta escala. Desde o início a noção de cultura foi etnocêntrica porque desqualificava as sociedades ‘primitivas’ e tradicionais frente a sua própria e suposta superioridade cultural.

---

<sup>1</sup> Esta definição, bem como as positivistas e funcionalistas foram retiradas da Enciclopédia Mirador, verbete ‘Cultura’.

Com a Revolução Francesa e o aparecimento do ideal de cidadania, o termo Cultura será frequentemente associado à ideia de um sistema de atitudes, crenças e valores de uma sociedade e oposto à noção de Civilização, geralmente visto como seu complemento material, sua “base física”.

### *Definições positivista e funcionalista*

O positivismo, por exemplo, define a cultura em oposição à natureza a partir de sua exploração predatória e utilitária. W. Von Humbolt, por exemplo, afirma que *“a cultura é o controle científico da natureza”*.

F. Barth, por sua vez, ainda elabora melhor a noção de cultura distinguindo-a da de ciência: *“A ciência controla a natureza. A cultura é o controle que o homem exerce sobre si mesmo”*. Aliás, há na bandeira nacional brasileira um slogan dos ideais positivistas bem explicativos desta dupla relação: “Ordem e Progresso”. O “Progresso”, tanto no sentido científico como no de crescimento econômico, corresponde à Natureza; e “Ordem”, à Sociedade e à Cultura.

Esta ideia positivista de Cultura associada à noção de progresso como um estágio de desenvolvimento social, segundo a qual um povo tem ‘mais cultura’ que outro ainda ‘primitivo’ logo foi rechaçado pelos antropólogos funcionalistas. Assim, durante muito tempo, enquanto os pensadores conservadores tinham uma ideia evolucionista da cultura; os progressistas tinham uma visão sincrônica da Cultura: *“A cultura é um conjunto funcional formado pelas diferentes instituições de uma sociedade”*. (B. Malinowski)

O funcionalismo é um movimento teórico amplo, que pode ser definido pela ideia de considerar os sistemas como conjuntos de partes interdependentes. A essa interdependência chama-se “função”. As definições funcionalistas de Cultura no campo da sociologia da ação social não se baseiam na comparação histórica entre diferentes sociedades, ao contrário: são autocentradas, isto é, tomam a si mesma como objeto de estudo e sujeitas de si. Elas enfatizam bastante a distinção entre ‘objetividade física’ e a cultura, entendida como o conjunto das formas de subjetividade social.

Para Mc Iver: *“a civilização é formada pelos meios de uma sociedade; a cultura, por seus fins”*; e para R. Merton: *“Civilização é a coleção de meios tecnológicos para o controle da natureza. Cultura inclui ainda ideais, princípios normativos e valores éticos”*.

Podemos, assim, dizer que há uma definição antropológica de cultura abrangendo toda totalidade social e uma definição sociológica, em que a ideia de cultura é apenas a parte subjetiva desta totalidade, oposta a ideia de economia.

### *Definição Freudiana*

Além de sua significativa contribuição para psicologia, Freud também foi um importante autor da questão cultural, principalmente sobre sua relação com a violência humana. No caso da violência e dos impulsos destrutivos da pulsão de morte, Freud afirmava a existência de um assassinato primordial do chefe da horda.

Em *Totem e Tabu* (1969a), Freud postula o complexo de Édipo como o evento fundador do social através um parricídio arcaico estruturante: por não terem acesso às fêmeas da Horda, os jovens teriam se associado e morto o macho mais velho do grupo. A destruição do pai teria gerado um profundo sentimento de culpa nos assassinos, se transformado em símbolo de adoração e produzido uma intensa necessidade permanente de reparação.

Deste quadro teria se originado o sistema totêmico, onde se institui a adoração de um totem e a aceitação das interdições evitando o incesto.

Em *O futuro de uma Ilusão* (1969b), Freud voltará à questão da Cultura e do Complexo de Édipo, enfrentando o tema da sublimação não apenas em sua relação estrutural com a religião, mas, sobretudo, o do destino de nossa civilização. Em um texto normativo, que se utiliza um interlocutor fictício em sua argumentação, Freud discorre sobre a cultura como um conjunto de regras formadas a partir da renúncia dos instintos animais. Neste contexto, a religião seria uma ‘neurose coletiva’, uma ilusão capaz de absorver a carga pulsional reprimida em uma sociedade. Aqui a sublimação tem ainda um papel positivo fundamental: ela deveria eliminar toda carga pulsional reprimida.

No livro *Mal-estar na Civilização* (1969c), no entanto, esta última ilusão também cairá por terra. Neste livro, Freud tentará responder à pergunta: considerando que a sociedade impõe cada vez mais uma drástica redução da satisfação individual, a felicidade humana é possível? Freud profetizou um destino trágico para o homem: sucumbir vítima da própria tentativa de se desanimalizar. O que equivale a dizer que Natureza e Sociedade são irreconciliáveis e que a Cultura é um projeto suicida.

## Definições Marxistas

Embora sem abordar diretamente a noção de cultura, duas ideias de Karl Marx em especial tiveram uma enorme repercussão na forma como entendemos o termo atualmente: A) a relação dialética entre determinismo e ação social - ou entre os pensamentos de Hegel e Feurbach na *Ideologia Alemã* (2004) - e B) a luta de classes como motor da história, no *Manifesto Comunista* (2005). Para Marx, são os homens que fazem a própria história ao mesmo tempo em que são feitos por ela. Porém, os homens fazem a história sem saber, sem ter consciência das suas reais condições de existência. Aliás, essas “formas de consciência social” (ou cultura) seriam determinadas por essas condições reais de existência. Há uma equivalência entre as noções clássicas de Civilização e Cultura com os conceitos marxistas de infraestrutura econômica e superestrutura social.

Outra contribuição decisiva de Marx à noção de Cultura foi a descoberta de que vivemos uma luta permanente entre classes sociais. A Cultura, nessa perspectiva, seria sempre uma ilusão de identidade social, que as classes dominantes utilizam para se perpetuar no poder, negando aos dominados o direito à própria imagem e à consciência de sua situação real de explorados.

Um aspecto do marxismo muito debatido em relação à noção de Cultura é a crítica desenvolvida por Max Weber, sobre a predominância da infraestrutura econômica na totalidade social e a necessidade de ter uma visão múltipla dos fatores determinantes das sociedades. Para Weber, a economia só era um fator determinante da sociedade capitalista; outras sociedades teriam outros fatores determinantes (políticos, religiosos, culturais). Assim, por exemplo, as castas indianas não podem ser interpretadas como “classes sociais” porque haveria uma determinação étnico-religiosa e não uma determinação econômica.

Muitos marxistas atuais responderam à crítica weberiana e à interpretação equivocada de apresentar um Marx economicista (que reduz a vida social aos fatores econômicos) de sua própria teoria.

Louis Althusser (1998), por exemplo, esclarece a perspectiva original de Marx, que compreende o condicionamento recíproco de todos os fatores objetivos de uma totalidade social. Althusser acredita que Marx quis dizer que a infraestrutura econômica era determinante “em última instân-

cia”, isto é, que levados em conta todos os fatores de condicionamento da estrutura social em seu conjunto, o fator material teria a última palavra – o que é bem diferente do determinismo econômico. Além da noção de uma “determinação em última instância”, Althusser também postulou a ideia de uma “sobredeterminação” - ou de um fator predominante em primeira instância - assimilando assim o poli determinismo do idealista de Weber ao modelo materialista do marxismo.

Outra atualização decisiva da teoria marxista em relação ao conceito de cultura é o trabalho do italiano Antônio Gramsci (2000). Ele foi um dos primeiros a destacar o papel dos intelectuais na organização da cultura, principalmente na segunda etapa de cada modo de produção. Nessa ótica, tal quais os plebeus no Império Romano ou a Igreja no Regime Absolutista, as classes intermediárias da cultura do pós-guerra, criadas às margens da produção material, representam um papel decisivo em uma nova estratégia: a defesa dos interesses coletivos das classes dominantes em detrimento de seus interesses individuais, sob a forma de uma centralização do poder político ou ‘intervenção estrutural do Estado na economia’.

Mas não é só: seguindo a tradição maquiavélica que dita que o poder age ora através da violência, ora através da dissimulação, Gramsci vê na Cultura não apenas uma forma de alienar os trabalhadores de sua consciência coletiva, mas, sobretudo a possibilidade de torná-los conscientes de suas condições de vida. A Cultura aqui mais que expressão pura e simples da ideologia da classe dominante é vista também como forma de consciência global, instrumento e produto de solidariedade inconsciente dos homens. A idéia de hegemonia social de um grupo social sobre outros, tanto se fundamentaria no uso da força institucional da “Sociedade Política” como também na capacidade de produzir consenso na “Sociedade Civil”. Apesar de se ter que conspirar contra os próprios hábitos e costumes, Gramsci imaginava ser possível engendrar uma estratégia de contra hegemonia cultural a partir da Sociedade Civil e conquistar eleitoralmente a Sociedade Política, fazendo uma “revolução cultural”.

Durante a primeira metade do século, houve várias tentativas diferentes de elaborar uma definição de cultura que combinasse as ideias de Marx e Freud em uma única metodologia: W. Reich, J. P. Sartre, H. Marcuse.

Porém, a Escola de Frankfurt, pelo fato de ter elaborado a noção de “indústria cultural” merece especial atenção, pois foi esse heterogêneo gru-

po de pensadores alemães defensores de uma “Teoria Crítica”, o primeiro a caracterizar a produção cultural como uma atividade econômica de infraestrutura, compreendendo ainda sua dimensão psicológica e ideológica.

Walter Benjamin (1985) certamente é o mais interessante e original de todos. Pensador marxista, místico e crítico de arte ao mesmo tempo; ele formulará um “materialismo perceptivo” em que diferentes “sensibilidades históricas” correspondem a suas realidades sociais. Seu trabalho mais importante, *A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica*, descreve o impacto da industrialização generalizada dos objetos sobre a percepção e sobre a “áurea” de singularidade sagrada da obra de arte.

Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985) destacaram-se principalmente pela crítica histórica aos ideais do Iluminismo, à constituição da Ciência como uma razão instrumental a serviço de interesses sociais e à ideia de Indústria Cultural, considerada um produto ideológico do capitalismo que substitui a experiência estética e aliena o homem de sua realidade.

Ao contrário de Walter Benjamin que considerava o cinema uma arte revolucionária (chegando até redigir uma novela radiofônica com seu amigo Brecht), Adorno e Horkheimer são conservadores em relação à nova experiência estética proporcionada pela comunicação. Também Jürgen Habermas (1984) faz parte da Escola de Frankfurt, não apenas devido sua crítica radical à modernidade, à ciência e à técnica como formas de ideologia dominante, mas, sobretudo, em virtude de três temas conexos: a ampliação da esfera pública pela sociedade civil; a noção de ação comunicativa diferenciada da ação instrumental (econômica) e da ação estratégica (política); e à democracia deliberativa.

Habermas (2012) entende que a racionalidade instrumental é a lógica objetiva das coisas, a ação determinada pelo mercado e pela infraestrutura econômica; a racionalidade estratégica dos sujeitos individuais e coletivos corresponde a ação política e seus condicionamentos superestruturais; e a ação comunicacional é a esfera da intersubjetividade coletiva e inconsciente. E essa intersubjetividade é uma ampliação do racionalismo weberiano, equivalente a noção de interação, da sociologia funcionalista.

A noção de democracia deliberativa é a união da ação comunicativa com a racionalidade estratégica contra a razão instrumental, ou a ampliação da esfera pública pela sociedade civil contra o mercado. Nos anos 90, a ideia de democracia deliberativa - estruturada em um tripé entre o Estado

(o campo da igualdade jurídica), o Mercado (o campo da desigualdade econômica) e a Sociedade Civil (o campo das comunidades) será retomada por Anthony Giddens e John B. Thompson.

Essas contribuições estabeleceram o paradigma moderno como um conflito entre três culturas rivais: a Cultura de Massas é produto da reprodutividade técnica e da industrialização cultural; a Cultura Popular, a expressão artesanal de diferentes resistências regionais à industrialização; e a Cultura de Elite, o culto à sofisticação formal e à hipersensibilidade, que crê na técnica apenas como habilidade e virtuosidade.

## *Definições Estruturalistas*

A publicação póstuma da obra de Ferdinand de Saussure (1980) representou o surgimento simultâneo da linguística como disciplina científica, da semiótica como estudo sistemático dos signos e do estruturalismo como movimento filosófico e metodológico.

Foi, assim, o primeiro passo em direção a uma meta-codificação da linguagem, principalmente através da noção de consciência social aplicada ao conceito de 'língua', entendida simultaneamente como um sistema de signos e um fenômeno social. Antes de Saussure, estudavam-se as línguas e os idiomas através do significado histórico das palavras e de suas associações às coisas designadas, mas com a noção sistêmica de língua, os signos se tornaram referentes imediatos uns dos outros e a linguagem tornou-se a representação estática do mundo.

À esta noção a-histórica de língua, Saussure opunha a atividade individual da fala (ou parole). Esta funcionaria associando e excluindo signos daquela, que por sua vez se atualizaria mediante as novas associações da primeira. Assim, a oposição entre língua e fala seria o primeiro dos diversos pares de opostos da teoria saussuriana (significado x significante, sincronia x diacronia, paradigma x sintagma, etc).

Como Saussure se ocupou mais de linguística do que de semiologia (que ele considerava sendo uma ciência mais geral porque também abrangia os signos não verbais) e mais da "língua falada" do que da "língua escrita", suas ideias foram aperfeiçoadas em outras áreas.

A transposição desses conceitos para a noção de cultura - entendida como um sistema de elementos interdependentes - deu origem à ideia de dicotomia entre "Estrutura Social" (correspondendo à língua) e a Ação So-

cial (referente ao papel desempenhado pela fala). E essas ideias tiveram um papel importante na elaboração de uma antropologia estruturalista.

*“Cultura é o conjunto das relações sociais que servem de modelo estruturante de um determinado modo de vida”. (Radcliff-Brown)*

Dando sequência a tradição ante-evolucionista e ante-etnocêntrica do funcionalismo, a antropologia estruturalista voltou a definir a Cultura como totalidade social a-histórica, em oposição dialógica (e não dialética) à Natureza. Neste modelo, a Natureza é o universal, o espontâneo e o inconsciente; enquanto a Cultura corresponde ao conjunto das regras relativas e particulares. Apesar de ser um formalismo duplamente sem sujeito (sem agentes sociais nem auto referência de observação), o estruturalismo foi uma dupla reviravolta contra o etnocentrismo científico e o relativismo cultural, formando um inventário metódico do drama universal do homem em suas culturas. Assim a Cultura também é a imagem que a sociedade faz de si mesma, há diversas culturas e uma única natureza e a missão antropológica é descrever o conjunto dessas relações.

Porém, a distinção entre fonética e fonologia proposta por Roman Jakobson (1971) e pela Escola de Praga mudou parcialmente a análise estruturalista, colocando-a em uma perspectiva histórica, uma vez que propôs não apenas a substituição definitiva da língua pela fala como núcleo cognitivo da linguagem, mas também estabelecendo o esquema de elementos da comunicação (emissor, receptor, mensagem, código, referência e contexto) e a distinção do estudo acústico do aparelho fonador de qualquer significação social imediata. Assim, enquanto a fonética estuda a linguagem em relação sincrônica à sociedade, a fonologia - que hoje se transformou na fonoaudiologia - estuda a evolução ‘natural’ da fala. Essas mudanças propostas por Jakobson serviram de base para que outros pensadores elaborassem definições semióticas da noção de cultura.

*“Cultura é um signo complexo: mensagem, código e contexto; ao mesmo tempo” ou “A cultura é conjunto de referências comuns a emissor e receptor”.*

Uma definição mais completa precisaria detalhar todas seis funções da linguagem na Cultura: manter os homens em contato entre si e com o meio ambiente (função fática); contextualizar esse contato recíproco e organizá-lo no tempo/espaço (função referencial); identificar e padronizar as

regras e as rotinas para este contato, gerando um código de decifração de sinais (função metalinguística); transmitir sinais (função emotiva); perceber sinais (função conativa); e, finalmente, comunicar, “tornar comum”, “dividir” situações e experiências de vida (função poética).

Ao mesmo tempo em que reduziu a importância dos pares “Língua e Parole” e “Sincronia e Diacronia”, priorizando a perspectiva histórica e a fala (ou a práxis linguística individual) em detrimento da ideia de uma estrutura estática, Jakobson também colocou em primeiro plano os pares “Metáfora e Metonímia” e “Sintagma e Paradigma”. Estes últimos seriam, para ele, os eixos de sucessividade e simultaneidade da linguagem. Assim, uma música, por exemplo, teria sua melodia como eixo sintagmático (a sucessão de notas no tempo contínuo) e sua harmonia como eixo paradigmático (notas simultâneas dentro de um acorde). E este mecanismo, possibilita ao estruturalismo pensar em termos de discursos e textos; e não apenas de signos isolados.

Coube a Claude Levi-Strauss (1967 e 1976) introduzir o *novo estruturalismo* de Jakobson no campo da antropologia. Aperfeiçoando a noção de estrutura social, como um modelo de múltiplas determinações das relações sociais, Levi-Strauss critica seus antecessores por verem nos discursos e nas ações individuais meras execuções da estrutura social e não seu núcleo cognitivo. De forma que, para ele, a possibilidade de uma ação individual se exercer se encontra estruturalmente determinada sem que disto decorra uma obediência cega e inconsciente às regras sociais como em Saussure e na maioria dos estruturalistas; nem que, ao contrário, se caia em uma atitude deliberada e intencional, como na fenomenologia e no idealismo weberiano. Mas, mais do que um mero adaptador do estruturalismo de segunda geração à antropologia, Levi-Strauss vai propor uma síntese em que a luta entre ação e estrutura formada por três códigos de troca interdependentes: a economia, a linguística e o parentesco. A cultura seria o conjunto de três tipos de regras de troca: *mulheres, bens e signos*.

De modo que, além de sistema linguístico, a noção de cultura para Levi-Strauss contempla também um sistema de relações de produção e de distribuição (em uma alusão a metodologia marxista e à “divisão social do trabalho”) e um sistema de relações de parentesco (em uma alusão às ideias de inconsciente e de recalque da vida pessoal de Freud). Porém, enquanto Freud crê no complexo de Édipo e na sublimação dos instintos, Levi-Strauss descreve o tabu do incesto matrilinear como o centro de um sistema de recorrências involuntárias que tem como estrutura a perpetuação das

relações de parentesco, isto é: a reprodução de um modelo de trocas sexuais, que hoje chamamos de “relações de gênero”.

Resumindo: para a sociologia, a cultura é o aspecto imaterial da sociedade; e para antropologia, principalmente a partir de Levi-Strauss, a Cultura (com ‘c’ maiúsculo) é o conjunto das regras sociais de uma estrutura tríplice. No entanto, enquanto as definições sociológicas, por levarem em conta o desenvolvimento histórico da sociedade, muitas vezes resvalam para o evolucionismo e para o etnocentrismo, as definições antropológicas caem no relativismo cultural e em um universo em que não existem mudanças significativas.

## *Definição Cibernética*

Para Nobert Wiener (1949), a Cibernética é “a ciência da comunicação e do controle dos homens, das máquinas e dos animais”. O conceito central do pensamento cibernético é o de retroalimentação sistêmica (ou “feedback”), que é o retorno dos efeitos sobre as causas, dos resultados finais sobre as condições iniciais, das saídas de informação sobre as entradas de dados de um determinado sistema. Exemplos: o termostato de ar condicionado que diminui e aumenta de potência segundo a temperatura; os telefonemas dos ouvintes em um programa de rádio comentando e indicando músicas para programação; um olhar como resposta que logra a mudança de atitude do interrogante.

A cibernética clássica já reconhecia dois tipos de ‘feedback’ ou retroalimentação eletromecânica: as de autoregulação (em que um esforço é equilibrado pelo seu inverso, assim: ‘quanto mais x, menos y; quanto menos x, mais y’) e as de autoreforço (de onde mais tarde surgem a teoria do caos e dos sistemas complexos). No primeiro caso não faltam exemplos: a mão invisível entre a oferta e a procura de Adam Smith, o controle mútuo das instituições americanas, o equilíbrio das bicicletas, o próprio zig-zag do timão dos barcos que deu nome a cibernética.

Em contrapartida, os retornos de auto reforço e de crescimento exponencial (epidemias, desequilíbrio dos sistemas ambientais, doenças) não foram muito desenvolvidos pela Cibernética. São três tipos: a) O ‘efeito popularidade’ ou a tendência de uma causa ganhar apoio simplesmente devido ao número crescente dos que aderem a ela. b) A ‘profecia’ ou a maldição que se auto-realiza, na qual ‘os temores originalmente infundados levam a ações

que fazem os temores se tornarem verdadeiros’. E c) o ‘círculo vicioso’ em que fatores causais opostos e complementares se realimentam ao infinito: “os biscoitos não vendem porque estão velhos e estão velhos porque não vendem”.

Essas modalidades de auto reforço não são apenas desequilíbrios sistêmicos em sistemas não-lineares, como epidemias ou desequilíbrios ecológicos, mas, sobretudo estruturas complexas de comportamento coletivo baseado na simulação do futuro. Para Wiener, a retroalimentação é um retorno de aperfeiçoamento, de otimização do sistema, que caracteriza a reorganização progressiva contra a desordem e a tendência universal da entropia em todos os níveis. A Cibernética aperfeiçoou a noção de auto regulação cultural do funcionalismo (T. Parson, R. Merton) que a considerava como uma sincronia das partes (as instituições) em relação ao todo (a sociedade). Wiener deu uma dimensão histórica à “homeostase” funcionalista e inseriu a categoria de ruído no lugar da ‘disfunção’ do sistema. Nesta ótica, vivemos em um universo em degradação térmica e biológica, em um sistema que tende à entropia, ao caos e à desorganização.

A Cultura, nessa concepção tecnotrágica, pode ser definida como uma gigantesca máquina biossocial de luta contra o tempo e contra o ruído; ou melhor: como uma tentativa desesperada de instaurar a ordem social em meio ao caos natural.

O resgate da cibernética é particularmente importante porque permite a compreensão da informação agenciada em rede, uma vez que pensa as inter-relações entre receptores coletivos segmentados. Agora se trata de uma retroação múltipla e complexa, em que todos são simultaneamente emissores e receptores.

## *Midiologia*

No final dos anos 60, com a globalização irreversível da economia e das culturas, um novo ciclo histórico teve início no qual o regime de simultaneidade e visibilidade produzido pelos meios de comunicação passou a ocupar um lugar central.

Vários autores – os tanto pioneiros como Walter Benjamim (1980), Marshall McLuhan (1964), Joshua Meyrowitz (1984); quanto os contemporâneos como Pierre Levy (1993), Régis Debray (1993), Derrick De Kerckhove (1997) – advogam que o regime de simultaneidade da mídia altera a percepção de espaço/tempo social e representa um retorno ao tempo cir-

cular anterior à escrita e à memória histórica resultante de um novo regime audiovisual.

Antes da escrita a cognição era expressiva e funcionava a partir do lado direito do cérebro; com a escrita, surgiu a representação e passamos a também desenvolver o lado esquerdo; e com a linguagem audiovisual entramos em um novo patamar de desenvolvimento cognitivo.

A simultaneidade-histórica produzida pelos meios de comunicação é bastante diferente da simultaneidade arcaica das culturas orais e seus mitos. A escrita (a memória social objetiva que distancia a fala do emissor do contexto do receptor) marca não somente o surgimento da própria ideia de história contínua, mas a formação de um espírito científico e da imagem objetiva e externa que a sociedade ocidental faz de si mesma. No paradigma da oralidade e do tempo cíclico, emissor e receptor partilhavam de um único contexto no modelo de interação *'um-um'*. Tudo era instantâneo, imediato e efêmero. Com a escrita, o contexto do emissor dissociou-se do contexto dos receptores, gerando o paradigma histórico e o modelo de interação *'um-muito'*, fazendo as mensagens se perpetuar no tempo/espço e possibilitando uma representação objetiva.

E agora, com o advento das mídias audiovisuais estamos entrando em um terceiro paradigma e no modelo de interação *'muitos-muitos'*, que reúne os contextos de emissão e recepção em um novo momento cultural que combina o paradigma histórico da escrita com a percepção da simultaneidade do universo. Kerckhove (1997) utiliza os termos *'contexto'*, *'texto'* e *'hipertexto'* para definir essas mesmas instâncias.

Para esses autores, *midiológicos*, a interatividade e segmentação da audiência (e a convergência de todas as mídias através da Internet) estão promovendo uma verdadeira revolução cognitiva e social. Nessas concepções, o hipertexto audiovisual, em que os receptores (a percepção) despertam da passividade para construção interativa de um referente, leva a uma nova forma de democracia, substituindo a unidirecionalidade da mídia e das instituições sociais.

Porém, o que realmente caracteriza as definições contemporâneas como “midiológicas” é o fato de compreender a ideia de “Mídia”, não apenas como sendo formada pelos meios de comunicação, mas como mediações do corpo humano, relações mediadas por tecnologia.

Assim, “*o Meio é a Mensagem*”: o relógio de pulso é uma mídia, uma mediação entre o tempo social e nosso batimento cardíaco; o automóvel também é uma mídia, estendendo as capacidades motoras de nossos corpos em níveis

eletromecânicos; e a televisão é uma mídia porque é uma prótese de nossa imaginação e não por ser uma empresa que produz e/ou veicula audiovisuais. O resultado imediato desse modo de pensar é entender o aparecimento da escrita alfabética como o advento da memória social objetiva.

A escrita distancia a fala do emissor do contexto do receptor, permitindo não apenas acumular informações e contar o tempo de modo contínuo (o advento da História), mas, sobretudo, gerar uma imagem objetiva e externa que a sociedade faz de si mesma e do universo (a ciência).

E na perspectiva midiológica, a linguagem audiovisual interativa está agora provocando novas mudanças em nossa percepção do espaço tempo (o retorno da simultaneidade), em função da utilização crescente de novas tecnologias de comunicação em diversas áreas e da centralidade da mídia na sociedade atual, que passou a ser a principal mediadora das relações sociais.

## *Panorâmica*

Em um primeiro momento, abordaram-se aqui as definições de cultura elaboradas a partir da ênfase nos contextos sócio históricos do emissor (o positivismo, o funcionalismo, o marxismo); depois, apresentaram-se as definições de cultura que ressaltam a linguagem (o estruturalismo, a semiótica); e, finalmente, as definições elaboradas a partir dos contextos sócio históricos da recepção (a midiologia e a sociologia da mídia).

**Tabela 1** – teorias da comunicação

| EUA   | EUROPA  |
|---|---|
| FUNCIONALISMO<br>(Parsons, Lasswell, Moles e Merton)  | ESCOLA DE FRANKFURT<br>(Benjamim, Adorno, Habermas) |
| <b>2 Guerra Mundial (1945)</b>  |   |
| CIBERNÉTICA<br>(Nobert Wiener) McLuhan  | SEMIÓTICA E ESTRUTURALISMO                          |
| <b>Contracultura (1968)</b>   |   |
| MIDIOLOGIA (Debret, Barbero, Flusser) X<br>SOCIOLOGIA DA COMUNICAÇÃO (Castell, Morin, Thompson) |   |

**Fonte:** elaborado pelo autor

Na Europa, Houve um longo caminho teórico do estruturalismo até à Pós-modernidade: Lévi-Strauss (a estrutura como grande síntese); Lacan

(o inconsciente linguístico); Bourdieu (teoria dos campos); Foucault (análise discursiva e genealogia do poder); Baudrillard (sedução e simulacro) e outras Semióticas (Peirce, Barthes, Eco, Greimas, Bystrina) das quais não falamos.

Elegemos Habermas e a noção de democracia deliberativa como sendo a contribuição mais importante deste percurso. Democracia deliberativa é a democracia representativa ampliada através dos meios de comunicação. A noção de democracia deliberativa é baseada na sociedade se estruturar em um tripé entre: a ação instrumental (o campo econômico, a objetividade e a esfera privada); a ação estratégica (o campo político, os sujeitos históricos e a esfera pública); e a ação comunicativa (o campo cultural, a intersubjetividade e a sociedade civil).

Nos EUA, também houve um longo percurso de desenvolvimento teórico: a Teoria hipodérmica é a primeira tentativa de explicar o comportamento condicionado pela mídia e acreditava na manipulação completa das massas através dos meios de comunicação. Em seguida, veio a Teoria da Persuasão, abordagem psicológico experimental baseada na retórica de Aristóteles: Harold Lasswell e a análise de conteúdo (quem diz o quê por meio de qual meio a quem com que efeito?) Surge, então, a abordagem funcionalista. Robert Merton, Abraham Moles, Paul Lazarsfeld. A questão de fundo já não são os efeitos, mas as funções exercidas pela comunicação de massa na sociedade. Estudo da comunicação a partir do problema do equilíbrio e do conflito sociais. A cibernética, o sistema tende a entropia e não a homeostase; a disfunção é compreendida como ruído. Os feedbacks promovem auto organização contra a incerteza.

A cibernética e McLuhan (a midiologia) são aperfeiçoamentos da sociologia funcionalista. Como também são as novas abordagens (Agenda-setting, Gatekeeper, Newsmaking, Espiral do silêncio) sobre os receptores, os processos produtivos nas comunicações ou sobre os fatores internos e externos à organização do trabalho comunicativo.

Elegemos Marshall McLuhan e o conceito de mediação como os mais importantes deste segundo percurso.

E mediação não é o mesmo que midiatização. Mediação com ‘e’ é um agenciamento que transforma conflitos em diálogos simbólicos. Já ‘midiatização’ (com ‘i’) significa um regime em que as relações entre diferentes agentes são mediadas (com ‘e’) pelos meios de comunicação. Diz-se que algo

foi ‘mediatizado’ quando sua existência virtual se torna mais importante do que sua materialidade.

Da mesma forma que uma sociedade não formula problemas que não seja capaz de responder, também podemos dizer que as diferentes definições da noção de cultura refletem diferentes tempos e etapas de nossa vida social recente. Vivemos em um tempo midiático. Nada mais normal que nossa definição de cultura ser baseada nas ideias de mediação e de mediatização da sociedade.

Mas, o que exatamente significa ‘mídia’? E quais as mudanças ela coloca na prática de contar histórias? Pode-se entender o conceito de mídia em três sentidos diferentes: o sociológico (a mídia é o conjunto dos meios de comunicação); o midiológico (a mídia é o suporte de uma mediação, por exemplo: o relógio de pulso (mídia) é uma mediação entre o batimento cardíaco e o tempo social); e a teoria das três mídias de Pross (1997).

Na primeira definição, a mídia é uma instituição de poder simbólico, ao lado de outras instituições de poder simbólico, como a igreja e a escola. Em uma sociedade formada ainda por instituições de poder econômico, como fábricas e empresas, de poder político, como governos, parlamentos e tribunais, e de poder coercitivo, como a polícia e o exército. A centralidade da mídia sobre as outras instituições, deste ponto de vista, se dá pela sua capacidade de circulação e distribuição de imagens e informações de forma simultânea para um grande número de pessoas.

O conceito de mídia como suporte de mediação foi criado por McLuhan (1964) e seguido de diferentes modos por Kerckhove (1997), Debret (1993), Martin-Barbero (1997), Levy (1993), entre outros. Este grupo tende a ver o mundo como um conjunto de mediações simultâneas. A escrita é uma tecnologia de reforço e ampliação do tempo histórico (da memória social e do pensamento científico objetivo) em um universo de eventos simultâneos. Para eles, a TV (e a internet) apenas nos torna conscientes da simultaneidade temporal do universo – da qual estávamos parcialmente esquecidos.

E há também a teoria das três mídias de Harry Pross (1997) - adotada por Bystrina (1995), Flusser (2007, 2008), Baittello Jr. (2010), entre outros - uma sofisticada interpretação culturalista dos processos de comunicação atual. A teoria que combina aspectos das definições anteriores e ainda insere o corpo como suporte comunicativo, propondo um modelo ternário semelhante ao das ‘tecnologias da inteligência’ de Levy. Por “mídia pri-

mária” entende-se toda comunicação presencial, em que os interlocutores partilham de um mesmo contexto, sediada no corpo, principalmente na fala (PROSS, 1997). Levy (1993) chama-a de modo de interação um-um. Neste contexto, a comunicação é sempre oral e a recepção é a memória do corpo, a imitação de gestos, sons, palavras. E o consumo é coletivo e se confunde a produção econômica de bens materiais e simbólicos. Na mídia primária, o consumo e a recepção são presenciais e espontâneos, ancorados no corpo como suporte em um contexto único de interlocução. O que é produzido comunitariamente; é consumido pelo grupo.

“Mídia secundária” aqui é entendida como a comunicação em que os contextos de transmissão e de recepção se dissociaram. Segundo Pross, é formada por suportes extra corporais em que a mensagem fica fixa no tempo e no espaço. A mídia primária do ponto de vista social e cognitivo é um fator determinante para o aparecimento da história, da memória social, do pensamento científico objetivo. Para Levy, é o modo de interação um-muitos, em que um emite e os outros recebem passivamente.

Neste cenário, a recepção é formada por representações mentais foneticamente codificadas da realidade - a memória social objetiva, descontextualizada e mimetizada através de representações mentais codificadas. Com a escrita, surge a divisão entre trabalho manual e trabalho intelectual, entre a produção de bens materiais e a produção de bens simbólicos. E o consumo passa a ser dissociado da produção. A equivalência econômica do modo de interação um-muitos é o modelo industrial em que alguns poucos produzem e muitos consomem. O consumo deixa assim de ser grupal e se individualiza: o leitor como receptor da escrita é análogo ao consumidor individual.

Assim, na mídia secundária, surge à recepção do signo, a representação mental descontextualizada e codificada em marcas fonetizadas; e com ela: a práxis histórica, a memória social e a percepção objetiva do tempo. Em contrapartida, o consumo torna-se pouco a pouco individual e se divorcia da produção social. E a própria produção material aparentemente se dissocia da produção de bens simbólicos. A sociedade se industrializa economicamente e se desencanta culturalmente. A reprodução social (os esquemas subjetivos) modifica as condições objetivas de produção social.

A mídia secundária não anula a primária, mas se sobrepõe a ela. Assim, a recepção e o consumo primários continuam ativos nos contextos

dos processos secundários de industrialização cultural. Mas, também é importante observar que gradativamente, no decorrer dos últimos séculos, a comunicação secundária tornou-se dominante culturalmente.

E mídia terciária ou elétrica, segundo Pross, implica na existência de suportes tecnológicos nos dois polos da comunicação. Há dois momentos aqui: a televisão, quando a mídia terciária funciona ainda de forma unilateral; e as redes sociais interativas, que funcionam em um modelo descentralizado, que Pierre Levy entende como o modo de interação muitos-muitos.

Com o advento da mídia terciária, a recepção tornou-se uma experiência do corpo recontextualizada por imagens e sons mediados por tecnologia. Com a televisão, a própria cultura se industrializa: irrompe a recepção fragmentada das narrativas seriadas e o comportamento de consumo de massa. Consumo, além de padronizado e uniforme, posto em universo cultural de repetição mecânica, de acumulação e gasto em intervalos regulares e constantes. As rotinas de consumo são retroalimentadas pelas narrativas seriadas que as representam.

No entanto, é preciso observar que ela também representa um aperfeiçoamento progressivo do termo e de suas definições anteriores. Para compreendermos que há uma mediação externa e uma mediação interna às relações sociais foi necessário entender as definições antropológica e sociológica de Cultura.

Também podemos dizer que para explicarmos a mediação interna da cultura foi necessário estudar as definições voltadas para a crítica do papel dissimulador da cultura (freudiana, marxista e estruturalista); enquanto para definir a mediação externa da cultura com o meio ambiente foi preciso revisar as definições que enfatizam a consciência coletiva, a identidade social, a memória e a ciência (positivistas, funcionalista e cibernéticas). A cultura como dupla mediação social combina do conceito de Meio de McLuhan com a noção de democracia deliberativa de Habermas. Ação comunicativa é o cimento e o combustível das relações sociais (ambientais e culturais).

É claro que, neste enquadramento, selecionamos e ressaltamos alguns aspectos em detrimento de outros, omitindo muitas divergências e detalhes do pensamento de cada uma dessas correntes. De uma forma geral, gostaríamos de estabelecer aqui um novo patamar para a definição de Cultura que compreendesse todas essas ideias: a práxis entre história e cultura dos

marxistas; a releitura do estruturalista de Freud e da linguística; a análise semiótica; e, finalmente, a retroalimentação da cibernética.

E a definição de Cultura como Modo de Interação (ou como dupla mediação social) permite, sobretudo, a superação do impasse entre a perspectiva microscópica do pensamento linguístico-midiológico e a ótica ampliada sociologia da mídia.

## *Conclusão*

Parafraseando Marx: em sua vida social, os homens entram em determinadas relações entre si, independentes de suas vontades, relações sociais que correspondem a um modo de integração e desenvolvimento da sociedade frente ao meio ambiente.

Nos últimos séculos, tornou-se lugar comum afirmar que a Cultura surgiu da ‘desnaturalização’ do Homem, que não aceitando ser apenas uma parte da Natureza, decidiu destacar-se dela e transformá-la através da tecnologia. A noção de ‘Cultura’ passou a ser utilizada para distinguir a espécie humana da dos outros animais.

Neste sentido, uma noção abrangente, capaz de englobar várias outras, foi elaborada por E. Sapir:

*“A cultura é o conjunto de atributos e produtos resultantes das sociedades que não são transmitidos através da hereditariedade”.*

Desde então, a noção de Cultura passou por várias transformações e metamorfoses, mas só recentemente perdeu esse caráter de oposição radical ao biológico e ao meio ambiente. Hoje se compreende a cultura como uma mediação entre o homem e o meio ambiente (e não como uma oposição radical entre natureza e sociedade).

Pode-se, assim, definir “Cultura” como Modo de Interação ou como uma dupla mediação social: como uma mediação externa das relações entre a Sociedade e a Natureza e como uma mediação interna das relações dos homens entre si.

A Cultura configura as relações sociais em um determinado modo de vida.

**Tabela 2** – Cultura como dupla mediação social

| <b>Natureza x Homem</b> | <b>Homem x Homem</b>     |
|-------------------------|--------------------------|
| <b>Memória Social</b>   | <b>Modelo de Relação</b> |

**Fonte:** elaborado pelo autor

Como mediação do intercâmbio do conjunto das relações sociais com o meio ambiente, a cultura é uma memória social, isto é, um depósito de informações históricas para as futuras gerações e sociedades. E como mediadora interna das relações sociais, a cultura é um modelo que regula o relacionamento interpessoal em diferentes instâncias.

# A DÁDIVA E A DÍVIDA

## *Epicentro do conflito grupal*

O presente texto investiga a lógica, as origens, o processo e a estrutura que dão suporte aos conflitos humanos. Para tanto, aborda três aspectos: os estágios subjetivos de uma escalada de conflito; as estratégias dialógicas adequadas a cada momento; e o campo grupal como suporte e contexto do conflito. A conclusão, resultante da pesquisa, é a existência de dois princípios universais de organização dos conflitos: a dádiva (ou o capital) e a dívida (ou o inconsciente).

### *A estrutura do conflito*

O homem sempre viveu mergulhado em conflitos. Para uns, os conflitos são negativos e desnecessários; para outros, propiciam mudanças. Todo conflito nasce dessas duas atitudes básicas opostas: o receio de mudar e a vontade de brigar. Há pessoas com propensão ao conflito porque acreditam que este levará a mudança da situação e há pessoas com propensão a evitar o Conflito, o choque aberto de interesses contrários, que consideram destrutivos. Conservadores e acomodados tendem ao consenso e à defesa da estabilidade; pessoas injustiçadas ou progressistas tendem a ser agressivas em relação às regras, normas e convenções sociais.

Friedrich Glasl (1999) elabora a noção de “confrontação atenciosa” para designar uma terceira atitude frente ao conflito. Esta atitude também é chamada de ‘autoafirmação em conflitos’ ou simplesmente de ‘assertividade’ (SMITH, 1977; THOMAS, 1976, APUD GLASL, 1999, 14) e exige estratégia, objetividade, iniciativa, conhecimento do comportamento e dos pontos fracos do oponente.

O conflito sempre é resultado da polarização dessas duas atitudes opostas, contra e a favor das mudanças. E a ‘confrontação atenciosa’ ou autoafirmação seria uma terceira atitude que permita o desenvolvimento do conflito das partes dentro de um contexto de estabilidade estrutural do conjunto.

Ou seja, fazendo com que cada extremo expresse seu ponto de vista sem ameaçar o rompimento da relação (os conservadores expressando

sem medo em relação às mudanças; os progressistas expressando sua insatisfação com as situações injustas), transformando o conflito de interesses contrários em um diálogo sobre as diferenças (de idade, de cultura, etc) e em uma negociação realista sobre os limites e os critérios das mudanças possíveis.

E a negociação é sempre o objetivo e a saída construtiva para o Conflito.

**Tabela 3:** passos da escalada do conflito

| FASE  | ETAPA                 | INTERVENÇÃO        |
|---|-----------------------|--------------------|
| Diferenças Objetivas - Disputa                | Temos um Conflito!    | Autoajuda          |
| Diferenças Pessoais - Conflito simples        |                       |                    |
| Conflito sobre o próprio Conflito             | O Conflito tem a nós! | Ajuda de outros    |
| Conflito sobre a solução do Conflito          |                       | Ajuda profissional |
| <b>DESTRUIÇÃO RECÍPROCA DOS PROTAGONISTAS</b> |                       |                    |

**Fonte:** elaborado pelo autor

Glasl também elabora um roteiro de fases e etapas, em que o desenvolvimento do conflito se organiza como um círculo vicioso e em que os polos se alimentam em uma escala crescente de autocontágio.

**Tabela 4:** fases da escalada

| FASE                                 | ATITUDE                       | AÇÃO                       |
|--------------------------------------|-------------------------------|----------------------------|
| Conflito simples                     | Endurecimento                 | Cooperação > Competição    |
|                                      | Debate                        | Cooperação = Competição    |
|                                      | Ações ao invés de palavras    | Cooperação < Competição    |
| Conflito sobre o próprio Conflito    | Imagens e Coalizões           | Personificação do Conflito |
|                                      | 'Perder a cara'               | Ampliação dos envolvidos   |
| Conflito sobre a solução do Conflito | Estratégias de ameaça         | Intimidação do Inimigo     |
|                                      | Ataques destrutivos limitados | Retaliação do Inimigo      |
|                                      | Desunião                      | Destruição do Inimigo      |
| Conflito destrói o Conflito          | 'Juntos para o Abismo'        | Autodestruição             |

**Fonte:** elaborado pelo autor

Em uma primeira fase, o conflito nasce de interesses comuns e diferenças objetivas. Em todas as espécies, os machos disputam fêmeas e territórios. Uma disputa entre adversários não significa necessariamente um conflito entre inimigos, porque o pacto de cooperação entre os disputantes supera a competição. O derrotado ‘sabe perder’ e apoia seu vencedor.

O conflito começa efetivamente quando as diferenças objetivas se tornam pessoais, quando o espírito da competição supera a da cooperação. O conflito é resultante da possibilidade de ruptura das regras do jogo, de um dos protagonistas ‘virar a mesa’ e não aceitar a vitória do adversário. Então, ao mesmo tempo, que aumentam os pontos de litígio, diminui a capacidade de perceber o ponto de vista do outro. As partes tornam-se cada vez mais irracionais, instintivas, inconscientes em relação ao conjunto e elaboram ‘racionalidades’ próprias: os contrários à mudança enfatizam as necessidades materiais, as causas históricas, a relação entre o passado e a situação presente; os favoráveis à mudança ressaltam as finalidades, as novas possibilidades de ação e as diferentes probabilidades de construção do futuro a partir da situação presente. E, ambos, tornam-se cegos e surdos em relação ao discurso contrário. Então, passa-se das palavras às ações.

O terceiro passo na escalada do desentendimento se dá quando cada um passa a compreender e explicar o conflito de uma forma diferente definitivamente diferente a do outro. Neste ponto, o conflito se personaliza nos protagonistas e, ao mesmo tempo, paradoxalmente, ‘perde sua cara’, envolvendo um número maior de pessoas nos dois lados do embate. O conflito passa então a ‘possuir’ seus protagonistas, que passam a representar ‘causas’ coletivas, encarnando os extremos da estrutura na qual estão inseridos. Para os protagonistas, o conflito se torna uma questão pessoal; mas, para o conjunto, ele encarna e representa formas de ver e de pensar coletivas.

O quarto passo da escala crescente de autocontágio do conflito se dá quando as esperanças de negociação se esgotam e os protagonistas passam a divergir quanto a solução do conflito, cada um excluindo o interesse do outro do desfecho de sua vitória. Glasl defende que só neste ponto é preciso uma interferência externa da autoridade para refrear o confronto, não permitindo a prática de intimidações e retaliações parciais. A cada fase do conflito uma forma de intervenção é prescrita: na fase do conflito simples, a confrontação atenciosa – a expressão das diferenças e a compreensão das projeções e transferências involuntárias; na fase do conflito sobre o próprio

conflito, a mediação por amigos comuns e terceiros pontos de vistas em dinâmicas grupais – a despolarização dos extremos através da multiplicidade e pluralidade democrática; apenas na fase do conflito sobre a solução do conflito, quando o sentimento de exclusão mútua se torna irreversível e o confronto caminha para destruição recíproca, prescreve-se a necessidade de uma intervenção externa da autoridade para impedir que as intimidações e retaliações entre os protagonistas levem o conflito às suas últimas consequências.

Apesar de apresentar suas ideias para dar consultoria a diplomatas, a negociadores de greves e de sequestros, Glasl é um pensador idealista (na verdade, um pensador esotérico do movimento antroposófico) e acredita que os conflitos sociais sempre se originam em conflitos interiores, mais precisamente no conflito entre o Ego e o Self. Segundo Glasl, para compensar seus desequilíbrios de desenvolvimento, a relação Ego/Self ‘diaboliza’ o outro, projetando sua sombra (seus aspectos negativos) no inimigo e, por sua vez, servindo como um ‘suporte alter ego’ para que ele projete sua sombra também. Também é preciso perceber que os conflitos são processos complexos e que sua estruturação em fases e etapas lineares é apenas didática. Na prática, os estágios de um conflito concreto se sobrepõem e se interpenetram, com várias possibilidades de manobras táticas de ambos os lados. A estratégia do homem-bomba, por exemplo, é uma antecipação do último estágio.

Nesse sentido, um passo à frente foi dado pelo trabalho de Annie Dymetman, *Da mediação à transmediação de conflitos: dissolver para resolver* (2011). A autora desenvolve uma metodologia de trabalho empresarial de solução de conflitos a organizações com base de que os argumentos racionais são secundários diante das atitudes subjetivas das partes envolvidas. Curioso é que Dymetman utiliza os termos ‘mediação’ e ‘transmediação’ sem nenhum vínculo teórico com o universo da comunicação social, mas sim com a negociação presencial do litígio político levado para campo terapêutico e psicossocial. No entanto, seus conceitos se encaixam perfeitamente na perspectiva conceitual da comunicação. Embora concordando com a dinâmica subjetiva proposta por Glasl e desenvolvida por Dymetman, é impossível investigar o conflito de forma descontextualizada, sem levar em conta os interesses contrários e diferenças objetivas que o motivaram. E, é claro, existem conflitos sociais entre diferentes coletivos históricos

(classes, partidos, estados), como também conflitos pessoais individuais, mas é o cerne da noção de conflito reside no contexto grupal.

## *O contexto do conflito*

Na verdade, tanto a ‘Sociedade’ como o ‘Indivíduo’ são noções abstratas modernas, construções históricas bem posteriores ao nosso vínculo grupal com os conflitos. A colocação do conflito em um contexto grupal esbarra, no entanto, em alguns obstáculos teóricos, como a tentação a definir a categoria de grupo, de buscar suas origens históricas ou de classificá-lo em diferentes tipos.

Fernández diz o seguinte:

Em primeiro lugar, enfatizamos uma diferenciação: os grupos não são o grupal; portanto, o que importa é uma teoria do que fazemos e não uma teoria do que existe. Neste sentido, sua preocupação é epistêmica (como se constroem os conhecimentos sobre o grupal) e não ôntica (o que são os grupos). (2006, p. 4-5)

Interessa aqui observar algo que escapa à pedagogia e à psicoterapia em grupo: que é o conflito que cria o grupo e o grupo que gera o conflito. O inimigo - seja outro grupo, a natureza em seus diferentes aspectos ou a própria violência do grupo personificada em um deus, demônio ou em traidor interno – é que justifica o vínculo social. Para haver cooperação é preciso haver conflito contra um inimigo externo/interno, é necessário existir um mal a ser vencido e exorcizado – um bode expiatório a ser sacrificado.

Considere-se falsa, portanto, a questão se foi o conflito externo (a cooperação frente à natureza) anterior ao conflito interno do grupo ou foi a dominação entre os participantes que iniciou a exploração predatória do meio ambiente.

O certo é que o grupo como contexto dos conflitos interpessoais humanos é híbrido (externo e interno, inato e adquirido, genético e cultural) e resultante de outros conflitos estruturais: entre o singular e o coletivo; entre as necessidades instintivas das partes e a racionalidade do conjunto; e, sobretudo, entre as vontades de poder em jogo na disputa pela liderança

interna do grupo dentro de um meio ambiente hostil e imprevisível. Com a intenção de propor um ordenamento nas abordagens e focos sobre o campo grupal, Fernández estabelece “três momentos sistêmicos”, indicando ao mesmo tempo aspectos e etapas da discussão por diferentes autores.

O primeiro momento sistêmico é definido pela frase “o todo é mais que a soma das partes”, isto é, o grupo é mais que um agregado de indivíduos. E o paradigma correspondente, estudando “o a mais” do conjunto e a disputa pela liderança em diferentes espécies, é a microssociologia de Lewin (1989).

O segundo momento sistêmico, para Fernández, corresponde à noção de ‘Pressupostos Básicos’, desenvolvida pela psicologia cognitiva de Bion (1975). ‘Pressupostos Básicos’ são padrões de comportamento coletivo – situações emocionais arcaicas – que tendem a evitar a frustração inerente à aprendizagem por experiência, quando esta implica em dor, esforço ou sofrimento. Bion identifica três tipos: pressuposto básico de dependência; pressuposto básico de acasalamento; e pressuposto básico de ataque e defesa diante do inimigo.

Nessa perspectiva, os grupos operam em dois regimes distintos: o grupo de trabalho (e de cooperação consciente) e a emergência dos pressupostos básicos do inconsciente arcaico estabelecendo sentimentos comuns aos indivíduos do grupo. No pressuposto de dependência, por exemplo, o sentimento de proteção e de adoração em relação aos líderes ou às divindades; no pressuposto do acasalamento, o sentimento de esperança no futuro da comunidade; no pressuposto de ataque e fuga diante do inimigo, os sentimentos de medo e de raiva, tão frequentes nos conflitos.

Nesse segundo momento, a incorporação do “setting” terapêutico ao trabalho com grupos descentralizou o papel da coordenação das decisões, passou-se do “líder ao oráculo”, isto é, de uma liderança baseada na força e no carisma para uma liderança conquistada através do poder de interpretação do eixo singular-coletivo, de “dar a última palavra” sobre o que o grupo é, o que ele quer, qual seu significado, etc.

O terceiro momento sistêmico de Fernández é enunciado por Anzieu e pela psicanálise de grupo pós-lacaniana: o “esgotamento do objeto discreto”. Ou seja: não basta observar como os processos inconscientes operam nos grupos, mas é preciso enunciar a própria noção de grupo como uma função do inconsciente, como um objeto psicanalítico (de investimento pulsional), como um sonho coletivo.

Assim, adota-se a psicanálise de grupo como método não apenas terapêutico, mas de investigação da ‘grupalidade’ – a sociabilidade anterior ao indivíduo moderno.

O grupo é um lugar de fomentação de imagens; é uma ameaça primária para o indivíduo. A situação do grupo face a face (reunião, descrição, trabalho em equipe, vida comunitária com companheiro que mal conhece, em número superior ao que normalmente convive nas relações sentimentais, sem uma figura dominante por cujo amor a pessoa possa se sentir protegida e unida aos demais) é vivida como uma ameaça para a unidade pessoal, como uma colocação em questão do eu. (ANZIEU APUD FERNÁNDEZ, 2006, 138).

E a des-individualização das pessoas em situação de grupo se dá através do exorcismo de seus fantasmas individuais e coletivos. Para psicanálise pós-laciana, o grupo é um aparelho de trabalho simbólico dos fantasmas individuais (o pai, a mãe, o outro, a morte, etc) como também pode encarnar fantasmas coletivos (a família, a equipe, o exército, o próprio grupo é um fantasma do campo grupal).

E, é justamente o fato da teoria psicanalítica dos grupos não dar conta de uma teoria geral (ou genealógica) da grupalidade (embora tenha sua contribuição) que Fernández chama de “esgotamento do objeto discreto”. Qual a relação entre o campo grupal, a comunidade primitiva e a estrutura familiar? E com o sistema de parentesco?

Ora, a noção de grupo na perspectiva psicanalítica é insuficiente para responder essas questões. Aliás, trata-se de uma confusão entre (pelo menos) duas ‘grupalidades’ arqueológicas distintas: a roda de canto e dança, contexto-suporte da memória social antes do aparecimento da escrita; e o grupo psicanalítico que pensa suas relações estruturais de convivência social. Hoje, com a cultura de redes sociais, há uma convergência entre essas grupalidades, mas isto não significa que elas tenham uma origem comum. E assim, os ‘organizadores fantasmáticos’ dos grupos analíticos não correspondem aos princípios de organização dos diferentes grupos históricos no campo social.

Os três momentos sistêmicos de Fernández levam a uma solução diferente para o campo grupal, que nos permite pensar também a intenção estrutural dos conflitos. Os três momentos sistêmicos de Fernández também correspondem à noção de hologramática da teoria da complexidade de Edgar Morin, em que o todo é simultaneamente mais e menos que a soma de

suas partes constituintes.

No primeiro momento sistêmico, o grupo é mais que a soma dos esforços dos seus componentes. A este excedente de trabalho coletivo (o resto que sobra do todo menos as partes) pode-se chamar 'Capital'. Capital, entendido não apenas no sentido marxista, mas no de Bourdieu (1998) de sobreproduto das trocas simbólicas.

Já no segundo momento sistêmico, o grupo é menos que a soma das suas partes e recalca as qualidades de seus componentes. A este déficit (o inibido das partes através do todo) pode-se chamar 'Inconsciente'. O inconsciente grupal, como vimos, não é nem singular nem coletivo, mas opera como uma energia latente através de padrões inibidos pela cultura e pelas instituições sociais.

Observando-se o terceiro momento sistêmico, percebe-se que os princípios organizadores da grupalidade-total não são nem os pressupostos básicos da psicologia cognitiva de Bion, nem as imagens fantasmáticas pós-lacanianas ou os arquétipos mitológicos dos psicanalistas neo-junguianos. O Capital e o Inconsciente são os dois epicentros do conflito no campo grupal. A disputa pelo excedente simbólico do grupo e o recalque da energia psíquica nos tornam violentos a partir de nosso vínculo social, constituído pela repressão sobre as partes e pela expropriação do excedente do todo. O Capital e o Inconsciente, juntos, funcionam como focos opostos na constituição elíptica dos Conflitos. O roteiro subjetivo dos confrontos interpessoais e o contexto grupal ainda são insuficientes para entender a lógica dos conflitos de nossa sociabilidade violenta senão levarmos em conta a dimensão social dos desentendimentos.

### *Epicentros do conflito grupal*

Assim, um grupo é (mais e menos que) a soma dos seus componentes. O trabalho coletivo é mais que a soma dos trabalhos individuais gerando um excedente, o resto que sobra do todo menos as partes (o Capital, que passaremos a chamar de 'Dádiva').

Porém, o grupo também é menos que a soma das suas partes e recalca as qualidades de seus componentes. A esse déficit inibido das partes através do todo, chamamos 'Dívida' (ou Inconsciente). A disputa política pelo excedente simbólico do grupo e o recalque da energia psíquica é que torna nosso vínculo social tão violento.

Como resolver esse desequilíbrio? Se nossas perdas e nossos excessos

são as causas de nossos conflitos, não bastaria, então, (para viver em uma paz dinâmica sem rupturas dos pactos) reinvestir o excedente do todo para compensar o inibido das partes?

Admitindo-se que os conflitos são produto da acumulação (ou do capital simbólico) e da subtração interpessoal (do inconsciente social), há três fatores em que a violência do vínculo social é sublimada: o comércio, a mídia (ou a mediação) e os jogos. É claro que esses fatores em si, também podem ser fonte de novos conflitos, mas vistos dentro de um universo mais amplo, eles atuam como uma espécie de contrapeso da violência social. O comércio aumenta a interdependência econômica entre os países; a mídia permite que o conflito se torne um debate, em que as partes expressem e que a audiência se posicione; e os jogos tornam os conflitos disputas, transformando inimigos em adversários.

Os jogos, no entanto, são um caso especial. Eles são a forma mais antiga, mais arcaica e até hoje a mais eficaz do que diz respeito à dissolução dos conflitos. A prática política entendida como jogo e como espetáculo midiático (subjetivações históricas da política-luta e da política-debate) está gradativamente aderindo ao novo modelo de interação em redes. A inteligência coletiva está chegando à esfera pública e deve modificar as formas de representação institucional do campo político. Porém, o debate permanece vivo no show e a luta persiste dentro do jogo. E a política só existe em função do conflito de interesses. Por baixo de todas as cascas da linguagem, está a semente da discórdia: o choque entre diferentes vontades de poder.

O campo grupal é a estrutura social arcaica, ele é anterior ao indivíduo e à sociedade complexa formada por vários campos distintos. O grupo é, sobretudo, o espaço do jogo, da disputa regrada, de luta pelo poder simbólico.

Hoje, em virtude da inteligência coletiva e do modelo de interação através de redes, a noção de campo grupal está voltando a ocupar um lugar de destaque.

Há, no entanto, algumas diferenças que merecem ser ressaltadas. No grupo arcaico, o corpo e a roda de dança e vozes eram os principais suportes de comunicação – que funcionava em um modelo de interação um-um. O grupo arcaico era uma soma de famílias de uma comunidade. Nele, se contavam as histórias, se tomavam as decisões e se celebrava a vida. E havia um único contexto de emissão e recepção. Com o aparecimento da mídia secundária – a escrita e os suportes extra corporais – os contextos de enunciação e recepção se separam no tempo espaço e surgiu o modelo de interação

um-muitos. Os grupos, então, passaram a funcionar em um regime institucional, em oposição a estrutura familiar. Os conflitos, que em um primeiro momento eram pessoais, passaram a ser conflitos sociais.

Nesse terceiro momento, caracterizado pela mídia terciária ou elétrica, o grupo retorna a se tornar um campo relevante (de estudo teórico e de atuação política), porém, de forma descentralizada e sincrônica. Os conflitos, nesse estágio, são interpessoais.

Após estudar os padrões de relacionamento de vários grupos de animais (mamíferos, répteis, insetos, etc), Kurt Lewin (1989) observou que três atitudes recorrentes, três comportamentos biológicos possíveis no interior de um grupo genérico: *se identificar com o poder, ser contra o poder e se aceitar o poder como algo fora de si*. Em *Um mapa, uma bússola* (XXXXX, 2000): os que se identificam com o poder são Pastores; os que são contra, Lobos; e os submissos, Ovelhas. É claro que esses três papéis – de identificação, contestação e submissão – foram transformados de diferentes modos pelos homens e por outras espécies. Não existem ‘lobos’ nas sociedades das abelhas, das formigas e de outros insetos gregários; não há ‘ovelhas’ entre os répteis; os peixes não têm ‘pastores’.

À luz das noções de Dádiva e Dívida, no entanto, observa-se que os pastores representam o capital do grupo, enquanto, os lobos expressam seu Inconsciente. E, observe-se também, nas sociedades humanas, há um tipo curioso de micro democracia tribal: quando o capital do grupo se fragmenta e o inconsciente emerge, rompe-se o pacto de representação entre o Pastor e as Ovelhas, gerando uma ‘crise de hegemonia’. O Lobo contra hegemônico pode então, com a permissão das Ovelhas, chegar ao poder e se tornar Pastor, iniciando um novo pacto de representação.

Particularmente, acredito que a superação dessa situação só é possível através da fusão dos três papéis comportamentais: quando todos e cada um tiverem a mente de um Lobo (focada no inconsciente), o coração dócil de uma Ovelha e a vontade de poder de um Pastor. Só assim viveremos em paz.

# ARQUEOLOGIA POLÍTICA

## *O confronto entre os discursos descritivo e prescrito*

Resume-se aqui o pensamento político em dois polos discursivos – descritivo e prescrito – e em camadas históricas sobrepostas: teoria política (Bobbio), filosofia política (Platão e Aristóteles), ciência política (Maquiavel e Rousseau), economia política (Marx), sociologia política (Max Weber), antropologia política (Foucault e Habermas), epistemologia política (Bourdieu e Giddens), chegando finalmente à comunicação política e ao debate contemporâneo entre democracia ciber-participativa (Pierre Levy) x democracia deliberativa (John Thompson) ou a democracia representativa orquestrada pela mídia.

## *Teoria geral da política*

De uma forma geral, pode-se pensar a idéia de ‘Política’ de duas formas. Uma, mais geral, é a “Politics” ou política com ‘p’ maiúsculo, que do ponto de vista da ação social engloba toda e qualquer atividade humana. Exemplo: Aristóteles que dizia todo homem é um ser político, isto é, um ser da polis (cidade). Mas também é possível pensar a política em sua dimensão específica, a “policy” ou a política com ‘p’ minúsculo, que do ponto de vista da ação social representa as atividades voltadas para mudança e/ou manutenção da ordem social. Exemplo: Maquiavel, para quem a política era a arte de conquistar e manter o poder. Seja no sentido lato ou no estrito, a ideia de política teve várias interpretações e foi comparada e distinta de várias outras atividades humanas em diferentes épocas e situações.

No livro *Teoria Geral da Política* (2000b), Norberto Bobbio esboça uma teoria política muito filosófica, oposta e simétrica a uma teoria geral do Direito. Entende-se a Teoria da Política como um sinônimo da disciplina ‘Filosofia Política’ em quatro sentidos diferentes, segundo sua temática principal: a) a república ótima (o estado ideal ou a utopia social); b) a questão da legitimidade (a quem obedecer); c) a autonomia da política em relação a outras atividades humanas; e d) a epistemologia da linguagem política ou a análise crítica dos discursos políticos.

É claro que existem autores que combinam duas ou mais destas temáticas: Maquiavel postula a “autonomia da política frente à moral - interpretação de Bobbio da máxima “os fins justificam os meios” (2002b: p.193) - e

aborda a questão da legitimidade, Platão sonha com uma república ótima em que o estatuto discursivo da política seja idêntico ao da ciência. O marxismo contempla o comunismo como utopia, entende a ideologia como legitimação e discute a autonomia do político frente ao econômico. Há várias combinações possíveis, porém esta distinção temática funciona como um “mapa” capaz de esclarecer os conceitos e analisar criticamente as crenças da Filosofia Política. Quando o discurso político se aproxima do discurso científico, a retórica se torna uma teoria da persuasão e do convencimento; quando a política se aproxima da arte, ela é uma retórica-poética, a “arte do bem dizer”. Os primeiros dizem que o verossímil não pode ser mais importante que o verdadeiro; os últimos afirmam que a verdade quando mal defendida será sempre derrotada pela ignorância do senso comum; e por mais que todos concordem que tanto o ético como o estético se inter-relacionam na arte retórica, não há até hoje uma palavra final sobre quem predomina nesta relação.

A essa dicotomia clássica da retórica política, Bobbio dá um valor universal e a denomina de discurso prescritivo ao aspecto poético da política e discurso descritivo ao seu aspecto científico.

## *Filosofia política*

Aproveitando da distinção entre ‘discurso descritivo’ e ‘discurso prescritivo’, proposta por Norberto Bobbio, traça-se aqui um quadro geral do desenvolvimento do pensamento político em camadas históricas: filosofia política, ciência política, economia política, sociologia política, antropologia política e, finalmente, comunicação política.

**Tabela 5** – Arqueologia dos Discursos Políticos

| TEMPO          | TEORIA POLÍTICA       | PRESCRITIVO     | DESCRITIVO          |
|----------------|-----------------------|-----------------|---------------------|
| IDADE CLÁSSICA | FILOSOFIA POLÍTICA    | PLATÃO          | ARISTÓTELES         |
| IDADE MÉDIA    | TEOLOGIA POLÍTICA     | SANTO AGOSTINHO | SÃO TOMAS DE AQUINO |
| IDADE MODERNA  | A CIÊNCIA POLÍTICA    | ROUSSEAU        | MAQUIAVEL           |
| ERA INDUSTRIAL | SOCIOLOGIA POLÍTICA   | WEBER           | MARX                |
| CONTRA CULTURA | ANTROPOLOGIA POLÍTICA | HABERMAS        | FOUCAULT            |

|              |                           |          |          |
|--------------|---------------------------|----------|----------|
| ANOS 80 E 90 | EPISTEMOLOGIA<br>POLÍTICA | GIDDENS  | BOURDIEU |
| ANOS 2000    | COMUNICAÇÃO<br>POLÍTICA   | THOMPSON | LEVY     |

**Fonte: elaborado pelo autor**

Na Grécia antiga, onde nasceu a atividade política, *A República* (PLATÃO, 2004) e *A Política* (ARISTOTELES, 2004) já representavam dois pontos de vistas opostos sobre a atividade política: uma visão política prescritiva (que quer mudar o mundo) e uma visão política descritiva (que quer entender seu funcionamento).

Para Platão, “não é possível ser justo em uma cidade injusta”. É preciso uma sociedade justa, capaz de produzir homens justos. O Estado aqui se confunde com a Utopia. Já para Aristóteles, “todo homem é um ser político”, ou seja, é essencialmente gregário, pertence a Polis, é ‘naturalmente’ público. Enquanto um imagina que a ideia de utopia pode organizar o mundo sensível das coisas, o outro quer descrever a vida política real, como um jogo de seus interesses, em que as ideias ocupam um lugar secundário.

Na Idade Média, também haverá duas visões polares sobre a política. Santo Agostinho, no livro *A Cidade de Deus* (AGOSTINHO, 1980), retoma a ideia de utopia platônica em uma perspectiva teológica (e política). Porém, ao contrário de Platão que acreditava que apenas uma sociedade perfeita produziria homens perfeitos, Agostinho pensava que, quanto mais perfeita fosse a humanidade, mais próxima ela estaria da sociedade perfeita. Para o criador da doutrina do pecado original, a Cidade de Deus existe paralela à Cidade dos Homens (como as realidades sensível e inteligível de Platão). Ao ser expulso do paraíso, o homem dissociou os dois mundos e o retorno à Nova Jerusalém será a reunificação das cidades. Na verdade, Santo Agostinho colocou a utopia platônica como um objetivo histórico da humanidade, ideia que se será adotado por muitos pensadores posteriores.

O contraponto aristotélico da Idade Média a este idealismo em que a utopia se sobrepõe à política real pode ser encontrado em São Tomás de Aquino e no pensamento escolástico a partir da virada do milênio, mesmo que de forma implícita e bastante disfarçada na *Suma Teológica* (AQUINO, 2002).

## *Ciência Política e Direito*

Na Idade Moderna, com aparecimento histórico simultâneo do Estado e do mercado também haverá uma visão mais idealista e outra mais cínica da atividade política. Hobbes e Maquiavel são o lado mais descritivo e explicativo, que prefere enfatizar as relações reais de poder que seu aspecto ideal; enquanto a tendência prescritiva e compreensiva será representada pelo liberalismo, principalmente por Rousseau.

Inicia-se a história da Ciência Política com a distinção entre o direito divino e a soberania do Estado moderno. No entanto, a tese do direito divino é genericamente adotada por diferentes tipos de sociedades, desde a teocracia dos faraós egípcios até a monarquia parlamentar de Cromwell na Inglaterra ou o absolutismo francês do ‘rei sol’ Luís XIV. Costuma-se acreditar que antes de Hobbes e Maquiavel fundamentarem a legitimidade do poder no medo, não se fazia distinção entre o poder divino e o poder dos homens. Tudo acontecia pela vontade de Deus (ou dos deuses), inclusive os acontecimentos políticos.

Para impedir a guerra de todos contra todos e garantir a paz social, Thomas Hobbes comparava a necessidade de um estado forte e absolutista a um monstro mitológico, *o Leviatã* (HOBBS, 2004). O medo é o fundamento da legitimidade que funda o Estado moderno, ou, pelo menos, a concepção moderna acerca da obediência. A tese de Hobbes da guerra natural de todos contra todos contraria a tradição aristotélica, para quem os homens agem racionalmente impelidos pelos seus interesses e não pelo medo, buscando cooperação voluntária antes de ser forçado a obedecer; um animal gregário, participando espontaneamente de uma comunidade antes de ser coagido a colaborar.

Talvez querendo combinar essas duas ideias, Maquiavel (1992) prescreve ao príncipe o uso simultâneo da astúcia e da força: se utilizar apenas a astúcia será desrespeitado e caso use somente a força será odiado. Mas, ao definir que, em última instância, é melhor ser temido do que amado, Maquiavel afirma o primado do poder legitimamente alicerçado na força.

O liberalismo político, por sua vez, vai enfatizar justamente o outro aspecto: a comunidade natural entre os homens, associação voluntária frente à hostilidade da natureza, baseada na família e em suas necessidades gregárias básicas, é anterior ao aparecimento do medo como princípio de

organização social. As ideias centrais do liberalismo foram: a autonomia da sociedade civil frente ao Estado (LOCKE, 2004); a divisão do Estado dos três poderes interdependentes (MONTESQUIEU, 2004); e o *Contrato Social* (ROUSSEAU, 2004) ou as ideias de igualdade, liberdade e fraternidade inatas ou naturais.

Rousseau foi o mais prescritivo de todos pensadores liberais e pode ser considerado em muitos aspectos um contraponto simétrico a Maquiavel no polo descritivo – embora tenha posições contrárias diferentes aos pensadores clássicos sobre os fundamentos do poder. Um fala ao Príncipe e ao executivo; o outro, ao legislador e ao parlamento. Um transforma o elemento simbólico em artifício de sedução política; o outro reintroduz a política no encantamento democrático, em que a liberdade é a causa e o objetivo das relações entre os homens.

Houve uma inversão das perspectivas descritivas e prescritivas da antiguidade clássica para os tempos modernos, principalmente em relação aos dois fundamentos da atividade política: a coerção e a cooperação. Platão é defensor de uma política prescritiva e acredita que o medo e a esperança são os fundamentos da vida social; Maquiavel também, mas em uma ótica descritiva. Aristóteles e Rousseau defendem que o fundamento principal da vida social e da ação política é a cooperação, mas o primeiro o faz de modo descritivo, enquanto o outro entende a política de forma prescritiva.

Bobbio é um dos pensadores contemporâneos para quem Maquiavel funda a ciência política, enquanto Rousseau, o Direito, gêmea dialética da política liberal.

**Tabela 6:** Discurso x fundamento da política

|   | <b>Prescritivo</b> | <b>Descritivo</b> |
|---|--------------------|-------------------|
| <b>O medo como fundamento da política</b>       | Platão             | Maquiavel         |
| <b>A cooperação como fundamento da política</b> | Rousseau           | Aristóteles       |

**Fonte:** elaborado pelo autor

Na Era industrial, a polaridade entre a descrição cínica da política e a sua prescrição cívica vai reaparecer na forma de duas construções teóricas de amplo alcance: a economia política marxista, encarnando o polo crítico descritivo, e a sociologia política weberiana, representando o polo prescritivo.

## *Economia Política e Sociologia política*

Há duas contribuições decisivas de Karl Marx para o pensamento político: a luta de classes como motor da história; e a relação dialética entre determinismo (infraestrutura econômica) e ação social (superestrutura política e cultural).

A principal contribuição de Marx é a ‘descoberta’ de que vivemos uma luta permanente entre classes sociais. A classe dominante é a proprietária dos meios de produção e a classe dominada tem apenas sua força de trabalho. Toda história humana pode ser resumida no desenvolvimento desta relação, culminando com o capitalismo, em que a burguesia é a classe dominante e os trabalhadores, as classes dominadas.

Para Marx, são os homens que fazem a própria história ao mesmo tempo em que são feitos por ela. Porém, os homens fazem a história sem saber, sem ter consciência das suas reais condições de existência. Essas “formas de consciência social” seriam ideológicas, feitas para mascarar e reproduzir as condições reais de existência. Segundo a economia política marxista, o Estado e a política fazem parte da superestrutura social, aspectos subjetivos de um modo de produção, que têm por função básica garantir a exploração econômica e são instrumentos através dos quais a classe dominante mantém a sociedade sobre controle. No entanto, esta concepção deriva das ideias de Hegel em uma perspectiva materialista, mas não aparece explicitamente, de forma claramente definida, em nenhum texto de Marx. Ao contrário, o *18 Brumário de Luis Bonaparte* (MARX, 1968) apresenta a ideia de que o Estado não é um mero reflexo da vida econômica, mas que guarda uma autonomia relativa significativa diante das relações sociais de produção. Neste texto, o Estado desempenha uma função de equilíbrio entre as classes sociais, o bonapartismo, em uma conjuntura histórica em que a burguesia não estava preparada para chegar ao poder e a aristocracia ainda não estava pronta para deixá-lo.

Seja nas versões mais ortodoxas ou nas mais flexíveis, o caráter explicativo e descritivo da economia política marxista polarize com a abordagem idealista e prescritiva da sociologia política weberiana.

A sociologia compreensiva de Max Weber é baseada na construção de modelos analógicos (ou tipos ideais) para compreender realidades concretas e uma dessas contribuições. Por exemplo: a comparação histórica de diferentes Estados nos leva a formulação de um Estado Ideal, a partir do qual

podemos estudar e entender o Estado atual. Toda sua teoria é formada por tipos ideais. Para Weber, o objeto central da sociologia é a Ação Social, cuja racionalidade pode ser orientada por objetivos e/ou por valores culturais (tradicionais e/ou carismáticos). A sociedade é um conjunto de interações (ações sociais mútuas e recíprocas) e o estado é uma instituição com o monopólio da violência física.

Além de elaborar uma metodologia assumidamente idealista, centrada na ideia de Ação Social, Max Weber se opõe diametralmente a Karl Marx e ao marxismo em relação ao Estado e à revolução, pois enquanto os comunistas pensam o Estado como um instrumento de classe e lutam para extingui-lo gradativamente durante um período de socialismo, Weber acreditava no desenvolvimento democrático do Estado e/ou da burocratização da sociedade moderna, cada vez menos ancorado nas tradições e cada vez mais legítimo pela força das leis e do carisma das personalidades públicas. Outro aspecto do marxismo muito debatido é a crítica desenvolvida por Max Weber, sobre a predominância da infraestrutura econômica na totalidade social e a necessidade de ter uma visão múltipla dos fatores determinantes das sociedades. Para Weber, a economia só era um fator determinante da sociedade capitalista; outras sociedades teriam outros fatores determinantes (políticos, religiosos, culturais).

Assim, por exemplo, as castas indianas não podem ser interpretadas como “classes sociais” porque haveria uma determinação étnico-religiosa e não uma determinação econômica. Weber prefere utilizar os conceitos de poder (capacidade de impor à vontade mesmo contra o desejo dos outros) e de dominação (obediência voluntária) de um grupo social sobre outro (e a exploração de uma classe por outra). Weber propõe um poli determinismo estrutural, em oposição ao modelo monocausal do fator econômico da estrutura social, como quer o marxismo. Nesse sentido, *A Ética protestante e o espírito do capitalismo* (2004a) é uma excelente demonstração de como os fatores subjetivos interagem historicamente com os objetivos de forma dinâmica complexa. Nele demonstra-se que o ascetismo praticado pelos puritanos engendrou os trabalhadores e empresários ideais (com autonomia individual, obstinação psicológica, realismo social) para a consolidação capitalista; que foi a vida modesta preconizada pela ética luterana que determinou a acumulação de capital dos países protestantes.

Se Weber refuta ou completa Marx, ainda hoje se discute. Mas, o certo é que ambos colaboraram, com seus conceitos e abordagens históricas, para construção da Sociologia política atual.

**Tabela 7 – Comparação entre Marx e Weber**

|        | Marx  | Max Weber  |
|--------|---|--|
| Método | Materialismo Histórico e Dialético                          | Tipologia ideal e história dos coletivos                                   |
| Objeto | Modo de produção e Classes Sociais                          | O sentido da ação social determinado por múltiplos fatores                 |
| Futuro | Revolução, o socialismo levará ao fim progressivo do Estado | Racionalização progressiva das relações sociais (burocratização do Estado) |
| Ênfase | Exploração  | Dominação e Poder  |

**Fonte: elaborada pelo autor**

Aqui é preciso abrir um parênteses: Marx é descrito e Weber é prescrito se comparados isoladamente, mas se incluirmos Durkheim em nossa equação observaremos uma caracterização diferente. Durkheim é que constrói uma metodologia de regras para descrição objetiva de um fenômeno social. Diante dele, Marx é um homem que prescreve uma revolução para acabar com a sociedade de classes.

E Weber?

Pode ser considerado o primeiro pensador político misto (característica será seguida por Pierre Bourdieu e Anthony Giddens entre outros).

### *Antropologia política*

Com o movimento contracultural de 1968, o eixo da luta política (e a discussão sobre a legitimidade da autoridade) se desloca do Estado central para dentro das instituições civis (a escola, o hospital, a fábrica).

A antropologia política se inicia nos anos 40, com o estudo das sociedades ditas primitivas, “sem Estado” ou “sem história” (Firth, Leach, Gluckman e Balandier – para citar os mais famosos) e acaba, nos fins dos anos 60, por se prestar também ao estudo das práticas políticas nas sociedades complexas atuais, dentro deste novo poder microfísico, ‘privado’ e descentralizado, principalmente com *A sociedade contra o Estado* (CLASTRES, 1978) e, principalmente com Foucault.

Foucault é o principal teórico desse anarquismo pós-moderno da contracultura, derrubando uma série de teses tradicionais da sociologia. O po-

der foucaultiano não é ‘propriedade’ de uma classe que o teria conquistado, mas um conjunto de estratégias materializadas em práticas, técnicas e disciplinas diversas e dispersas. Foucault também contesta a tese de que o Estado funciona como centro de organização social, vendo o poder disperso em uma multiplicidade de disciplinas e de manobras táticas: “o poder não nem global nem local, não está em lugar nenhum, mas infinitesimalmente difuso no espaço”.

De forma que, o poder também não está subordinado a um modo de produção ou a uma infraestrutura econômica. O poder é então diretamente ‘produção’, é imanente à produção social e não comporta nenhum tipo de unificação transcendente ou centralização globalizante. Assim, também é falsa a formulação de acordo com o qual, o poder agiria ora por coerção, ora por consenso. Para Foucault, o poder produz a verdade antes de mascará-la; o poder produz a realidade antes de forçar o seu enquadramento através da violência.

Em *Vigiar e Punir* (FOUCAULT, 1987), o advento da instituição carcerária e do direito penal nos últimos 300 anos na sociedade ocidental é o pano de fundo para de construção de uma analítica do poder.

Já em *A Vontade de Saber* (FOUCAULT, 1988), Foucault vai estudar a passagem das sociedades de soberania (em que o poder se fundava na ameaça de morte e na punição exemplar) para sociedade disciplinar das instituições de confinamento (o presídio, a fábrica, a escola, o exército, o hospital).

Jurgen Habermas (1984, 2012) faz parte da Escola de Frankfurt, defende que a sociedade civil organizada promova uma ampliação na esfera pública. É a proposta de uma ‘*Democracia Deliberativa*’, união da ação comunicativa com a racionalidade estratégica contra a razão instrumental do mercado. Nos anos 90, a ideia de democracia deliberativa - estruturada em um tripé entre o Estado (o campo da igualdade jurídica), o Mercado (o campo desigualdade econômica) e a Sociedade Civil (o campo das comunidades) será retomada por Anthony Giddens e John B. Thompson.

Enquanto Foucault é extremamente descritivo, Habermas ocupa o polo prescritivo na pós-modernidade. Habermas pode ser colocado no polo oposto ao de Foucault devido a terem posições simétricas sobre relação entre poder e visibilidade. Segundo Foucault, o poder é invisível e silencioso e a linguagem é uma duplicação através da qual vislumbramos a correlação de forças externas; conforme Habermas, há ampliação da esfera pública

pelos meios de comunicação, produzindo um regime de hiper visibilidade. Para Foucault, um vê a todos (o modelo do *Panóptico*); para Habermas, todos veem um (o modelo da Opinião Pública) – e os dois têm parte da razão sobre o poder.

## *Epistemologia política*

Pierre Bourdieu e Anthony Giddens são sociólogos do conhecimento que substituíram a ênfase na ação social e na racionalização (Weber, Parson e Habermas) pelo estudo de conflito e cooperação através das instituições. É a sociologia política que assimilou a antropologia e o estruturalismo, produzindo uma nova sociologia mais consciente de si - chamada aqui de ‘epistemologia política’.

Pierre Bourdieu foi um dos mais importantes sociólogos franceses, autointitulado como sendo “um construtivismo estruturalista ou estruturalismo construtivista”. ‘Estruturalista’ porque admitia que existem estruturas objetivas no mundo social que condicionam a ação e a representação dos agentes e instituições.

Bourdieu supera assim tanto o objetivismo estruturalista (com ênfase no condicionamento social) como o idealismo fenomenológico (que crê na preponderância das práticas sociais e dos seus esquemas subjetivos na construção da realidade social) (BOURDIEU, 2004, p. 147).

A Teoria da Estruturação de Giddens é uma “teoria de segunda ordem” (que uma teoria aplicada a outras teorias e não à realidade social) e é resultante de extensão e revisão crítica da tradição sociológica, que abarca o funcionalismo (onde, além de Talcott Parson e Robert Merton, Giddens inclui ainda Habermas e Luhmann), o estruturalismo (incluindo também pós modernos como Derrida e Foucault), as sociologias interpretativas e o marxismo (NIZET, 2016, 15-45).

Para Giddens, a noção de função implica em atribuir ‘necessidades’ e ‘objetivos’ aos sistemas sociais, além de excluir a história e desconsiderar a ação dos indivíduos. O estruturalismo amplia a objetividade, estabelecendo a estrutura como um sistema de regras impessoais, mas ainda sem ver ação histórica dos homens. Giddens considera essas formas de pensar positivistas, pois comparam a sociedade a objetos científicos das ciências naturais e biológicas. No outro oposto estão as sociologias interpretativas weberianas: a etnometodologia de Harold Garfinkel, o interacionismo simbólico de

George Herbert Mead e Erving Goffman – das quais Giddens assimila a noção de ator. Para ele, no entanto, esses aportes abordam apenas os indivíduos e não as instituições e a questão da mudança social. O marxismo, para Giddens, são ambíguos em relação à ação social: o jovem Marx (do período alemão) e o Marx de *O 18 Brumário de Luís Bonaparte* são favoráveis a primazia da ação social; já o Marx do *Manifesto Comunista* e do *Capital* defende a primazia da estrutura sobre a ação. Os marxistas também adotam os dois pontos de vista. Luckacs dá ênfase à ação social; Althusser, à estrutura social.

Para conferir as críticas detalhadas de Giddens ao funcionalismo e ao estruturalismo, veja o livro *Política, sociologia e teoria social*. A crítica ao interacionismo simbólico e a etnometodologia pode ser lida em *Novas Regras do Método Sociológico* (1996). O livro *Sociologia* (2008) tem o percurso teórico completo realizado por Giddens em seu projeto de organização e síntese das ciências sociais. A Estruturação como processo de Giddens equivale ao conceito de Práticas Sociais de Bourdieu. Ambos consideram “a dupla hermenêutica das ciências sociais”, a dialética entre ação social e estrutura, a práxis. Além disso, ambos também consideram que os atores são individuais e coletivos (instituições). Assim, não existe uma estrutura social fixa e permanente como pensava o estruturalismo e o funcionalismo, ela é processual e histórica. Não há uma única estrutura social, mas sim um processo de estruturação em que as relações sociais não são rígidas, mas sim dinâmicas no tempo e no espaço, posto que são práticas recursivas. No entanto, enquanto o francês tem uma queda pelo lado estrutural; o inglês é assumidamente interpretativo, defendendo a primazia dos atores e seus recursos sobre as condições coercitivas do sistema. Giddens assimila e integra o funcionalismo e o estruturalismo a uma forma de pensar fenomenológica; enquanto Bourdieu, ao contrário, coloca as práticas sociais dentro de contextos de condicionamentos.

**Tabela 8** – Quadrado da autores híbridos

|             | <b>Prescritivo</b> | <b>Descritivo</b> |
|-------------|--------------------|-------------------|
| Ação Social | Weber              | Giddens           |
| Estrutura   | Marx               | Bourdieu          |

**Fonte:** elaborado pelo autor

Assim, todos são híbridos, mas cada um de seu jeito: Weber prescrevendo modelo para ação social; Marx pregando mudanças estruturais; Bourdieu descrevendo o condicionamento estrutural da práxis em diferentes campos e contextos; e, finalmente, Giddens descrevendo como ação social produz, reproduz e modifica as regras estruturais que organizam nossas vidas.

### *Bourdieu, o discurso descritivo-prescritivo*

A teoria sociológica de Bourdieu tem três conceitos principais: Campo Social, Capital e Habitus.

Um campo pode ser definido como uma rede estruturada de agentes e instituições ou uma configuração de relações objetivas entre posições, onde os agentes estão em concorrência pelos seus troféus específicos, seguindo regras (de ingresso, de premiação e de exclusão) igualmente específicas. Para Bourdieu, nas sociedades altamente diferenciadas como a nossa, o cosmos social é constituído do conjunto desses ‘campos’, microcosmos sociais relativamente autônomos, espaços de relações objetivas que são o lugar de uma lógica e de uma necessidade específicas e irreduzíveis às que regem os outros campos. Por exemplo: o campo artístico, o campo religioso e o campo econômico obedecem a lógicas diferentes.

Em cada campo específico existe um conjunto de interesses compartilhados que garantem sua existência e funcionamento. Como em um jogo, há disputa, mas também acordos. E se por um lado o conceito de campo ilumina, sobretudo, as cenas onde se realizam as lutas entre forças opostas, por outro também chama a atenção para a cumplicidade entre os agentes interessados nesta disputa. O que permite estruturar os Campos Sociais é a posse de diferentes tipos de Capital. A posição dos agentes no espaço dos campos depende do volume e da estrutura de seu Capital. Bourdieu (2000, 53-54) distingue quatro tipos de Capital: Capital Econômico propriamente dito; Capital Cultural (conjunto das qualidades intelectuais produzidas pelo sistema escolar ou transmitidas pela família); Capital Social (definido pelo conjunto das relações sociais de que dispõe um indivíduo ou um grupo); e Capital Simbólico (correspondente ao conjunto de rituais ligados à honra e ao reconhecimento).

Outro conceito importante é o de violência simbólica. Bourdieu adota e reinterpreta vários conceitos de Max Weber, como a ideia de multi determinismo estrutural e as noções de Poder e Dominação. A noção de violência

simbólica vem do consentimento dos dominados. Ela é uma imposição dos dominantes diante da submissão voluntária dos dominados. As classes sociais não são determinadas pelas relações de produção, mas por sua posição estrutural como um todo em relação aos diferentes tipos de capital.

Há uma longa evolução dos conceitos para constituição da teoria dos campos e do espaço social, com várias idas e vindas em temas específicos (a escola, a arte, os gostos).

O campo escolar, por exemplo, é abordado em diferentes momentos, internamente reproduzindo as desigualdades sociais e externamente transferindo capitais de uma geração para outra; e assim legitimando e sendo legitimado pela hierarquia social.

A escola pública francesa, longe de propiciar a igualdade de oportunidade, reproduz e legitima as desigualdades sociais através de um discurso meritocrático. Bourdieu demonstra estatisticamente que a evasão escolar, a repetência, a seleção para cursos e profissões menores, entre outros fatores; atingem os estudantes das classes menos favorecidas, que moram longe e têm menos tempo e condições, não têm um consumo cultural familiar voltado para erudição. A escola trata todos os alunos como sendo cultural e socialmente iguais, quando, na verdade, eles não são. Há uma “indiferença às diferenças”. Há também o culto à ‘ideologia do dom’, a crença de que as aptidões ao êxito escolar e social são inatas – e não adquiridas a partir de diferentes contextos. Bourdieu desnaturaliza o ‘dom’, como uma forma de legitimação da reprodução das desigualdades.

Nesses primeiros trabalhos sobre a escola, principalmente em *A Reprodução – Elementos para uma teoria do sistema de ensino* (2014a), a noção de habitus é mais determinista resultante da interiorização das regras da estrutura social, que os agentes passam adotar ‘naturalmente’ e nunca são contestadas. O habitus seria a reprodução inconsciente do passado e explicaria porque a ação social repete esquemas subjetivos, elaborados a partir da experiência da estrutura objetiva.

Porém, em seus trabalhos mais recentes, o habitus evolui para designar uma prática social de reprodução que encerra a possibilidade criativa de mudança por parte dos agentes. O habitus passa a ser uma tendência à repetição que também formata a invenção, gerando novos esquemas subjetivos para se adaptar a novas condições objetivas; bem como novas relações estruturais a partir de novas ações, decisões e comportamentos.

Outra área de interesse de Bourdieu era a sociologia da arte, tendo feito estudos sobre fotografia, os museus europeus e literatura. *As regras da*

*arte - Gênese e estrutura do campo literário* (2000) é considerado, pelo próprio Bourdieu, como uma aplicação exemplar de sua teoria do espaço social a um campo específico.

Em 1976, a pesquisa *A anatomia do gosto* – escrita com Monique de Saint-Martin, promove um novo desdobramento na sociologia de Bourdieu: o gosto como construção social. O gosto não é inato e universal, ele é uma referência cultural de classe, que opera por imitação e distinção, onde tanto se é treinado para gostar como para detestar segundo os valores da hierarquia social. A família e a escola são os lugares deste aprendizado dos gostos e dos valores, da competência cultural da desigualdade. A ideologia do gosto natural é semelhante à ideologia escolar do dom.

Sistematizando essas mudanças, *A Distinção – Crítica social do julgamento*, de 1979, é a obra prima teórica de Bourdieu.

*“Os gostos são sem dúvida e acima de tudo repugnâncias, feitas de horror ou de intolerância radical (‘é para vomitar’) pelos outros gostos e pelos gostos dos outros.” (1979, p. 60)*

Nos últimos dez anos de sua vida, Bourdieu adotou um comportamento combativo. É o ofício de sociólogo que dá sentido à sociologia como ciência. O sociólogo deve ser um intelectual engajado, fornecendo à sociedade (aos sindicatos, escolas, partidos) uma visão científica dos conflitos. Para tanto, é preciso desfazer-se da ilusão do conhecimento imediato. A sociologia exige uma ruptura com o senso comum espontâneo. Esse ‘corte epistemológico’ corresponde a uma ‘desnaturalização’ e a uma visão menos individualista do mundo social. Mas, não se trata de uma ruptura científica feita em nome da objetividade, mas sim de uma ruptura política com o habitus. A sociologia como ciência só se justifica por seu engajamento político. A função do sociólogo é orientar os movimentos sociais, partidos e sindicatos.

## ***Giddens o discurso prescritivo descritivo***

A tradição é uma flexibilidade entre o passado e o presente, em que a memória formata o acontecimento que confirma a lembrança passada. A modernidade é uma flexibilidade entre o presente e o futuro simulado, levando ao desencanto simbólico das relações sociais e à indução ao risco (e à aventura – acrescento).

Nos livros *As consequências da modernidade* e *Modernidade e identidade* (GIDDENS, 1991 e 2002) a noção de ‘reflexibilidade’ seria uma propriedade estrutural, mas depois – principalmente após seu encontro intelectual com Ulrich Beck no livro *Modernização Reflexiva* (BECK; GIDDENS; LASH, 1994) e a consolidação da noção de *Sociedade de risco* (BECK, 2010) – a ideia de reflexibilidade passou a desempenhar um papel central nas ideias de Giddens. ‘Reflexibilidade’ é a capacidade de retroalimentação realidade cultural e a vida social. Para pensar o conceito de reflexividade, Giddens realiza um contraponto entre as sociedades tradicionais e as sociedades modernas. A vida social tradicional era voltada para o passado, para repetição de ciclos históricos; a modernidade inicia uma nova concepção de tempo-espço em que a reflexividade é voltada para o presente e para o futuro.

Segundo Giddens (2003, p.33), risco corresponde a “infortúnios ativamente avaliados em relação a possibilidades futuras”. Assim, apesar da modernidade ser mais aberta ao conhecimento, ela também gera inseguranças pela pluralidade de opções que detém. E essa falta de certeza e de segurança, por sua vez, aumenta ainda mais a reflexibilidade, isto é, a simulação de situações de risco.

*“O risco é a dinâmica mobilizadora das sociedades propensas à mudança, que desejam determinar o próprio futuro em vez de confiá-lo (...) à tradição”. (GIDDENS, 2003, p. 34)*

Nesse sentido, a aceitação da existência do risco corresponde a uma forma calculista de ver o mundo, através da qual, simulam-se várias reações possíveis aos acontecimentos. Quanto mais a tecnologia interfere na vida social, quanto mais a objetividade científica e a mentalidade secular tornam-se senso comum, mais o homem reflete a existência do risco e adota psicologicamente o ‘princípio do acautelamento’, em que se sustenta a incerteza científica (a dúvida sistemática). Giddens, no entanto, não acredita na secularização absoluta das tradições e sim que a modernidade convive com o poder simbólico de modo diferente. Ao contrário, o que agora chamamos de tradição é algo inventado a pouco tempo pela própria modernidade. A reflexividade moderna funciona em conjunto com a reflexividade tradicional. Da mesma forma, não concorda com a ideia de uma ruptura histórica da modernidade com a globalização, mas sim que houve um recuo ainda maior da reflexividade tradicional e uma generalização ainda maior da re-

flexibilidade moderna, após os anos 60. Para ele, não há ‘pós-modernidade’ e sim uma ‘modernidade radical’, em que o desencantamento simbólico do mundo passa a atingir as relações de intimidade, dando um caráter afetivo à família (que antes era uma unidade econômica) e alterando a auto formação da identidade pessoal.

No livro *A transformação da intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas* debate, a partir de Foucault e de outros autores, o significado da contracultura; elabora a noção de ‘democracia emocional’ e trata da globalização e desta flexibilidade super exacerbada pelo risco, que tem como principal produto o hiper individualismo e a mudança nas estruturas familiares em todo mundo. Giddens aponta três áreas principais em que a comunicação emocional está substituindo as relações tradicionais entre as pessoas: os relacionamentos sexuais e de amor, os relacionamentos pais-filhos e os relacionamentos de amizade.

Em 1999, Giddens deu uma série de palestras para BBC de Londres, que depois foram resumidas e organizadas como o livro *O Mundo em descontrolo o que a globalização está fazendo de nós* (2003). O livro é dividido em cinco capítulos: Globalização, Risco, Tradição, Família e Democracia. O primeiro capítulo analisa dois grupos de pensamento sobre Globalização o fenômeno: os ‘céticos e/ou fundamentalistas’, que acham que a globalização não traz nada de novo: é apenas o desenvolvimento imperialismo norte-americano; e os ‘radicais cosmopolitas’, que acreditam que ela está mudando tudo, destacando a onda mundial de adaptação econômica dos ‘países em desenvolvimento’ à dinâmica do mercado global, bem como a influência cultural desses países em relação aos ‘países já desenvolvidos’. A essa contra influência o autor denomina de ‘colonização inversa’. O importante é que com a globalização, as ações não estão mais confinadas às áreas geográficas, mas têm repercussões globais. Repercussões que, ao mesmo tempo em que mudam as estruturas mundiais, interferem na identidade do cidadão que se encontra no cerne da luta entre dependência e autonomia, entre fundamentalismo territorial e cosmopolitismo sem raízes, características da globalização atual. A globalização (econômica e cultural) começa com a aventura das grandes navegações, quando descobrimos a dimensão global da terra.

A modernidade é essa aventura que rompe com as tradições. A palavra “Risco” surgiu nas áreas ainda não exploradas dos mapas marítimos

dos navegadores portugueses que eram riscadas. Os temas do livro (globalização, risco, tradição, família e democracia) estão todos relacionados uns com os outros.

## *Comunicação Política*

Hoje, os polos prescritivo e descritivo giram em torno da comunicação. No polo descritivo, seguindo os passos do anarquismo pós-moderno, temos Pierre Levy (1993) e, no polo prescritivo, adotando as referências teóricas de Habermas e Giddens, temos John Thompson (1995, 1998, 2002). Levy acredita que a internet e as novas formas de interatividade nos levarão de volta à democracia participativa e ao voto direto: a tecnodemocracia ou ecologia cognitiva.

Tabela 9 – Quadrado da autores híbridos

|                          | <b>Prescritivo</b> | <b>Descritivo</b> |
|--------------------------|--------------------|-------------------|
| ANTROPOLOGIA<br>POLÍTICA | Habermas/Giddens   | Foucault/Deleuze  |
| COMUNICAÇÃO<br>POLÍTICA  | John Thompson      | Pierre Levy       |

Fonte: elaborado pelo autor.

Segundo Levy, ecologia e solidariedade passam muito mais por um redimensionamento das desigualdades cognitivas que de uma redistribuição material das riquezas ou de uma reorganização das relações de força. Thompson defende a proposta da *democracia deliberativa* (ou de ampliação midiática da democracia representativa) de Thompson, em que o modelo dominante é a interação mediada não-recíproca à distância. E essa ampliação sociológica extrapola o âmbito discursivo, abrindo um ângulo mais abrangente.

### *a) Pierre Levy*

Antes da escrita, a cognição era expressiva e funcionava a partir do lado direito do cérebro; com a escrita, surgiu a representação e passamos a também desenvolver o lado esquerdo; e com a linguagem audiovisual entramos em um novo patamar de desenvolvimento cognitivo. A simultaneidade-

-histórica atual é bastante diferente da simultaneidade arcaica das culturas orais e seus mitos. A escrita (a memória social objetiva que distancia a fala do emissor do contexto do receptor) marca não somente o surgimento da própria ideia de história contínua, mas a formação de um espírito científico e da imagem objetiva e externa que a sociedade ocidental faz de si mesma. Para Levy, a cultura oral impunha um único contexto para emissor e receptor, modo de interação um-um. A escrita formatou a unilateralidade dos meios comunicação industrial no modo de interação um-muitos. E agora as redes e o modo de interação muitos-muitos estão nos ensinando a desenvolver uma inteligência coletiva.

Para executar uma sinfonia musical com precisão e sensibilidade, uma orquestra precisa que seus integrantes desenvolvam certas habilidades psicológicas e competências subjetivas (além da excelência das qualidades técnicas e artísticas), tais como: afinidade emocional, capacidade de sincronia intuitiva, criatividade coletiva, improviso em conjunto, tolerância com erros secundários e gentileza nas correções necessárias.

Essas mesmas habilidades também são necessárias para a produção colaborativa em rede de, por exemplo, narrativas audiovisuais, que envolvem vários tipos de artistas e técnicos. Atualmente, cada vez mais ‘grupos’ estão se tornando ‘equipes’ nas mais diversas atividades profissionais, principalmente na área da educação.

A diferença entre o ‘grupo’ e a ‘equipe’ é que a última ultrapassa a soma das habilidades de seus integrantes através da inteligência coletiva, da capacidade de interagir criativamente em conjunto. Imagine várias equipes espalhadas no espaço que passam a se coordenar umas em relação às outras de forma descentralizada, sincrônica e horizontal – sem uma hierarquia vertical que as centralize. Cada equipe local seria, então, um integrante de uma equipe nacional ou internacional. O resultado desta interação entre cada um e o conjunto é a ‘Inteligência Coletiva’.

Segundo Levy, a inteligência coletiva é um conceito que descreve um tipo de inteligência compartilhada que surge da colaboração de muitos indivíduos em suas diversidades. É uma inteligência distribuída por toda parte. A internet é uma forma de inteligência coletiva, resultante de um processo social de inteligência coletiva, que, por sua vez, abriga vários outros projetos de inteligência coletiva dentro de si (como o movimento de softwares livres). Na verdade, a internet não é a ‘causa’ das mudanças sociais de com-

portamento, ela é o produto e a ferramenta da inteligência coletiva para sua ampliação exponencial.

**Tabela 10** – Níveis de organização coletiva/individual

| SOCIABILIDADE          | ORGANIZAÇÃO DA CONSCIÊNCIA                    |
|------------------------|---|
| Anomia (Caos social)   | Consciência Coletiva < Consciência Individual |
| Solidariedade Mecânica | Consciência Coletiva > Consciência Individual |
| Solidariedade Orgânica | Consciência Coletiva = Consciência Individual |
| Inteligência Coletiva  | Consciência Coletiva + Consciência Individual |

**Fonte: elaborado pelo autor.**

Para Durkheim, nas sociedades primitivas a consciência coletiva predominava sobre a individual e a solidariedade entre seus integrantes é mecânica. Imagine-se, por exemplo, em um jogo de futebol em que todos os jogadores de cada time atacam e defendem em bando sem nenhuma preocupação tática com as posições. Há uma completa desorganização, em que cada um tenta ganhar o jogo sozinho. Teríamos aqui uma situação de anomia ou caos. No entanto, se o esquema tático do time tolher as habilidades pessoais, com cada jogador preso a uma posição e com jogadas sempre previsíveis baseadas no desempenho físico, estaríamos em uma situação de solidariedade mecânica. Nesta lógica, a solidariedade orgânica será aquela em que as duas formas de consciência – a individual e a coletiva – se mantiverem equilibradas, ou seja, que cada jogador dessa partida imaginária tiver uma visão de conjunto e alguma liberdade tática de movimento.

A noção de Levy de Inteligência Coletiva representa um nível de organização mais aperfeiçoado do que a solidariedade orgânica durkheimiana porque ao invés de um equilíbrio entre formas concorrentes de consciência racional entre o todo e as partes, ela representa sua interação em uma única consciência que, além de ser coletiva e individual simultaneamente, é também espontânea e intuitiva.

Em relação ao jogo de futebol, é quando o futebol deixa de ser técnico (individual) e tático (coletivo), para ser artístico; quando sem nenhum planejamento anterior, armam-se tabelas de passes imprevisíveis e as jogadas

acontecem como “se fossem por mágica”. Essa sinergia, descentralizada e sincrônica, é a inteligência coletiva.

## b) *John B Thompson*

Mas, há também pensadores que, mesmo admitindo mudanças estruturais de hipervisibilidade e de tempo simultâneo produzidas pela mídia na cultura, também levam em consideração outros fatores sociais.

Thompson coloca as mudanças sociais provocadas pelo ‘efeito da mídia’ dentro de uma teoria social mais ampla, em que as ações intencionais são levadas a cabo dentro de contextos sociais estruturados. Thompson distingue quatro tipos de poder segundo os recursos que utilize e a instituição que o exerça frente à sociedade. (1998, p. 25): o poder econômico, formado institucionalmente por empresas, fábricas, lojas, voltadas para administração de recursos materiais e financeiros; o poder político formado por parlamentos, governos e outras formas de autoridade; o poder coercitivo formado pelo exército, polícias, prisões, pela organização da violência; e o poder simbólico, formado pelas instituições culturais da Escola, Igreja, Mídia. Assim, a organização institucional do tempo pela mídia corresponde à apenas uma parte da produção social do simbólico. As escolas, igrejas, comunidades e outras instituições culturais também organizam o tempo social – isto é contam a história da sociedade e do mundo que estão inseridas.

A tese central de Thompson é que o desenvolvimento das redes de comunicação e informação, entrelaçadas com outras formas de poder – econômico, político e militar – transformou a organização do tempo e do espaço na vida social e modificou as formas de interação co-presenciais, instaurando formas de ação à distância em um regime de interações mediadas, desenraizado de um único contexto local. As novas formas de interação social alteram a compreensão do lugar e da autoridade local, do passado e da tradição cultural, e da própria identidade individual e coletiva dos atores sociais.

Thompson (1995, 1998, 2002), que foi aluno de Giddens e tenta aprofundar alguns pontos de suas ideias, principalmente, sobre a relação cultural entre tradição e modernidade; e sobre o papel da mídia na democratização social da democracia representativa.

Em *Ideologia e Cultura Moderna*, Thompson retoma a questão da teoria liberal sobre a imprensa livre – o “quarto poder”, *situando estruturalmente*

a *mídia entre o Estado e o Mercado* e postulando, por um lado, a separação do poder estatal e o princípio do pluralismo regulado dos meios de comunicação para que eles, e por outro lado, que eles não atendam aos interesses do mercado (1995: p. 337).

No último capítulo de *Mídia e Modernidade* (1998), Thompson aprofunda mais a questão, abordando-a agora de um ponto de vista mais normativo e menos analítico, com seu aperfeiçoamento da proposta de uma “democracia deliberativa” feita por Habermas e desenvolvida por Giddens. A proposta de democracia deliberativa aperfeiçoada por Thompson consiste no fortalecimento da mídia (e da Sociedade Civil politicamente organizada) em relação ao mercado e em relação ao Estado. Seria uma reforma institucional do atual modelo de democracia representativa, em que os interesses comerciais das empresas de comunicação são limitados pela concessão pública do serviço pelo Estado; e o caráter múltiplo e aberto dos meios de comunicação dá transparência ao poder, impedindo a manipulação política.

Thompson também considera equivocada tanto a tese de que a cultura moderna e a ciência superaram definitivamente as tradições como a ideia de que a modernidade e a ciência são apenas tradições contemporâneas que não se reconhecem enquanto tal. Há um terceiro ponto de vista, em que o saber tradicional se modificou com a comunicação mediada, mas que ainda sobrevive na vida moderna através de várias formas simbólicas. Para demonstrar seu ponto de vista, Thompson faz uma distinção operacional em quatro aspectos da tradição: hermenêutico, normativo do cotidiano, legitimador do poder e identificador cultural.

No aspecto normativo, a tradição é um sistema de normas que orienta a Ação Social segundo o passado. De forma que as rotinas reproduzem a memória e a memória produz as rotinas cotidianas. No aspecto legitimador, a tradição é também ideologia que autoriza o exercício do poder. Thompson, nesse ponto, segue Weber, que crê no declínio da legitimidade tradicional e o predomínio da legitimidade legal (através de leis e regras) e da nova legitimidade carismática (através da personalidade e do magnetismo pessoal) gerada pela mídia. No aspecto hermenêutico, a tradição é uma estrutura de interpretação. Assim, pode-se dizer que a ciência é uma tradição de interpretar os acontecimentos como fatos objetivos. E no aspecto de identificador, a tradição é ainda um fator de auto formação cultural de identidade coletiva e individual, do ‘*Self*’ de um determinado grupo ou população. E a identidade de pertencimento territorial, profissional e/ou religioso.

Segundo Thompson, a globalização acabou com os aspectos Normati-

vo e Legitimador das tradições, mas os aspectos Hermenêutico e Identificador Cultural permanecem vivos na cultura moderna. (THOMPSON: 1998; p. 165) O poder simbólico tradicional não normatiza mais o cotidiano nem legitima autoridades impostas pela força, mas continua vivo como sistema de interpretação e formação cultural. Thompson dá destaque, principalmente, à mudança do aspecto identificador e ao fato de que a nova experiência do Eu (Self) em um mundo mediado apontar para uma nova ancoragem das tradições: a cidadania global. A comunicação mediada globalizada torna o processo de auto formação dos indivíduos muito mais aberto e reflexivo que na relação face a face. Por outro lado, ela não somente enriquece e transforma o processo de formação do Self, mas também troca da experiência vivida pela experiência mediada, gerando uma situação antes inexistente, um novo tipo de relação carismática, a “intimidade não recíproca à distância” ou Imagem Pública.

O surgimento das imagens públicas passou a ter mais relevância do ponto de vista artístico, desportivo e político do que do ponto de vista religioso, embora o comportamento do fã da cultura de massas seja essencialmente o mesmo do fanático religioso em um ambiente mediado. ‘Imagem Pública’ (ou imagem de marca) é o conceito utilizado para definir uma representação social comum aos seus agentes e à sua audiência. Diferencia-se tanto da ‘imagem semiótica’ (uma foto, por exemplo) quanto da ‘imagem cognitiva’ (a imaginação simbólica), embora guarde uma proximidade estreita com ambas. Ela tem um lado conceitual, proposto pelos agentes; um lado simbólico em sua recepção; e um lado codificado em uma linguagem. Aliás, ela é resultante de uma tripla representação: a representação do ator, a representação do diretor (e da linguagem) e a representação do público.

No livro *A mídia e a modernidade – uma teoria social da mídia* (1998), John Thompson para definir Imagem Pública ou ‘intimidade à distância não recíproca’ dá um exemplo curioso: uma senhora que tem fantasias sexuais com um astro do cinema enquanto faz amor com seu marido. Ela se sente culpada, mas depois, entra em um fã clube, onde encontra mulheres com imaginações semelhantes. Para o autor, trata-se de uma curiosidade (se apaixonar unilateralmente por alguém que na verdade não se conhece), mas, para nós, o curioso é que esse tipo de relação imaginária (hoje em dia muito comum, para não dizer ‘normal’) não existia há 150 anos. Há 150 anos também era bastante raro que indivíduo conhecesse cerca de cem pessoas. As pessoas viviam suas vidas isoladas, conhecendo outras pessoas apenas presencialmente.

Em outro livro, *O escândalo político: poder e visibilidade na era da mídia* (2002), Thompson advoga a tese de que as Imagens Públicas transitam sempre entre o público e o privado. A popularidade, o carisma e o personalismo sempre existiram; porém no regime de hipervisibilidade promovido pelas mídias esses elementos assumem um caráter decisivo na vida social. A noção de Imagem Pública reúne, sintetiza e globaliza várias categorias analógicas (reputação, prestígio, honra, status quo, etc.) que antes existiam de forma fragmentada em diferentes graus, variando segundo a cultura de cada sociedade. E com as redes digitais, essas imagens técnicas pessoais se miniaturizaram e se multiplicaram em escala infinitesimal.

Thompson, no entanto, não considera a experiência mediada como sendo uma interação (pois não tem reciprocidade) e estuda a Imagem Pública apenas na ótica da comunicação de massas. Para isso, ele prescreve uma metodologia hermenêutica não como uma alternativa aos outros métodos de análise já existentes, mas sim como um referencial metodológico geral, dentro do qual alguns desses métodos e técnicas específicas podem ser correlacionadas entre si.

Por entender que os processos de compreensão e de interpretação devem ser vistos não como uma dimensão metodológica que exclua radicalmente uma análise formal ou objetiva, mas antes como uma dimensão que está no início e no final da análise ao mesmo tempo, Thompson parte da compreensão imediata que se tem de uma determinada forma simbólica no cotidiano, analisa objetivamente a interpretação preliminar (consoando vários métodos), e reinterpreta o significado da forma simbólica.

A metodologia geral de interpretação dos discursos dos meios de comunicação é “ênfoque tríplice”. (THOMPSON, 1995: 355).

Inicialmente (1995, 366), o objetivo da análise sócio histórica é reconstruir as condições sociais e históricas de produção, circulação e difusão das formas simbólicas. As maneiras como essas condições influenciam podem variar de acordo com a situação e o objeto pesquisado. Thompson propõe alguns níveis de análise: as situações de tempo/espço em que as formas simbólicas são produzidas; os campos de interação (face a face, interação mediada); as instituições sociais; a estrutura social (as classes sociais, as relações entre gêneros e outros fatores sociais permanentes) e os meios técnicos de transmissão de mensagens (a fixação material e a reprodução técnica dos sinais).

Em um segundo momento (1995: 369), toma-se a forma simbólica como um texto, isto é, uma estrutura narrativa relativamente autônoma de

sua produção e de seu consumo. Neste sentido, a análise simbólica implica em uma abstração metodológica das condições sócio históricas de produção e recepção das formas simbólicas. Thompson adota vários métodos de análise discursiva: semiótica, sintática, narrativa, argumentativa, etc.

Finalmente (1995: 375), na última fase de sua hermenêutica, Thompson leva em conta a interpretação criativa do significado das formas simbólicas em diferentes contextos de recepção, inclusive no próprio contexto do analista/enunciador da interpretação. A análise dos diferentes contextos de recepção demonstra que por mais rigorosos que sejam os métodos e técnicas, eles não podem abolir a liberdade de interpretação dos públicos e das situações em que se encontram inseridos.

**Tabela 11 – Enfoque tríplice**

|                  | <b>Emissor</b>   | <b>Mensagem</b>  | <b>Receptor</b>  |
|------------------|--|--|--|
| <b>OBJETO</b>    | Análise sócio-histórica da produção e transmissão  | Análise Formal ou Discursiva   | Análise sócio-histórica da apropriação   |
| <b>MÉTODOS</b>   | Situações espaço-temporais<br>Campos de interação<br>Instituições Sociais<br>Estrutura Social<br>Meios técnicos de transmissão | Análise semiótica<br>Análise de conversação<br>Análise sintática<br>Análise narrativa<br>Análise argumentativa | Interpretação das Mensagens<br>Mapa das diferentes interpretações<br>Re-interpretação da interpretação |
| <b>RESULTADO</b> | Síntese Hermenêutica   |  |  |

**Fonte: elaborado pelo autor.**

Aliás, temos, dentro da proposta do enfoque tríplice, uma síntese entre três tipos de estudos distintos da área de comunicação: a) A sociologia dos meios de comunicação (os estudos centrados no contexto de transmissão – seja na versão crítica que denuncia a indústria cultural ou na funcionalista que enaltece a comunicação de massa); b) a semiótica (e os vários tipos de estudos em torno da linguagem verbal e visual, retórica, filosofia analítica, análise discursiva e a própria hermenêutica); c) e, finalmente, os diferentes tipos de estudos de recepção (pesquisas de opinião quantitativas e qualitativas, pesquisas de agendamento e de análise bibliográfica especializada).

Thompson considera que em estudos midiáticos, ao contrário da hermenêutica literária tradicional, a “autonomia semântica das mensagens” é secundária diante dos contextos históricos de transmissão e recepção. E

com essa ênfase sociológica nos contextos históricos dos interlocutores, Thompson não está apenas ampliando o alcance discursivo da hermenêutica, mas também adaptando a teoria da interpretação para a comunicação de massas. Com as redes sociais e digitais, no entanto, deixou-se de ter um único contexto de transmissão e vários contextos de recepção para se tornar um conjunto de múltiplos contextos mistos de transmissão/recepção dentro de um único contexto virtual em regime de simultaneidade de tempo.

Pode-se contrastar a proposta da *democracia deliberativa* (ou reforma midiática da democracia representativa) de Thompson, em que o modelo dominante é a interação mediada não-recíproca à distância, com a idéia de *Ecologia Cognitiva* ou *Tecnodemocracia* (ou do retorno a democracia participativa), elaborada por Pierre Levy, em que a interação social dominante é a rede. A principal diferença entre as propostas de Thompson e Levy é a questão da legitimidade dos mecanismos de representação do poder na cultura atual.

Thompson não desconhece a idéia de que a Internet permite uma interação múltipla face-a-face, mas não vê este modelo como um paradigma cultural estruturante das relações sociais nas sociedades em rede e considera o retorno a democracia participativa uma ilusão ‘plesbicitária’. Ele acredita na racionalização dos interesses sociais através de uma mídia democrática; Levy deseja, a partir do controle social através da informação, reorganizar as relações sociais em uma nova organização do tempo social e um novo regime visual de simultaneidade: o paradigma muitos-muitos. Ambas as propostas, apenas atualizam o debate entre os polos prescritivo e descritivo.

A simultaneidade midiática é uma nova forma de interação, que não só manipula os fatos que transmite, nem substitui completamente outras instituições; mas seleciona, enquadra e centraliza os acontecimentos, interpretando-os para o público. A imagem cultural da sociedade produzida pela mídia enquadra os fatos. É claro, que isto não esgota o assunto, nem do papel manipulador da mídia na democracia, nem muito menos da possibilidade utópica de auto-organização da sociedade civil frente ao Estado através dos meios de comunicação, mas nos coloca algumas questões.

Com o advento da internet e das novas tecnologias de comunicação, a cibercultura substitui a contracultura (Pierre Levy atualiza o pensamento pós-moderno), enquanto John Thompson aprofunda mais o realismo prescritivo de Habermas e de Giddens (de quem foi aluno), colocando a mídia primeiro plano da análise.

## Mapas arqueológicos

Certamente, uma arqueologia completa das ideias políticas deveria ser mais polifônica e múltipla, não reduzindo autores tão complexos a posições antagônicas com tanta facilidade. Por outro lado, é esse artifício metodológico de ‘bipolarização’ que nos permite, a partir dos focos descritivo e prescritivo, entender o diálogo histórico em seu movimento espira

**Tabela 12:** Arqueologia Política Completa

|                               | <b>DESCRITIVO</b>  | <b>PRESCRITIVO</b>  |
|-------------------------------|--|---|
| <b>FILOSOFIA POLÍTICA</b>     | <b>ARISTÓTELES</b><br>A cidade democrática - O homem é um ser gregário, que obedece em função de seus interesses | <b>PLATÃO</b><br>A república ótima, a Utopia - uma sociedade perfeita em que haja justiça para todos e para cada um.                            |
| <b>CIÊNCIA POLÍTICA</b>       | <b>MAQUIAVEL</b><br>Amor x Medo – o poder age ora por afeto, ora por violência                                   | <b>ROUSSEAU</b><br>O Direito (Igualdade, Liberdade, Fraternidade) e o Contrato Social – as necessidades frente à natureza formaram a sociedade. |
| <b>SOCIOLOGIA POLÍTICA</b>    | <b>MARX</b><br>A economia política – a infraestrutura material determina a cultura e política                    | <b>WEBER</b><br>O Estado e a Cultura têm autonomia em relação à economia, podendo também, em alguns casos, condicioná-la.                       |
| <b>ANTROPOLOGIA POLÍTICA</b>  | <b>FOUCAULT</b><br>O poder não está centralizado no Estado, mas disperso nas relações sociais                    | <b>GIDDENS</b><br>Democracia deliberativa (Mercado, Estado e Comunicação)   |
| <b>EPISTEMOLOGIA POLÍTICA</b> | <b>BOURDIEU</b><br>A estrutura social condiciona as práticas sociais que reproduzem ou transformam seu contexto. | <b>ANTHONY GIDDENS</b><br>A ação social produz regras estruturais que (re)formatam a atividade humana. Recursividade.                           |

|                         | DESCRITIVO  | PRESCRITIVO   |
|-------------------------|---|---|
| COMUNICAÇÃO<br>POLÍTICA | PIERRE LEVY<br>Ciber democracia direta e<br>participativa | JOHN THOMPSON<br>Democracia deliberativa (Mercado,<br>Estado e Comunicação) |

**Fonte: elaborada pelo autor**

A arqueologia dos discursos políticos descritivos e prescritivos nos revela um mapa das éticas e das ideias políticas. É claro que o discurso político sempre reflete uma determinada prática política, mas também é verdade que os discursos políticos contextualizam e formatam as práticas que representam.

Hobbes e Maquiavel não criaram a modernidade ou o estado laico. Eles teorizaram sobre discursos e práticas políticas de sua época. Porém, ao fundamentarem a política no medo e na mentira, eles legitimaram essa interpretação da prática política. Essa é a dialética entre as práticas sociais objetivas e a produção de sentido, que as produz e reproduz. Não há como dissociar totalmente o fazer do saber, nem vice-versa. Os discursos políticos são produto e ferramenta das práticas políticas.

Richard Bernstein define política como simultaneamente luta, jogo e debate. Na luta, o objetivo é a destruição do inimigo; no jogo, a vitória sobre o adversário, obedecido a um conjunto de regras; no debate, o convencimento - e, portanto, a adesão do interlocutor e do público. Miguel adiciona um quarto aspecto: o espetáculo (2002). Assim, podemos desenhar também uma arqueologia das práticas políticas.

**Tabela 13: Dimensão x Social**

|           | Atores | Campo      |
|-----------|--------|------------|
| Objetivo  | Luta   | Debate     |
| Subjetivo | Jogo   | Espetáculo |

**Fonte: elaborada pelo autor**

Estas quatro características surgem nos discursos políticos de todos os tempos, mas, no discurso político atual há uma característica específica: o público ou audiência deixou de ser presencial e foi ampliado no tempo e

no espaço pelos meios de comunicação – o que levou a uma aparente fusão do debate com o espetáculo e da luta com o jogo político. Fusão aparente porque a luta permanece viva por detrás do jogo e porque o debate continua dentro do espetáculo. O regime de hiper visibilidade tornou a luta e o debate invisíveis, mas não os extinguiu.

O debate e o espetáculo se aproximam porque dependem de uma audiência não presencial, que aprova ou rejeita as ações dos atores; enquanto a luta e o jogo enfatizam a relação entre os adversários independente do público. Há uma luta que se desenvolve através do poder econômico e do uso da máquina governamental, há um jogo em que os atores políticos devem demonstrar sua capacidade em diversos itens, há um debate de ideias propostas para soluções dos problemas sociais e, finalmente, há uma apresentação teatral na mídia.

## *Conclusão*

E essa distinção de quatro tipos ideais de prática política (política-luta, política-jogo, política-debate e política-espetáculo) nos fornece um outro mapa precioso para entender o quadro histórico arqueológico dos discursos políticos descritivos e prescritos aqui proposta.

Platão opunha à política-luta à política-debate, Aristóteles contrapõe a luta ao jogo. Transversalmente aos clássicos, Maquiavel combina a política-luta à política-espetáculo; enquanto Rousseau, seu oposto simétrico, alia a política-debate à política-jogo. Marx, adotando o modelo de Maquiavel e assimilando o polo rousсенiano – transforma a legitimidade em legitimação, enquanto Weber fez o mesmo em uma perspectiva contrária, compreendendo o uso da força e da cultura dentro de um quadro de referências institucionais. Com a ‘sociologia da sociologia’ política prescritiva-descritiva de Bourdieu e a ‘teoria das teorias sociais’ descritiva-prescritiva de Giddens chega-se a um novo patamar de síntese e conflito entre discursos. Com a contracultura, no entanto, a política espetáculo chega ao primeiro plano e as formas discursivas prescritivas e descritivas se modificam. O polo prescritivo (Habermas) confunde a racionalidade dos objetivos da luta com a racionalidade do debate (contrapondo a força ao discurso e ignorando a diferença entre o debate e o espetáculo). E o polo descritivo (Foucault) tende à anulação do sujeito (da auto referência do observador), não distinguindo o aspecto lúdico (o risco do jogo) do teatral (o desempenho da interpretação) da política.

Mas, a visibilidade do debate político e do espetáculo político apenas escondem a luta política e o jogo político. Há uma luta que se desenvolve através do poder econômico e do uso da máquina governamental. Há um jogo em que os atores políticos devem demonstrar sua capacidade em diversos itens.

A diferença entre a retórica do discurso político clássico e a gramática imposta pelos meios de comunicação atuais é que os aspectos subjetivos do discurso político – o jogo e o espetáculo, antes tidos como idealistas, passaram a desempenhar um papel cada vez importante diante da correlação de forças e dos argumentos.

A discussão atual entre democracia ciber-participativa de Levy e democracia mídia-representativa de Thompson espelha, à luz desses conceitos, é que ambos concordam com a subjetivação da política no espetáculo da mídia em detrimento da luta política baseada na correlação das forças; mas que, enquanto a cibercultura opta pelo aspecto lúdico da política, o sociólogo se decide pela política debate.

O diálogo entre formas discursivas prescritivas e descritivas, portanto, deve ser compreendido como um processo histórico de subjetivação, ou mesmo de sujeição da prática política à linguagem, em que a política espetáculo, cumpre um papel de dar visibilidade crítica às relações de poder.

A política como jogo merece uma atenção especial, como veremos adiante ...

# TEORIA DOS JOGOS A CONTRAPELO

## *Racionalidade e irracionalidade política*

O presente texto investiga as diferentes versões das teorias matemáticas dos jogos para tentar integrá-las em um modelo mais abrangente, baseado na ideia de democracia deliberativa. Para tanto, além de descrever as diferentes noções de ‘racionalidade’ das teorias dos jogos, discute ainda o lúdico como fator simbólico a partir de autores contemporâneos e como o lúdico produz imprevisibilidade política.

### *O lúdico como um fator simbólico*

Para Rousseau, democracia não é para os homens, pois somos violentos, passionais e mentirosos. A democracia é um governo para os deuses. A verdadeira relação da democracia com os jogos olímpicos não é que essa forma de governo se assemelhe a um jogo cuja regra os jogadores devem respeitar, mas sim o fato que em ambos exigem de seus participantes a superação de seus limites em um constante aperfeiçoamento, porque em ambos os homens aspiram a se tornar deuses.

Há uma grande semelhança entre a democracia e os jogos, em suas origens. Mas, exatamente em que? Ambos são processos de tomada de decisões em comum? Regimes em que se mantem a unidade sem perder a diversidade? Há algo maior e mais interessante: tanto a democracia como os jogos exigem a superação individual e coletiva das dificuldades; ambos obrigam os homens a dar o melhor de si, domesticando o ruído através da consciência. A democracia e os jogos devem nos levar a ser o melhor possível.

Dietmar Kamper (1998) estudando o jogo como metáfora da vida, chama a atenção sobre a discrepância estrutural entre “o método e o objeto” desta pesquisa, isto é, sobre a inadequação entre a atividade lúdica e o rigor científico dos discursos que pretendem estudá-la.

Norval Baitello Jr (1997, 58), a partir das ideias de Walter Benjamin (1985), aprofunda a questão do estudo (do) lúdico, afirmando que a dificuldade metodológica apenas espelha a dicotomia cultural e cognitiva entre o mundo adulto (e a lógica das “coisas necessárias”) e o universo infantil (e do “aparentemente supérfluo”).

Também neste mesmo sentido, Edgar Morin (1979, 116-117) crê que a construção histórica do Homo Sapiens (homem do saber racional) teve como efeito colateral o (sub) desenvolvimento do Homo Demiens (homem-louco). O primeiro corresponde ao universo adulto e o último, ao mundo da desordem e irracionalidade reprimida no inconsciente em seus diferentes aspectos.

Porém foi Ivan Bystrina (1995) quem melhor definiu o papel cognitivo da atividade lúdica em relação ao pensamento lógico. Para ele, há três níveis inter-relacionados de codificação de mensagens.

- O código primário, formado através de sinais simples e se organizam a partir da experiência e de regras predeterminadas dos sistemas vivos em sua evolução.

- O Código secundário, uma consciência coletiva através de signos construídos a partir de uma estrutura comum – uma língua no sentido ampliado de também conter linguagens não verbais, um sistema institucional de cognição coletiva.

- E o Código terciário representa um nível de codificação cultural, para além das instituições sociais, e que constitui em uma “segunda realidade”, construída para enviar mensagens para futuras gerações.

Esta “segunda realidade” formada por nossos sonhos e desejos profundos teria suas origens ontológicas em quatro fontes possíveis: o sonho, as doenças mentais, o êxtase místico induzido e, finalmente, as atividades lúdicas dos jogos. Nesta ótica, a superfluidade da atividade lúdica resulta da perda de nexos reconhecíveis com as necessidades imediatas de sobrevivência. A segunda realidade é o “não-sério” e os jogos são uma das quatro portas com que entramos deste universo simbólico. A teorização sobre jogos começou com os gregos, levando em conta a forma como o inesperado ou o acaso se manifestam.

Nesse sentido, existem quatro tipos ideais de jogos diferentes: Agon, Alea, Mimicry, Ilynx.

- **Agon**, os Jogos de Azar (a roleta, por exemplo). O ruído aqui é Objetivo e equivale ao acaso. Calcula-se a probabilidade (1/6 de chances em jogo de dados, por exemplo) e compara-se com os resultados empíricos. Obtém-se, então, um quadro analógico entre um modelo ideal (as “condições

iniciais”) e os resultados.

- **Alea**, os Jogos de Adivinhação (como o jogo de búzios). O ruído é Subjetivo e dificulta a comunicação com o futuro ou com os espíritos. Aqui não existe um “resultado errado” ou discrepante do modelo, todo ruído é, por definição, ignorância do receptor que não decodifica a mensagem.

- **Mimicry**, os Jogos de Performance são aqueles em que o desempenho individual é determinante. O ruído aqui é, em parte ambiental, em parte cognitivo. O golfe, o surf e o “jogo de paciência” são alguns dos jogos que combinam acaso e autoconhecimento. Para estudar tais jogos é preciso tanto considerar as variações e discrepâncias probabilísticas de cada jogo (compreendido como um conjunto de regras e possibilidades lógicas) como também os diferentes níveis de intencionalidade e consciência dos jogadores.

- E, finalmente, **Ilynx**, os Jogos Competitivos, que tanto podem ser de estratégia pura (como o xadrez, por exemplo); como baseados na força, na velocidade ou em outras qualidades físicas e psicológicas. Estes jogos é que geralmente são estudados na chamada Teoria de Jogos de Soma Zero. O ruído aqui é intersubjetivo e consiste em uma forma enganar o adversário ou de ser enganado por ele.

Na prática a maioria dos jogos é uma combinação dessas modalidades ideais. Um jogo de pôquer ou de futebol implica tanto em sorte (ou escapar ao ruído objetivo), assertividade (ou não se confundir com o próprio ruído subjetivo) e blefe (ou enganar e não ser enganado pelo ruído intersubjetivo). Nesta classificação, o interessante é a diferença de tipos de ruído. Nos primeiros jogos (de Azar, de Adivinhação e de Performance) o ruído resulta de nossa própria ignorância e corresponde à relação entre o homem e a natureza; enquanto os jogos competitivos (ou de soma zero) o ruído é utilizado para enganar o adversário e corresponde a relação dos homens entre si (WIENER, 1954).

## *O jogo como interação*

Erving Goffman é um analista das interações, do que acontece quando duas ou mais pessoas se encontram face a face. ‘Inter-ação’ é uma relação mútua e recíproca entre o Eu e o Outro (dentro de mim). Respeitar o outro assim como a si mesmo, implica em amor próprio e consideração, em porte e deferência. Há também uma audiência, um público, os olhares que

apenas observam a ação dentro do jogo das interações. E, havendo público, há também o palco e os bastidores; o espaço de exposição e os locais de recolhimento.

O palco é composto por quatro elementos: a) expressões explícitas (comunicação verbal), b) expressões indiretas (gestos, faces, posturas corporais), c) objetos (figurino, acessórios) e d) cenário (representando os contextos). Há dois níveis de representação da interação. O primeiro é o imediato: um professor e seus alunos – por exemplo. No segundo nível, representa-se o conjunto dos professores diante da juventude. O segundo nível de representação é a própria realidade social que simbolizada no interior da interação.

Outra distinção chave é entre o palco (a visibilidade pública) e os bastidores (muitas vezes comparado ao inconsciente). A dicotomia é vista de forma semelhante ao par figura/fundo da teoria da imagem da Gestalt. O fundo é tudo o que está fora de foco. A figura é o foco da percepção.

A análise de Goffman contempla várias nuances: o controle das impressões (do público pelos atores) substituindo a realidade; a nota falsa (quando há uma ruptura na representação entre os atores e/ou o público ou na representação entre o que a figura diz e o que fundo mostra); e as trocas reparadoras, necessárias para corrigir as rupturas representacionais. Além das noções de ator, cenário, papéis; Goffman analisa as interações através de noções e conceitos singulares.

Por exemplo, a noção de equipe (ator coletivo que conduz uma representação) é quando um conjunto de pessoas estabelecem uma cumplicidade, escondendo elementos negativos ou desnecessários do público. Toda equipe é uma “sociedade secreta”, em que a imagem de unidade esconde divergências e atritos. Ou ainda, a noção de envolvimento, a atenção afetiva em relação à interação e aos seus elementos (a conversão, os eventos sociais, ambientes sem foco específico).

O Estigma é um conceito diferencial nas interações sociais, uma marca simbólica que desqualifica a identidade de seu portador nas relações imediatas. Ser negro ou mestiço, deficiente físico ou mental, mulher, homossexual, estrangeiro, obeso, doente e divorciado são os estigmas mais recorrentes.

Os estigmas afetam principalmente a área chamada de ‘fachada pessoal do indivíduo’ e tem como efeito principal ‘desacreditar’ seus portadores. Goffman estuda as estratégias dos estigmatizados, seja se adaptando individualmente, seja formando comunidades, com outros que partilham do mesmo estigma, buscando a aceitação social do seu grupo, mas, na verdade,

reafirmando a diferença que tentam reduzir.

Ao longo do seu percurso intelectual, Goffman utilizou os termos ‘fachada’, ‘face’ e ‘imagem’ para caracterizar a experiência de palco. O ‘face work’ ou a ‘figuração’ significa perseverar a própria face e face do outro, a dupla representação da interação é chamada tanto pelo par ‘amor próprio/consideração’, como também pela oposição entre ‘porte’ e ‘deferência’, nas obras mais recentes. Goffman sempre descreve as interações a partir da própria experiência e não através de um observador externo como faz a sociologia objetivista, associando as interações às regras estruturais. Porém, as interações são abordadas de diferentes pontos de vistas, através de diferentes categorias descritivas: a interação teatral, a interação ritual, interação audiovisual e a interação lúdica. O livro *Os quadros da experiência social*, o último de Goffman, tem características bem peculiares em relação aos seus trabalhos anteriores. Não é uma coletânea de artigos e sim um livro contínuo e extenso, em que o autor assimila os elementos dos trabalhos anteriores, de modo diferente. Ao invés de analisar situações reais e fictícias, Goffman utiliza-se recortes de jornais, peça de publicidade e de outros fragmentos da mídia para fazer suas análises.

O próprio conceito de ‘enquadramento’ (framing temporal, no gerúndio; e não de um ‘quadro’ instantâneo e estático) é tomado de um teórico da comunicação Gregory Bateson, que o utiliza neste contexto de análise específico de como a mídia constrói a realidade social. Ele nos remete a um recorte temporal, em que uma forma de interpretar os acontecimentos é sempre repetida. Goffman define enquadramentos como os princípios de organização que orientam os eventos sociais, a construção de como as pessoas organizam a experiência. São marcos interpretativos mais gerais, construídos socialmente, que permitem às pessoas dar sentido aos eventos e às situações (PORTO, 2004).

O conceito de enquadramento passou a ser utilizado por vários autores de comunicação para entender como a mídia constrói culturalmente uma imagem da sociedade, destacando alguns elementos da realidade em detrimento de outros. Quais são os critérios de seleção, ênfase e exclusão; não apenas de notícias e da realidade social, mas também do entretenimento e das narrativas de ficção? O Enquadramento de Goffman não substitui um fato social objetivo, mas se tornou uma ferramenta crítica para desmascarar o papel político da mídia pela falta de objetividade ou imparcialidade das mensagens. Desmitificado o mito da objetividade, o conceito de enquadramento é hoje instrumento para examinar empiricamente o papel da mídia

na construção da hegemonia. Tornou-se uma ferramenta de análise empírica dos Estudos da Mídia, ao lado das metodologias da Agenda-Setting, do Gatekeeper e do Newsmaking. Como utilizar o enquadramento como instrumento de investigação empírica da realidade social? Integrando uma extensa análise quantitativa (o tempo e/ou o espaço dedicado a determinados enquadramentos ou temas nas mídias) a uma abordagem qualitativa (interpretação textual). E a interação lúdica?

## *Teoria matemática dos jogos*

Os jogos não cooperativos com soma zero se referem especificamente aos conflitos e ao acaso, enquanto os outros tipos de jogos correspondem à atividade lúdica em si. Os jogos competitivos são o principal objeto de estudo da teoria matemática dos jogos. Como vimos, ela é a análise lógica de qualquer situação na qual apareça um conflito de interesses, com a intenção de encontrar as opções ótimas para que, nas circunstâncias determinadas, consiga-se o resultado desejado.

A teoria tem três gerações diferentes: Von Neumann & Morgenstern, os criadores da Teoria dos Jogos; Anderson & Moore, responsáveis pela passagem da teoria clássica para a moderna caracterizada pela ideia de ‘informação incompleta’; e Robert Aumann, responsável pela noção de racionalidade bayesiana, que amplia a incerteza no cálculo das escolhas.

Os matemáticos John von Neumann e Oskar Morgenstern (1944) lançaram as bases da teoria em *Theory of Games and Economic Behavior*, que interpretava as escolhas racionais e os acontecimentos sociais por meio dos modelos de jogos de estratégia, ou seja, diante de uma certa gama de opções, os agentes escolheriam aquelas estratégias de ação que lhes fossem mais vantajosas de acordo com um cálculo acerca de sua probabilidade e satisfação máxima de sua utilidade. Uma estratégia é a lista de opções ótimas para cada jogador, em qualquer momento do jogo. Para poder deduzir as estratégias ótimas sob diferentes hipóteses quanto ao comportamento do resto dos agentes, é necessário analisar vários aspectos: as consequências das diversas estratégias possíveis, as possíveis alianças entre jogadores, o grau de compromisso dos contratos entre eles e o grau em que cada jogo pode se repetir, proporcionando a todos os jogadores, a informação sobre as diferentes estratégias possíveis.

Von Neumann & Morgenstern tinham o projeto de “construir uma teoria inequívoca da racionalidade para situações cujo modelo é um jogo,

onde toda ação está condicionada em alguma medida pela expectativa das reações que ela pode engendrar”. Calcada sobre alicerces matemáticos, a Teoria dos Jogos propôs uma nova maneira de formalizar os princípios da ciência política, a partir do comportamento e preferências subjetivas.

Com Anderson & Moore (1962), surgem as probabilidades subjetivas e a matematização dos conflitos se torna mais psicológica. Eles comparam a teoria matemática dos jogos à abordagem comportamentalista através da analogia entre o jogo e o enigma (puzzle). Neste contraste, o puzzle caracteriza uma situação de incerteza externa, em que há algo que se ignora e cujo conhecimento implica na solução do problema; enquanto no jogo há uma situação de incerteza interna, nas quais as próprias tentativas de se alcançar uma solução afeta os termos do problema que se quer solucionar. Uma vez que a ignorância e o conhecimento dos jogadores passam a ser estimados como ruído, as ideias de ‘informação incompleta’ e de ‘utilidade esperada’ passam a desempenhar um papel fundamental. Troca-se o modelo de dois jogadores completamente informados em uma racionalidade coletiva perfeita por um modelo múltiplo em que a intenção e as expectativas (individuais, corporativas e/ou públicas) em relação aos outros passam a ser decisivas.

Com Robert Aumann (1987), a teoria matemática dos jogos dará um novo passo, combinando probabilidades lógica e subjetiva dos jogadores em seu modelo e adotando definitivamente as ideias de ‘mundo aberto’ e ‘observador externo’. Aumann amplia o papel da incerteza porque não distingue jogo e puzzle, isto é, não faz distinção entre o ruído externo e o intersubjetivo. Neste modelo, o observador é sempre um meta-jogador. Com isto, o Jogo, então, passa a ser uma questão de (auto) Conhecimento. Aumann observa que, levando em conta um determinado número de ações interdependentes, não há um único resultado final, mas sim um número indeterminado de soluções possíveis, de equilíbrios relativos para o sistema. O número de possíveis “soluções” se multiplica bastante se admitirmos que as pessoas reais geralmente busquem táticas suficientes para a realização de suas metas imediatas e não estratégias ótimas. A metateoria de Aumann integra uma racionalidade econômica como tática de todos à racionalidade estratégica de alguns.

Para lidar com esta complexidade de resultados possíveis, os teóricos mais sofisticados da Escolha Racional introduziram a noção de informação imperfeita por meio da distinção entre incerteza e risco: enfrentando o risco, os jogadores são capazes de atribuir probabilidades aos vários resulta-

dos, ao passo que, confrontadas com situações de incerteza, não são capazes de fazê-lo. Surge assim o cálculo da utilidade esperada ou do valor estimado de cada ação quando enfrentam o risco. Atualmente versão de Aumann da teoria de jogos (sempre envolvendo cooperação entre concorrentes e negociação de conflitos) tem aplicações importantes na área de ciência política e relações internacionais, ganhando dois prêmios de Nobel de economia (em 1994 e 2005).

Com base nesse resumo da teoria dos jogos, pode-se ver que sua vantagem é a forma como integra as relações entre micro/macro, ação/estrutura e indivíduo/instituição em um único modelo. A teoria dos jogos é uma teoria viva, que afeta o mundo que estuda. No entanto, a grande desvantagem da matematização é a descontextualização histórica e cultural dos jogadores.

A vida não é um jogo entre máquinas calculadoras programadas por objetivos. De forma que a teoria dos jogos vale mais como uma ferramenta heurística do que como uma teoria para solução de conflitos. Essas limitações podem ser minimizadas pela sua inclusão em teorias mais abrangentes e complexas, observando a contextualização dos jogadores em situações históricas e culturais concretas e considerando também os valores culturais e as normas sociais no comportamento pessoal.

### *Campo da mídia e da política*

Bourdieu também compara (metaforicamente) sua teoria dos campos aos jogos, em que os agentes disputam por prêmios dentro de um regime de regras pactuadas, que eles fazem apostas. E da mesma forma que cada jogo tem suas regras de funcionamento, cada campo social também há um conjunto específico de regras. Bourdieu critica as teorias tradicionais dos jogos por acreditarem que todos agentes são motivados universalmente pelo cálculo de custo/benefício.

Efetivamente, podemos comparar o campo a um jogo (embora, ao contrário de um jogo, ele não seja o produto de uma criação deliberada e obedeça a regras, ou melhor, a regularidades que não são explicitadas e codificadas). Temos assim móveis de disputa que são, no essencial, produtos da competição entre jogadores; um investimento no jogo, *illusio* (de *ludus*, jogo): os jogadores se deixam levar pelo jogo, eles se opõem apenas, às vezes ferozmente, porque têm em comum

dedicar ao jogo, e ao que está em jogo, uma crença (doxa), um reconhecimento que escapa ao questionamento [...] e essa colusão está no princípio de sua competição e de seus conflitos. Eles dispõem de trunfos, isto é, de cartas-mestra cuja força varia segundo o jogo: assim como a força relativa das cartas muda conforme os jogos, assim, a hierarquia das diferentes espécies de capital (econômico, cultural, social, simbólico) varia nos diferentes campos (Bourdieu apud, BONNEWITZ: 61).

O conceito de Campo Social (e sua analogia com os jogos) é o que melhor permite entender a interação atual entre a mídia e a política, campos que se guiam por lógicas diferentes, mas que passaram a interferir um no outro. Bourdieu tratou – de forma superficial e preconceituosa, diga-se de passagem – do impacto do jornalismo sobre os campos político e acadêmico, no polêmico livro *Sobre a televisão* (1997). Tratava-se de uma (tentativa de) defesa da autonomia desses campos sociais contra sua midiaticização. É um texto militante que deixa em aberto à exploração analítica de vários pontos.

Sugere-se aqui outro modelo: observar a intercessão, a autonomia e reciprocidade entre os campos da mídia e o campo da política. O campo político é o lugar em que se geram, na disputa entre os agentes que nele se acham envolvidos, produtos políticos, problemas, programas, análises, comentários, conceitos e eventos, entre os quais os cidadãos comuns são chamados a debater e decidir, durante as eleições. É, portanto, um campo fechado (em que seus agentes internos interagem na maioria do tempo), que se abre sazonalmente a todos, durante os breves momentos eleitorais.

O Campo da Mídia é o ambiente de visibilidade simultânea, que funciona segundo suas próprias regras e subverte a lógica de premiação de outros campos. A mídia ocupa uma dupla posição em relação à estrutura social, ela é tanto um Campo próprio (em que os atores sociais debatem seus problemas) como também um agente no Campo Político mais geral.

Graças a essa ambiguidade funcional, os meios de comunicação são ‘meta jogadores’, que ‘bancam’ a democracia. Os meios de comunicação são instituições políticas de mediação das elites com o público, mas não substituem os governos, os parlamentos, os partidos e os demais atores políticos – apenas se sobrepõem a eles, ‘dando as cartas do jogo’, selecionando e interpretando todas as informações de um campo para os outros. O resultado dessa ambiguidade institucional é que, enquanto há abordagens *midiafóbi-*

*cas*, que enfatizam o aspecto negativo das mudanças, ressaltando o campo social como o conjunto da esfera pública e a mídia como um agente social nefasto; outras, *mídiafílicas*, percebem apenas o aspecto positivo, enfatizando a mídia como um campo aberto para o diálogo direto entre os agentes políticos e o público. A maioria dos autores contemporâneos postula uma posição intermediária: os campos da Política e da Comunicação se interpenetram numa relação recíproca, mais ambos preservam suas especificidades; nem a política se dilui frente ao efeito da mídia, nem a mídia é um mero instrumento da política ou alienação social.

O discurso político atual realmente se organiza pela gramática específica da linguagem da mídia, com ênfase na novidade, no inusitado e em padrões estéticos. O marketing adapta o discurso político às preferências do público através de pesquisas e se baseia na similitude entre audiência e eleitorado (ou entre a opinião pública e o mercado consumidor). E não se trata apenas do discurso político (mediado), mas a política entendida como prática social passou a se orientar parcialmente pela lógica da visibilidade midiática e de seu capital simbólico.

Observando a inter-relação entre os dois campos podem-se localizar vários elementos: a) o que há de político na comunicação (o subcampo jornalístico); b) o que há de comunicação na política (a imagem pública e a propaganda política); c) o que há na política que não está na comunicação (a negociação invisível); d) o que há na comunicação que não está no campo político (o simbolismo aparentemente apolítico do entretenimento).

Pode-se dizer que os campos da comunicação e da política estão em convergência, que sua intercessão está aumentando ('a implosão da esfera pública' prevista por Habermas) e que as áreas em que os campos mantem sua própria lógica tendem a diminuir (com a transparência virtual das negociações hoje invisíveis e com a 'politização' de celebridades, atletas e artistas).

Os domínios da comunicação e da política são ainda insuficientes para explicar o fenômeno da convergência entre os campos, surgindo a necessidade "de um terceiro convidado": o mundo dos negócios (XXXXX, 2004 p. 129).

E essa ampliação sociológica extrapola o âmbito da perspectiva discursiva, permitindo um ângulo mais abrangente. Este modelo de interação sugere ainda a possibilidade de que se podem visualizar os campos através

das teorias dos jogos. A teoria econômica dos jogos de Von Neumann & Morgenstern é indicada para a investigação dos interesses e necessidades. A teoria dos jogos de Anderson & Moore é a ideal para as motivações políticas e psicológicas. A metateoria dos jogos de Aumann pode ser aplicada ao campo midiático.

A interação entre os campos da mídia e da política, assim, reorganiza os elementos internos de ambos.

## *Democracia e risco*

Jurgen Habermas (1984, 2012) nos traz três temas conexos: a ampliação da esfera pública pela sociedade civil; a “ação comunicativa” diferenciada da “ação instrumental” e da “ação estratégica”; e a “democracia deliberativa”.

Habermas entende que a racionalidade instrumental é a lógica objetiva das coisas, a ação determinada pela infraestrutura econômica; a racionalidade estratégica dos sujeitos individuais e coletivos corresponde a ação política e seus condicionamentos superestruturais; e a ação comunicacional é a esfera da intersubjetividade coletiva e da interação inconsciente, que está sujeita simultaneamente às racionalidades instrumental e estratégica.

A noção de democracia deliberativa é a união da ação comunicativa com a racionalidade estratégica contra a razão instrumental, ou a ampliação da esfera pública pela sociedade civil contra o mercado. E se cruzarmos a teoria dos jogos com a noção de democracia deliberativa? A teoria econômica dos jogos serve para calcular resultados em termos da razão instrumental? E a teoria psicológica é equivalente à razão estratégica de Habermas e é adequada para prever comportamentos políticos e eleitorais? Ação comunicacional pode ser quantificada?

Nos anos 90, a ideia de democracia deliberativa - estruturada em um tripé entre o Estado (o campo da igualdade jurídica), o Mercado (o campo desigualdade econômica) e a Sociedade Civil (o campo das comunidades) - será retomada por Anthony Giddens e John B. Thompson. Porém, ao invés de pensar ação socialmente estruturada por uma sociedade fixa e permanente (como faz Habermas), os autores contemporâneos pensam em práticas sociais que se reproduzem de forma complexa.

Giddens e Thompson, por exemplo, não acreditam que na secularização absoluta das tradições e sim que a modernidade convive com o poder

simbólico de modo diferente. Para Giddens, a vida social tradicional é voltada para o passado, para repetição de ciclos históricos; e a modernidade inicia uma nova concepção de tempo-espço em que a reflexividade é voltada para o presente e para o futuro. A modernidade gera ‘bolhas’ tradicionais, mas no geral, produz incerteza pela pluralidade de opções que oferece. Essa falta de certeza e de segurança, aumenta ainda mais a flexibilidade tanto da simulação de situações de risco como da invenção de ‘novas tradições’ através das mídias.

Thompson acredita que as tradições perderam seu poder normativo e legitimador do poder, mas os aspectos hermenêuticos e identificador cultural permanecem vivos na cultura moderna. (THOMPSON: 1998; p. 165) O poder simbólico tradicional não normatiza mais o cotidiano nem legitima autoridades impostas pela força, mas continua vivo como sistema de interpretação e formação cultural.

A democracia, assim vista, não é um mito do discurso político, ela é ‘a’ utopia (o projeto de uma sociedade perfeita sempre inacabada) por excelência. Os mitos estão sempre ancorados no passado imemorial, na tradição, na origem anterior à história; a utopia, ao contrário, está projetada no futuro, em um tempo que ainda não chegou no ‘fim da história’. E, no presente, na flexibilidade moderna, a democracia real é sempre imperfeita e imprevisível, arriscada e manipulada pelo poder simbólico.

Thompson aponta que os meios de comunicação passaram a mediar a percepção entre tempo e espaço, estabelecendo uma centralidade em relação as outras instituições. A mídia na modernidade sequestrou o ‘lugar da fala’ da autoridade pública e religiosa. Na pré-modernidade, a informação era distribuída unicamente a partir dos estados e das igrejas. Ao se estabelecerem instituições de mediação com autonomia relativa, o ‘monopólio da fala’ foi terceirizado. Assim, a mídia é, ao mesmo tempo, um campo para o diálogo entre os atores políticos e o público; e também mais um ator político invisível com interesses próprios em um contexto social mais amplo, que seleciona, hierarquiza e dá visibilidade aos acontecimentos históricos. Os meios de comunicação, assim, desempenham um duplo papel: por um lado, organizam as identidades simbólicas através de narrativas neo tradicionais; e, por outro, constroem de modo parcial e simplificado a realidade social que contextualiza a vida dos atores visíveis.

Giddens vê a democracia não apenas como uma forma de governo, mas também como um método de relacionamento entre pais e filhos, entre grupos de amigos, entre marido e mulher (GIDDENS, 2003: p.61). A de-

mocracia não consiste simplesmente na regra de maioria (pois assim seria impossível existir democracia entre duas pessoas com interesses diferentes, como professor e aluno, por exemplo) ou o direito ao dissenso, mas sim na negociação dos interesses divergentes e das próprias regras de negociação. A democracia vista desse modo não é o predomínio formal da maioria, mas a tomada de decisões através das regras negociadas entre os diferentes pontos de vista que formam uma unidade de ação. A democracia implica ainda em levar em considerações os sentimentos, os próprios e os dos outros. E isto é bastante arriscado! Os casamentos eram arranjados entre famílias, hoje cabe a cada um, com base nos sentimentos, decidir com que vai se casar. A família se destradicionalizou, mas também se democratizou emocionalmente. Daí a noção de ‘democracia emocional’, que leva em conta bem estar de si e do outro.

O risco produz comportamentos individualistas. A única saída para democracia é se democratizar ainda mais, fazendo com que todos sejam autônomos e responsáveis através de políticas públicas contra a dependência, seja química, familiar, emocional, econômica ou cultural. Porém, quanto mais as pessoas conquistam autonomia individual; menos eles querem participar das decisões coletivas – eis o paradoxo da democracia.

O paradoxo da democracia de Giddens é semelhante ao equilíbrio de Nash. Modelo matemático em que apesar dos participantes não cooperarem, é possível que a busca individual da melhor solução conduza o jogo a um resultado estável, não havendo incentivo para mudanças. Ou seja: o governo dos piores, perpetuado pela corrupção e pela omissão dos melhores e da maioria.

## *Conclusão*

No transcorrer deste capítulo, traçou-se um esboço de uma teoria geral dos jogos, abordando o lúdico como fator simbólico. Essa perspectiva mais geral - ancorada em Kamper, Baitello, Morin e Bystrina – releva a íntima relação dos jogos com o universo simbólico.

Relação íntima que Wiener subdividiu em duas, levando em conta a natureza do ruído (o acaso, a incerteza, o risco), se é resultado da inconsciência dos jogadores ou se é proposital e deliberado em função da disputa do próprio jogo. Detalharam-se também as diferentes versões da teoria matemática dos jogos. Em seguida, a sociologia de Bourdieu foi apresentada

como uma teoria capaz de contextualizar as teorias dos jogos. Neste cruzamento teórico, reelaborou-se o modelo de convergência entre os campos da política e da mídia e sugeriu-se também a possível aplicação das diferentes versões das teorias matemáticas dos jogos ao modelo dos três campos, colocando a mídia na posição de ‘meta jogadora’ ou de ‘banca’ para explicar o caráter central que os meios de comunicação desempenham na sociedade contemporânea.

Trata-se de observar, no modelo da teoria dos jogos, as três constantes em relação à ação política (o dinheiro, a ideologia e a imagem). Sendo que essa última é a mais complexa porque envolve sentimentos de proximidade, confiança, falsa intimidade e sobretudo porque aumenta o grau de imprevisibilidade do jogo, seja em eleições (o voto midiático é indeciso até a última hora), seja na vida política cotidiana (em que as decisões são tomadas em virtude do regime de visibilidade).

A política se midiaticizou, passando a se organizar pela gramática dos meios de comunicação (com ênfase na novidade, no inusitado e em padrões estéticos), produzindo uma cultura centrada no consumo de imagens, gerando novas competências, como marketing (que adapta a política às preferências do público através de pesquisas) e semelhança aparente entre a opinião pública e o mercado consumidor.

O resultado? O crescente desinteresse do público mais informado; o caráter artificial da opinião pública; a perda de autenticidade dos agentes e das instituições de representação política; a substituição parcial dos partidos e das instituições políticas representativas pelos meios de comunicação no debate e na defesa dos interesses da população. E, principalmente, o aumento exponencial do risco (de colapso do sistema político da democracia parlamentar) e a ‘gamificação’ da política, em que os atores disputam as apostas do público.

# COMUNICAÇÃO E HERMENÊUTICA

## *Apontamentos para uma teoria narrativa da mídia*

O texto a seguir apresenta uma introdução à hermenêutica, com ênfase em Paul Ricoeur. O objetivo é comparar sua ideia sobre a unidade narrativa entre história e ficção, uma estrutura meta histórica, com autores afins das áreas de ciências sociais, artes dramáticas e comunicação social. E o resultado é a possibilidade de construção hermenêutica de uma ‘meta comunicação social’, ampliando a consciência narrativa que a mídia tem de si mesma.

### *Introdução*

Em *Tempo e Narrativa*, Paul Ricoeur (1994; 1995; 1997) estabelece uma identidade analógica entre retranscrição metafórica e mimese narrativa. E esse paralelismo entre metáfora e narrativa coloca, para além das questões da estrutura e do sentido, os problemas da referência e da pretensão à verdade. No entanto, a tese central de *Tempo e Narrativa* não é demonstrar a identidade analógica entre metáfora e narrativa, mas sim afirmar a identidade estrutural entre historiografia científica e narrativa ficcional. Para provar que história e ficção partilham da mesma estrutura narrativa, Ricoeur realiza quatro movimentos:

- A partir das concepções de Santo Agostinho e Aristóteles estabelece a circularidade entre tempo e narrativa, extraíndo as noções de mimese e intriga;
- Estuda as diferentes contribuições da historiografia francesa (Fernand Braudel, George Duby, Le Goff) à luz da intriga como competência narrativa (defendida por Paul Veyne);
- Dialoga com Northrop Fryre e Frank Kermode, confronta e assimila a semiótica narrativa (Propp, Greimas, Barthes) e utiliza seus conceitos para crítica de textos literários sobre o tempo;
- E, finalmente, retornando a Santo Agostinho e Aristóteles (e à filosofia da história enriquecida da ciência e da ficção), Ricoeur se indaga “(...) até que ponto uma reflexão filosófica sobre a narratividade e o tempo pode ajudar a pensar juntas a eternidade e a morte”. (1994: 131)

## Tempo e filosofia

Primeiro movimento teórico de Ricoeur: o *ciclo entre narrativa e temporalidade* é definido como aquele em “que o tempo torna-se tempo humano na medida em que é articulado de um modo narrativo, e que a narrativa atinge seu pleno significado quando se torna uma condição da existência temporal.” (1994: 85)

Ricoeur parte de dois pontos distintos e arbitrários do ciclo entre temporalidade e narrativa: o livro XI d’as *Confissões* de Santo Agostinho, que versa sobre paradoxos psicológicos da experiência do tempo; e *A Poética* de Aristóteles, que trata da organização racional da narrativa.

Para Ricoeur, esses dois pontos apresentam uma simetria invertida: na representação do tempo de Agostinho, a discordância filosófica desmascara nosso desejo de concordância psicológico (1994: 19-54), enquanto em Aristóteles, a concordância poética supera as discordâncias políticas através da configuração da intriga (1994: 55-84). Da *Poética* de Aristóteles, Ricoeur extrai dois conceitos: mimese e intriga. Mimeses é a imitação criadora da experiência viva. Ela não é uma cópia, réplica do idêntico; a mimese produz sentido através da intriga, do agenciamento dos fatos (1994: 60).

Ricoeur estabelece (1994: 85-132) três mímeses: a mimese I, atividade cognitiva do enunciador; a mimese II, a configuração da linguagem; e a mimese III, atividade cognitiva do leitor.

A *‘tessitura da intriga’* é equivalente à mimese II, que articula as mímeses I e III (media enunciação e recepção) e resolve, para Ricoeur, o círculo entre a poética da narrativa e o paradoxo do tempo. Nesse sentido, intriga é sinônimo de configuração. Ou melhor: a intriga é ‘quem’ configura os acontecimentos de uma narrativa. Porém, a noção de “tessitura da intriga” de Aristóteles estava estruturada para os gêneros literários ficcionais de sua época: a comédia, a epopeia e, principalmente a tragédia.

A epopeia e a tragédia eram mitológicas. Mas, enquanto na epopeia, a “avó do romance de aventuras”, havia uma ênfase na ação dos heróis e reis, que desafiavam e venciam os deuses; na tragédia, o protagonista central era vítima que padecia com a destruição ou loucura por seu orgulho ao tentar se rebelar contra as forças do destino.

A tragédia clássica é uma forma de drama, que se caracteriza por sua seriedade e dignidade. Inicialmente ela era um ritual orgiástico que promo-

via o transe místico, formado por um coral (as bacantes) e um personagem central (Dionísio) que era sacrificado, depois evoluiu para um espetáculo teatral com vários personagens e público.

A palavra grega “tragédia” significa “canto do bode” e se refere possivelmente ao ritual em honra a Dionísio do qual, o teatro se originou. O bode expiatório é uma expressão alegórica oriunda de um fato literal: um bode era imolado para expiar os pecados dos participantes. O rito a Dionísio, no qual se sacrificava um bode, cultuava a fertilidade e a vida humana, condicionada pela sombra da morte e aberta, pelo ritual, à possibilidade de ressurreição. Esquilo introduziu um segundo ator além do corifeu, o que reforçou a dramatização. Sófocles, no século V, escreveu diálogos para um terceiro ator que, como os outros dois, podia desempenhar vários papéis mediante o tradicional recurso das máscaras. A partir do século IV a. C., a tragédia grega, já despojada de sua função catártica, tornou-se retórica e sobrecarregada.

A tragédia era também oposta à comédia. Enquanto a tragédia expressava o conflito entre o passado mítico dos deuses e o presente da cidade; a comédia tratava de ridicularizar os costumes e as figuras públicas, usando a ironia e o espírito cômico. Elas evocam sentimentos diferentes - uma é alegre; a outra, triste. Porém, o que caracteriza realmente a tragédia não é o final infeliz, mas a tensão nervosa que se estabelece desde o início da antecipação deste desfecho de sofrimento, para que, quando este aconteça, seja um alívio. É quando se sabe que tudo vai acabar mal e a narrativa apenas retarda a fatalidade.

Para Aristóteles, a catarse é o principal ‘efeito de sentido’ da tragédia, proporcionando o alívio de sentimentos negativos do público. A catarse ocorre quando a energia utilizada na manutenção dos sentimentos de separação das partes do *Self* é liberada. Esta energia é sentida como uma sensação de alívio. A tragédia, assim concebida, resultaria de uma catarse da audiência e isto explica o prazer de assistir ao sofrimento dramatizado – o que pode ser generalizado em relação a outros gêneros.

Nietzsche vai se opor às ideias de Aristóteles, afirmando que ‘a finitude, as perdas e o sofrimento’ não eram vistos na Antiguidade como males que precisavam de expiação e penitência. Ele lamenta a moralização da tragédia que convertia o herói trágico em um pecador arrependido e o sofrimento em uma punição. Para Nietzsche (2002), o destino trágico não é um castigo, mas uma libertação; a catarse trágica é um êxtase libertador e não como uma agonia purificadora.

Ricoeur, no entanto, isola propositalmente em um primeiro momento a noção de ‘intriga’ da noção de ‘catarse’, prometendo recolocar a relação entre as duas categorias novamente na quarta parte de seu trabalho, voltado para a mimese III (os efeitos de sentido temporais da leitura das narrativas no leitor).

## *A narrativa histórica*

O segundo movimento teórico de Ricoeur é dedicado ao confronto entre *história e a narrativa* (1994: 133). A tese de que a história tem um caráter narrativo em última instância não se confunde com a defesa de uma história narrativa.

A história é disciplina ambígua, meio científica, meio literária, cuja epistemologia registra justamente esse conflito discursivo entre a referência e a metáfora. Para Ricoeur, não se trata de estabelecer um ‘meio-termo’ entre o externo e o análogo, mas sim de reconhecer um laço indireto entre a explicação histórica e a compreensão narrativa. Laço que pode ter diferentes proporções e modelos.

Em um primeiro momento, Ricoeur compara o modelo histórico da epistemologia neopositivista (em que o objeto central não é mais o indivíduo-agente e sim o fato social total) com a historiografia francesa (Raymond Aron, Henri Marrou, Marc Bloch). Chega, então, à ‘nova história’, ressaltando suas diferenças. A ‘nova história’ é um movimento de historiadores franceses (Fernand Braudel, George Duby, Le Goff) que trabalham metodologicamente com a ideia de descontinuidade histórica e tempo simultâneo.

Tanto o modelo histórico científico quanto a ‘história das mentalidades’ são visões parciais para se chegar à noção de organização da história pela intriga narrativa.

E esse salto é dado por Paul Veyne (1994: 242-249) – a quem, na verdade, Paul Ricoeur deve a noção de intriga. Foi Veyne quem primeiro adaptou a noção original intriga de Aristóteles, transformando-a de uma mera configuração de narrativas ficcionais em uma competência narrativa do historiador. Porém, Ricoeur considera-o muito radical: “*Como se escreve a história* (livro de Veyne) tem a notável vantagem de conjugar um rebaixamento científico da história com uma apologia da noção de intriga.” (1994:

245) Para Veyne, o historiador é livre para recortar o campo indeterminado dos acontecimentos; para Ricoeur, o recorte dos fatos também ‘faz’ o historiador, a linguagem configura a si própria e aos seus enunciadores.

Em um segundo momento do estudo entre história e narrativa, Ricoeur investiga também o modelo histórico nomológico oriundo da filosofia analítica inglesa (ou teoria dos atos da fala, que classifica as formas discursivas de ação e descrição do mundo). Arthur Danto, por exemplo, que estuda os tempos verbais dos discursos históricos, propondo que uma gramática discursiva substitua a filosofia da história e/ou as metodologias de análise dos acontecimentos. Danto caracteriza uma frase como narrativa quando o enunciado se diferencia da enunciação, quando existe o que hoje chamamos de ‘contação’ ou ‘metateatro’.

Essa metalinguagem narrativa, consciência subjetiva dos historiadores diante dos fatos narrados, se refere tanto ao diálogo explícito entre narrador e protagonistas históricos, como também implica na coexistência de pelo menos duas dimensões temporais paralelas: o mundo objetivamente descrito e o universo subjetivamente prescrito – formado pelo aperfeiçoamento coletivo das regras e procedimentos utilizados para descrição objetiva do mundo.

A solução do conflito entre filosofia analítica e nova história é encontrado em Hayden White e na noção de ‘meta história’ (1994: 230), a “poética da historiografia”. Há também um capítulo dedicado à *intencionalidade histórica* (1994: 251), que explora a ruptura do laço indireto entre a competência narrativa e a historiografia em três níveis: a) procedimentos metodológicos, b) entidades e c) temporalidade.

Em relação aos procedimentos metodológicos de seleção e hierarquização dos acontecimentos pelo historiador, Ricoeur combate a visão subjetiva de Paulo Veyne (para quem tudo é intriga), observando o condicionamento mútuo dos fatos entre si e a noção de determinação estrutural. Em seguida (1994: 274), Ricoeur traça um paralelo entre entidades historiográficas (nações, comunidades, pessoas) e personagens narrativos (heróis, vítimas, tiranos, etc). Ricoeur reafirma sua fé na primazia dos agentes individuais, condicionados por seus contextos de formação, em detrimento dos sujeitos históricos coletivos (estados, instituições, classes sociais). E, finalmente, o autor trata da relação entre o tempo narrado e o tempo descrito, como a narrativa histórica se acelera e retarda, entrecortada por perspectivas descontínuas (culturais, econômicas, políticas), enquanto o tempo histórico transcorre constante, linear e contínuo.

Observe-se agora que há uma simetria entre a crítica às diferentes metodologias históricas, feita por Paul Ricoeur e as teorias de jornalismo, tal qual são descritas por Néelson Traquina (2001).

Da mesma forma que a epistemologia positivista crê em uma única história objetiva, a teoria do espelho (TRAQUINA: 2001, 65) concebe o jornalismo de informação como um reflexo objetivo da realidade social. Nessa proposição, acredita-se na imparcialidade absoluta dos narradores. Geralmente, essa perspectiva vê a mídia como um ‘contrapoder’, capaz de, através da imagem fiel da realidade, corrigir e compensar as injustiças do sistema.

Em contrapartida, há a teoria do *Gatekeeper* ou ação pessoal (2001, 68), em que o processo de produção de mensagens midiáticas é resultante de uma série de escolhas, representadas por ‘portas’ em que ela pode ser aprovada ou não segundo um critério específico. Esta visão não acredita na imparcialidade da mídia, mas os critérios de seleção midiática são demasiados subjetivos e pessoais. Este ponto de vista corresponde à posição de Paul Veyne.

Há também os que entendem que a mídia é um instrumento de persuasão política, defendendo interesses específicos de grupos sociais e que os critérios de seleção midiática (a intriga) são resultantes de um processo complexo de constrangimentos e incentivos institucionais e psicológicos da organização na qual está inserido.

Esta posição tem muitas versões, tanto no campo dos estudos históricos (as historiografias marxistas, as historiografias funcionalistas, e até a ‘nova história’ – que, em seu viés semi-estruturalista, anula os indivíduos como agentes históricos) como no campo dos estudos de comunicação. Por exemplo, a mídia: a) defende o interesse de classe de seus proprietários; b) manipula a favor do mercado devido sua dependência comercial em relação à publicidade; c) é manipulada pelas fontes governamentais e empresariais; ou ainda, d) a mídia defende a interpretação hegemônica dos fatos em virtude da ideologia dos jornalistas, publicitários, produtores culturais. Traquina localiza três ‘teorias’ distintas: teoria organizacional (2001: 71-80); as teorias da ação política (2001: 80-85); e a teoria estruturalista (2001: 88-94)

A posição equivalente à ‘meta história’ e ao ponto de vista de Ricoeur no campo da comunicação social é a teoria etnoconstrutivista de Gaye Tuchman (2001: 120), que tanto leva em conta a autonomia relativa dos profissionais da mídia e dos seus valores culturais, como também considera os tipos de condicionamentos estruturais que os enquadram (a esfera pública,

o mercado, a empresa, o grupo social, etc). Tuchman entende que as notícias veiculadas pela imprensa (bem como os programas de entretenimento e de publicidade da mídia em geral) são narrativas breves que atualizam e reconfiguram uma estrutura narrativa de longo prazo sobre o tema.

Uma ‘meta comunicação’ seria possível a partir da consciência sociológica dos agentes da mídia de seu papel de intérpretes dos acontecimentos. Isto resultaria em uma ótica mais abrangente das estruturas narrativas, que formam padrões de interpretação de longo prazo: os enquadramentos (frames). A mesma simetria entre realidade histórica e narrativa dos historiadores (solucionada pela noção de ‘meta história’) pode ser transposta em relação à realidade social e a imagem construída pela mídia em geral e em particular pela imprensa. E essa simetria aponta para necessidade de construção de uma ‘meta comunicação’.

Seguindo a tendência dos estudos narrativos, alguns pesquisadores brasileiros da área de comunicação social substituíram a perspectiva dos historiadores pela ótica dos jornalistas e elaboraram trabalhos sobre produção de sentido pela mídia, usando o modelo de Ricoeur.

- Schramm (2002) toma como ponto de partida “o público”, a equivalência entre o “leitor” de Ricoeur e o telespectador dos atuais estudos de recepção.

- Souza (2006) estudou a existência de um único fluxo narrativo em que estão inseridas as notícias sobre Lúcio Flávio Vilar Lírio e Leonardo Pareja. O pressuposto é que notícias são estórias, ou seja, construções narrativas sobre o universo criminal para comprovar a existência de um fluxo e descrever como o jornal produz memória e recria mitos.

- Matheus (2009) traz algumas reflexões sobre as condições de inteligibilidade e legitimidade do jornalismo dentro de um sistema cultural, a partir de uma dada temporalidade. Procura investigar a contribuição do jornalismo na formação do tempo social, não somente por meio da enunciação que faz do presente, mas, sobretudo por diferentes usos que realiza do passado. A pesquisa procura ainda mapear algumas operações jornalísticas que têm como efeito a percepção da notícia e o estabelecimento de ritmos ao cotidiano, em consequência de suas rotinas narrativas.

- Em relação ao estudo específico das relações entre tempo e jornalismo, Franciscato (2005) observa que o jornalismo é responsável por um tipo

específico de experiência do presente, de modo a alargá-lo. É a ‘fabricação do presente’. Ele não usa Ricoeur, mas se aproxima muito dele, pois não enfatiza o ‘efeito de sentido’ da mídia sobre o tempo social, pensando antes o tempo social *dentro dos discursos*, em um modelo interpretativo das narrativas jornalísticas de Gurvitch.

**Tabela 14 – Tempos e suas características no discurso**

|                      |  |
|----------------------|--|
| Tempo resistente     | em que o passado persiste se projetando sobre o presente e o futuro  |
| tempo decepcionante  | em que durações longas são rompidas bruscamente por mudanças imprevistas   |
| tempo errático       | caracterizado por uma irregularidade de pulsação e ritmos entre o aparecer e o desaparecer                           |
| tempo cíclico        | em que há uma circularidade entre o passado, presente e futuro, semelhante à ideia de eternidade                     |
| tempo retardado      | em que fatores estáveis passados permanecem ativos, com tendência à preservação de valores e em oposição à renovação |
| tempo alternado      | em que há uma alternância entre atraso e aceleração, e a descontinuidade é maior do que a continuidade               |
| tempo em antecipação | em que os processos se aceleram, típicos de irrupções e descontinuidades nos quais o futuro se torna presente        |
| tempo explosivo      | em que o presente e o passado são dissolvidos em um futuro imediatamente transcendente                               |

Fonte: Franciscato, 2005

## *Narrativas imaginárias*

O terceiro movimento de Paul Ricoeur e o segundo livro da trilogia *Tempo e Narrativa* (1995) trata da configuração do tempo na narrativa de ficção. A intriga é a inteligência narrativa. O tecer da intriga é ...

(...) “um dinamismo integrador, que tira uma história una e completa de um diverso de incidentes, ou seja, transforma esse diverso em uma história una e completa”. (1995: 16)

Ao estudar a narrativa de ficção, Ricoeur deseja ampliar a noção aristotélica de tessitura da intriga; aprofundar e enriquecer essa noção com as ferramentas da narratologia estruturalista (Propp, Greimas e Todorov); e, finalmente, abrir as narrativas a uma transcendência externa, abri-las à leitura e ao mundo. Entender o ‘efeito de sentido’ do narrado sobre o vivido. A narrativa de ficção é definida a partir do conjunto dos gêneros literários

(conto popular, epopeia, tragédia, comédia). Para Ricoeur, o romance, gênero recente, emblemático da modernidade, é um ‘imenso canteiro de experimentação’, avesso as convenções da crítica previamente aceitas pelos gêneros ‘tradicionais’.

A propósito, essa ‘tradicionalidade’ literária é que permite a Ricoeur, apoiando-se significativamente no livro *Anatomia da crítica* de Northrop Fryre, entrever um esquema trans histórico, aberto e sistemático da inteligência narrativa, diferente dos modelos formais do racionalismo a-histórico da semiótica narrativa (1995: 26-33).

Por exemplo, as regras de encerramento das narrativas. Enquanto o estruturalismo classifica as narrativas de final desfavorável aos protagonistas como ‘trágicas’ e como cômicas/romanescas as de ‘final feliz’, Fryre leva em conta às expectativas do leitor. O desfecho da narrativa tem um efeito de configuração do leitor diante do mundo (moral ou pedagógico) uma vez que leva a rearranjos retrospectivos e a uma solução de aprovação geral como justa, seja feliz ou não.

Outro ponto de apoio importante utilizado por Paul Ricoeur em sua crítica ao estruturalismo é o crítico Frank Kermode e seu trabalho *The Sense of Ending* (APUD RICOEUR, 1995: 40-47). Nessa perspectiva, o ‘sentido do fim’ é, no plano pessoal, a morte e seu aprendizado; e no plano histórico, o apocalipse, o mito escatológico do final dos tempos. As narrativas teriam então com função central o aprendizado do tempo que um dia se extinguirá.

É bom que se diga que o confronto entre a inteligência configurativa da intriga e a racionalidade estrutural da semiótica narrativa se dá de modo assimilativo. Ricoeur absorve os conceitos de Barthes, Propp e Greimas dentro de um esquema configurativo aberto. Na verdade, ele considera a semiótica narrativa um grande avanço em relação ao próprio estruturalismo, porque configura textos, discursos e signos, retirando a análise linguística de um universo atomista sem intencionalidade. Para Ricoeur, a noção de narrativa dá um sentido (um conteúdo) à análise formal estruturalista.

A crítica assimilante de Ricoeur à semiótica narrativa tem três estágios: a morfologia de Propp, o quadrado semiótico de Greimas e a enunciação de Todorov.

- **Primeiro estágio (1995: 61-76):** Vladimir Propp, teórico russo que em 1928 publicou *A Morfologia dos Contos de Fadas*, na qual estabelece os elementos narrativos básicos dos contos folclóricos russos. Basicamente, Propp identificou seis estágios de evolução

narrativa e 31 funções narrativas das situações dramáticas – colocados em um eixo de sucessão. Além de um encadeamento muito mecânico (e pouco teleológico) das funções de Propp, Ricoeur argumenta que a finalidade na intriga é regressiva (é para punir o vilão que se faz que o mal seja cometido).

- **Segundo estágio (1995: 77-108)**: Com A. J. Greimas, os personagens (ou actantes) passam a desempenhar um papel mais importante que as funções narrativas. Eles encarnam elementos das estruturas mais profundas da narrativa - as relações de contradição, complemento e contraponto – de onde emergem os elementos discursivos das estruturas mais superficiais da narrativa.

- **Terceiro estágio (1995: 109-180)**: a distinção entre ‘enunciação’ e ‘enunciado’ ou brecha entre o discurso do narrador e o discurso narrado (que caracteriza a frase narrativa para a filosofia analítica). No campo da ficção e da semiótica narrativa, Ricoeur cita, além de Todorov, Gunter Muller, Gérard Genette, Émile Benveniste, Kate Hamburgo e Harald Weinrich.

A distinção entre o tempo levado para contar e o tempo das coisas contadas, permite a Ricoeur estudar agora três textos literários reflexivos sobre a própria narrativa, três ‘fábulas do tempo e sobre o tempo’ em sua relação com a linguagem (1995, 183-274):

- *Mrs. Dalloway*, de Virginia Woolf (183-199), em que, na medida que a narrativa avança, descobrimos o passado dos personagens – é uma fábula do tempo em rede que contrasta o tempo progressivo objetivo com diferentes tempos regressivos psicológicos – dando uma ideia de teia entre diferentes bolhas subjetivas;

- *A montanha mágica*, de Thomas Mann (199-223) é uma fábula de anulação do tempo, em que a narrativa está mergulhada na simultaneidade espacial e em uma lenta decadência diante da morte, e os personagens se dividem entre “os que estão em cima” (que vivem livres do tempo cronológico) e os “que estão embaixo”, presos pelos relógios e calendários;

- e *Em busca do tempo perdido*, de Marcel Proust (223-255), em que o tempo é perdido (o aprendizado dos signos) e o tempo redescoberto.

to (a exaltação extra temporal da arte). O tempo perdido refere-se ao que no futuro Ricoeur chamará de ‘Mesmidade’ (ou a identidade de mim) e o tempo redescoberto à ipseidade (ou identidade de si).

### *O tempo vivido*

E, no quarto e último movimento, o terceiro livro da trilogia Tempo e Narrativa (1997), Ricoeur convida um terceiro parceiro para o debate entre historiografia científica e narrativa de ficção: a fenomenologia da consciência do tempo. Trata-se agora de demonstrar que o “trabalho inerente ao ato de configuração narrativa se encerra numa refiguração da experiência temporal”. Ou seja: que a poética da narrativa, com suas múltiplas temporalidades embutidas, deseja alterar nossa percepção do tempo exterior, nossa consciência da temporalidade do mundo, tornando-a mais complexa.

O autor, após ter investigado a contradição entre narrativa e temporalidade em várias disciplinas e formas de pensar, realiza uma síntese no campo da filosofia da história. Para tanto retoma o debate entre a investigação psicológica do tempo de Agostinho e a definição física e externa dada por Aristóteles – deixado incompleto na primeira parte da obra – em três aporias da experiência do tempo.

‘Aporia’ significa ‘caminho sem saída’, paradoxo. Ricoeur utiliza o termo para definir os pontos que, ao invés de tornar os dois filósofos pensadores simétricos e complementares, faz com que as formas de pensar o tempo, mais psicológica e mais física, se ocultem mutuamente: a aporia da representação do tempo, a aporia da consciência enraizada no presente e a aporia da irreversibilidade da vida.

Além do confronto entre Agostinho e Aristóteles, referente a aporia da temporalidade; Ricoeur convoca ainda Husserl e Kant, para debater aporia da totalidade entre passado, presente e futuro; e, finalmente, há ainda uma polarização entre Heidegger e a concepção vulgar de tempo, referente à aporia da inescrutabilidade do tempo e aos limites discursivos da narrativa. Extraem-se daí três conclusões:

- a) Identidade narrativa é resultante do embate do tempo vivido com o tempo cosmológico. “Um sujeito reconhece-se na história que conta a si mesmo sobre si mesmo” (1997: 426). A comunidade judaica que se chama povo judeu, por exemplo, tirou sua identidade da recepção dos textos que produziu.

**b)** Só existe o aqui-agora e a unidade plural das temporalidades: o passado é memória; o presente, percepção; o futuro, imaginação coletiva simulando soluções no horizonte das possibilidades.

**c)** A irreversibilidade do tempo sempre supera a reversibilidade da linguagem que deseja eternizar o momento. A questão da morte e da referência externa (os acontecimentos objetivos), reduzidas que foram a metáforas pobres do ‘por vir’ e do ‘já se foi’, levam Ricoeur aos limites da narrativa.

Em seu último trabalho significativo - *O si mesmo como o Outro* (1991), Ricoeur enfrenta a questão da identidade pessoal (a consciência do eu diante do outro) e da identidade narrativa, vista agora como resultado sempre provisório da dialética entre a mesmidade (consciência de mim) e da ipseidade (consciência de si ou Self). Nesse contexto:

- ‘Narrar’ passa a ser considerado um ‘ato da fala’ na linguagem, intermediário entre ‘Descrever’ e ‘Prescrever’. Isto é: a mediação entre o relato (de uma ação) e ética (prescrição) resulta ou se estabelece por meio/na narrativa.
- A identidade narrativa é definida, simultaneamente, como uma mediação interna da dialética entre ipse e da idem – do conflito entre o descritivo (e o ego) e o prescritivo (e o self); e um diálogo externo com a identidade pessoal (e o outro). A noção de identidade narrativa ganha assim uma dimensão de reflexão autobiográfica e aproxima-se da noção de conexão ou estória de vida (1991: 168) do narrador. Ricoeur já havia dado um passo nesse sentido em sua análise da autobiografia ficcional do narrador do livro *Em busca do tempo perdido* em relação a biografia ‘real’ de Proust. Agora essa dimensão pessoal do enunciador é explícita.
- Ricoeur vai sugerir a utilização da metodologia do quadrado semiótico de Greimas para ler os percursos biográficos não ficcionais do enunciador, da mesma forma que o usou para ler narrativas míticas e históricas. (1991: 173)

A hermenêutica de Ricoeur é um genial modelo de adequação das narrativas literárias míticas/reais com as vidas biográficas de seus autores com história e a memória coletiva da comunidade. Porém, para uma crítica hermenêutica do discurso audiovisual e da vida atual mergulhada na hiper visibilidade e na simultaneidade tempo dos meios de comunicação, ela tem algumas limitações contextuais. E embora ainda encontre resistência em algumas áreas específicas do conhecimento, a hermenêutica de Ricoeur tem um valor e uma abrangência inegáveis.

No campo das ciências sociais, suas ideias têm um desdobramento teórico importante: a sociologia da mídia de John Thompson, principalmente em seu estudo das ideologias (1995) e da interpretação das mensagens dos meios de comunicação centradas nos contextos de recepção (1998). Thompson define ideologia como uma forma simbólica que está a serviço do poder, deixando claro que existem outras formas simbólicas que não cumprem este papel (formas simbólicas não-ideológicas), ou mesmo que a ideologia é apenas uma das formas de interpretação possíveis de uma determinada forma simbólica. São Jorge e o dragão, por exemplo, tanto representam a luta do bem contra o mal quanto à dominação da cultura celta pelo Império Romano.

Por entender que os processos de compreensão e de interpretação devem ser vistos não como uma dimensão metodológica que exclua radicalmente uma análise formal ou objetiva, mas antes como uma dimensão que está no início e no final do conhecimento ao mesmo tempo, Thompson: a) parte da compreensão imediata que se tem de uma determinada forma simbólica na vida cotidiana, b) analisa objetivamente esta interpretação preliminar (consoando vários métodos), e c) reinterpreta o significado da forma simbólica.

A esta metodologia geral de interpretação dos discursos dos meios de comunicação, chama-se “enfoque tríplice” (THOMPSON, 1995, 355). Inicialmente (1995, 366), o objetivo da análise sócio histórica é reconstruir as condições sociais e históricas de produção, circulação e difusão das formas simbólicas. As maneiras como essas condições influenciam podem variar de acordo com a situação e o objeto pesquisado. Thompson propõe alguns níveis de análise: as situações de tempo/espço em que as formas simbólicas são produzidas; os campos de interação (face a face, interação mediada); as instituições sociais; a estrutura social (as classes sociais, as relações entre gêneros e outros fatores sociais permanentes) e os meios técnicos de transmissão de mensagens (a fixação material e a reprodução técnica dos sinais).

Em um segundo momento (1995: 369), toma-se a forma simbólica como um texto, isto é, uma estrutura narrativa relativamente autônoma de sua produção e de seu consumo. Neste sentido, a análise simbólica implica em uma abstração metodológica das condições sócio históricas de produção e recepção das formas simbólicas. Thompson adota vários métodos de análise discursiva: semiótica, sintática, narrativa, argumentativa, etc.

Finalmente (1995: 375), na última fase de sua hermenêutica, Thompson leva em conta a interpretação criativa do significado das formas simbólicas em diferentes contextos de recepção, inclusive no próprio contexto do analista/enunciador da interpretação. A análise dos diferentes contextos de recepção demonstra que por mais rigorosos que sejam os métodos e técnicas, eles não podem abolir a liberdade de interpretação dos públicos e das situações em que se encontram inseridos.

Há uma diferença marcante entre a hermenêutica de Ricoeur e a de Thompson. Ricoeur dá mais ênfase ao ‘texto’ (e a Mímeses II), ou seja, configuração da linguagem pela intriga, do que às condições de enunciação (a Mímeses I) e de apropriação deste sentido (a Mímeses III). E, para Thompson, a “autonomia semântica das mensagens” é secundária diante dos contextos históricos de transmissão e recepção.

E com essa ênfase sociológica nos contextos históricos dos interlocutores, Thompson não está apenas ampliando o alcance discursivo da hermenêutica, mas também adaptando a teoria da interpretação para a interação social no regime de simultaneidade de tempo da mídia.

Outro ponto importante é que Thompson utiliza a hermenêutica não como uma alternativa aos outros métodos de análise já existentes, mas sim como um referencial metodológico geral, dentro do qual alguns desses métodos e técnicas específicas podem ser correlacionadas entre si. Aliás, temos, dentro da proposta do enfoque tríplice, uma síntese entre três tipos de estudos distintos da área de comunicação:

- a)** A sociologia dos meios de comunicação (os estudos centrados no contexto de transmissão – seja na versão crítica que denuncia a indústria cultural ou na funcionalista que enaltece a comunicação de massa);
- b)** a semiótica (e os vários tipos de estudos em torno da linguagem verbal e visual, retórica, filosofia analítica, análise discursiva e a própria hermenêutica de Ricoeur);

**c)** e, finalmente, os diferentes tipos de estudos de recepção (pesquisas de opinião quantitativas e qualitativas, pesquisas de agendamento e de análise bibliográfica especializada).

## *A máquina trimidiática*

A mídia é, hoje em dia, a principal meta narradora tanto das estórias (ou narrativas simbólicas) como da narrativa real dos acontecimentos de nossa sociedade. Acontece que o grande encantamento da mídia como um todo está justamente nesse jogo de reflexos duplicados em que ela ‘se tornar invisível’, fazendo com que os fatos se confundam com sua narrativa, com que seu discurso sobre a realidade se confunda com a realidade social.

A meta comunicação deve ser uma negação crítica, um distanciamento objetivo de si, para que se observe o conjunto e a estrutura do real. Há metalinguagens em que a reflexão otimiza ainda mais a imagem da estrutura. E há metalinguagens de ruptura de representação, em que a leitura externa dos fatos contradiz o enunciador, retirando-lhe todo crédito. Pensar como os meios de comunicação imaginam a si mesmos tanto pode levar à miopia quanto a construção de um observador destacado do sujeito, à visão objetiva da totalidade da situação observada. E esse foi o objetivo deste trabalho: levantar, através da leitura de Paul Ricoeur, uma metodologia geral que possa servir de base para construção de uma teoria interpretativa das mídias a partir da meta comunicação.

Há, no entanto, algumas diferenças a ressaltar.

Na hermenêutica de Ricoeur, a perspectiva descrita corresponde à função referencial e ao presente; a perspectiva prescrita, à poética (a configuração da linguagem por ela mesma) e ao futuro; a perspectiva narrativa, à função metalinguística e ao passado. Na visão da teoria das mídias, no entanto, a perspectiva descritiva corresponde à mídia primária e ao corpo; a perspectiva narrativa, à mídia secundária e à memória; e a perspectiva prescritiva, à mídia terciária e à simulação virtual do tempo.

A tessitura da intriga é uma dialética que opera os três princípios: do conflito entre a narrativa do passado e a descrição do presente resulta a simulação do futuro.

Para Ricoeur, no entanto, o coração da tessitura está na Mimese II, na configuração da linguagem por ela mesma – o que equivale a dizer que a descrição do presente (e da referência) resulta do confronto entre as perspectivas narrativa (ou metalinguística) e prescritiva (ou poética). Isto se dá porque Ricoeur, contaminado pelo estruturalismo que estudou, entende a perspectiva prescritiva mais como sendo uma dimensão ‘moral’ do presente do que como uma projeção do futuro, como o exercício da imaginação no campo das possibilidades enquadrada pelos constrangimentos do passado e atuais.

Repontuando essa questão - devida, em parte, ao foco demasiadamente literário e filosófico de Ricoeur, ao tempo lento das mídias secundárias - pode-se dizer que Thompson e os hermenutas contemporâneos enfatizam mais a percepção dos receptores (as questões de estrutura e sentido) do que aos problemas de referência objetiva e da pretensão filosófica à verdade. São, inclusive, muito criticados por isso, sendo considerados ‘relativistas’, porque seus discursos teóricos são interpretações das interpretações centradas na recepção de públicos específicos.

E esses três princípios – a narração do passado, a descrição do presente e a simulação do futuro – formam a imagem das ‘tecelãs da intriga’ – as moiras do destino, antagonistas do herói pós-moderno, porque esse mito é o que melhor representa a máquina social de fabricação do tempo formado pelas três mídias.

# O MÍSTICO E O FEITICEIRO

## *Contrapontos entre imagem técnica e narrativa sequencial*

Este texto compara – utilizando-se de uma analogia proposta a partir da cabala – o pensamento-design de *Vilém Flusser* com as ideias do escritor-gráfico *Alan Moore*, demonstrando suas semelhanças singulares, suas diferenças de perspectiva e, principalmente, a sua complementaridade involuntária em relação às noções de ‘narrativa’ e de ‘imagem’ – para nós, fundamentos gêmeos para definição teórica de ‘Arte Sequencial’.

### *A Árvore da Vida*

Dion Fortune afirmava (1967, 23) haver duas sendas distintas para os iniciados no oculto: a senda mística, em que o aspirante se eleva verticalmente chegando ao Deus imanifesto, ao nada; e a senda dos feiticeiros, em que o neófito ascende, em um zig-zag lento e tortuoso, através dos diferentes aspectos da manifestação, as forças da natureza.

O místico se funde com o nada central que há por trás de todas as coisas; o feiticeiro, combina todas as coisas manifestas segundo sua energia para realizar as operações necessárias ao seu desenvolvimento e de sua comunidade.

E para ilustrar sua afirmação, Fortune acrescenta que o místico ascende à divindade através do pilar central da *Árvore da Vida*, o caminho do renunciante; enquanto o feiticeiro deve oscilar através dos pilares laterais, os eixos da bondade e da severidade, alternando uma rigorosa disciplina espiritual ao exercício da generosidade e da gratidão.

A *Árvore da Vida* é um diagrama da estrutura do universo da cabala hebraica de tempos imemoriais, que os ocultistas e bruxos dos séculos XIX e XX transformaram em um eixo arquetípico vertical, um centro simbólico sobre o qual se organizam os diversos níveis da manifestação.

Segundo a tradição, a cabala foi ensinada pelos anjos aos homens para que eles conseguissem voltar ao paraíso primordial. Para outros, ela foi recebida por Set, o terceiro filho de Eva, ou por Enoch, Abraão e Melkisedk. Há também versões de que ela diretamente ditada por Jeová a Moisés, durante sua permanência por 40 dias no monte Sinai. Do ponto de vista his-

tórico, no entanto, sabemos que a Cabala, como tradição oral do misticismo hebraico, data da época do segundo cativeiro babilônico, sendo uma espécie de adaptação do simbolismo astrológico dos caldeus ao monoteísmo judaico. Por muitos séculos, a Cabala foi transmitida oralmente como um tipo de exegese mística do Torah até que, por volta do ano 100 d.C., surgiram o *Sepher Yetzirah* e o *Zohar*. Desde então, a Cabala teve vários ciclos distintos dentro da tradição judaica, com características bastantes diferentes (o ciclo mágico da floresta negra, o ciclo filosófico especulativo da Espanha no século XII, o ciclo monástico de Safed dirigido por Isaac Luria), mas só se popularizou quando foi apropriada e universalizada pelos ocultistas nos séculos XIX e XX (principalmente Eliphas Levi e Alesteir Crowley).

A árvore, nesta versão esotérica, não forma um sistema fechado; ela é um método de correspondência universal ou uma chave analógica para decifrar outros sistemas simbólicos. Há, inclusive, diversas ‘árvores da vida’ em diferentes mitologias, porém a árvore cabalística é a mais complexa e abrangente.

No diagrama da árvore, as dez *Sephiroth* (plural de *Sephirah*) são esferas de energia em que a manifestação se desenvolve. Cada sephirath está contida na anterior e contem, em si, a possibilidade da próxima. Temos, portanto, uma série de dez círculos concêntricos, uns dentro dos outros, mantendo uma relação de polaridade em função à esfera anterior que o engloba e também em função à esfera que o contem em seguida. E esse conjunto de círculos pode ser disposto de vários modos.

Imaginemos que desejamos fazer um bolo. Este motivo, quando vem à mente, equivale à primeira tríade, onde Kether representa o desejo, Chokmah, à ideia, e Binah, a sua imagem formal. Porém, o bolo só sairá da imaginação para a realidade se cruzar o abismo, chegando ao sétimo nível de materialização: Chesed corresponderá à escolha dos ingredientes; Geburah, ao esforço necessário à preparação da massa; Tiphareh, ao equilíbrio entre a quantidade dos ingredientes e sua correta preparação; Netzach, ao toque artístico necessário e à intuição; Hod, às instruções técnicas da receita; Yesod, ao cozimento no forno; e, finalmente, Malkuth, à forma final do bolo, à sua materialidade.

Além dos processos descendentes e materializantes que baixam da luz para concretude, a que se chama ‘criativos’; existem os processos ‘evolutivos’, que partem da matéria em busca de uma realidade mais sutil. A árvore

cabalística representa este duplo circuito dos processos criativos e evolutivos. As sephiroth ou esferas de manifestação funcionam como ‘transistores’ deste circuito, unidades que recebem e emitem energia transformando suas características. Os cabalistas analisam todos os fenômenos à luz destes critérios, reduzindo-os sempre aos mesmos elementos, as dez esferas da manifestação.

Compreenda-se agora que, quando Fortune diz que o místico ‘sobe a árvore’ pelo pilar central, significa que o neófito controla os instintos do corpo (malkuth), domina os desejos da alma (yesod) e chega ao coração de self (tiphareth), ele precisa ainda cruzar o grande abismo para se integrar na luz (kether) e sumir no nada (ain soph, o ‘sem fim’). Em contrapartida, o feiticeiro, no fluxo descendente contrário, materializa as forças das esferas através do ‘caminho do relâmpago’, subindo a árvore lentamente pelos lados, oscilando entre os pilares do karma e da graça (por isso também a feitiçaria é chamado de ‘caminho da serpente’), dominando as sete forças das naturezas, desenvolvendo as qualidades inerentes a cada uma delas; para depois, em um segundo estágio, ser capaz de interagir com a tríade superior: a forma, a força e a luz.

## *O devorador de almas*

Vilém Flusser (1920-1991) é um pensador tcheco naturalizado brasileiro que teve seus pais mortos em campos de concentração nazistas e conseguiu fugir, vivendo no Brasil de 1940 a 1972. País em que se tornou um filósofo singular, ‘excêntrico’, sendo marginalizado no mundo acadêmico. Seus textos não tinham notas de rodapé, citações ou referências bibliográficas; seu estilo era simples e poético; seus temas incomuns: o diabo em sua luta contra a eternidade, o significado da natureza para ciência, a fotografia como novo paradigma cultural, a dúvida como uma singularidade humana. Flusser, então, voltou à Europa, onde conquistou a consagração internacional como um “filósofo da nova mídia” a partir da ótica do “canibalismo brasileiro”. Morreu em Praga, dia 21 de dezembro de 1991, em decorrência de um acidente automobilístico.

Vilém Flusser foi um cidadão do mundo, um pensador sem pátria, raízes ou identidade territorial. O livro *Bodenlos: uma autobiografia filosófica* (2007) narra justamente o nomadismo filosófico de um sujeito desenraizado que assume a condição de eterno migrante através de vários sistemas de

pensamento. Aliás, a palavra ‘bodenlos’ pode ser traduzida como ‘sem chão’ ou ‘sem fundamentos’.

No livro *Fenomenologia do brasileiro: em busca de um novo homem* (1998a), Flusser caracteriza o ‘modo de ser brasileiro’ como um protótipo do *homo ludens*, um novo homem consciente de que joga com (e contra outros) e de que outros jogam com (e contra) ele.

Para Darcy Ribeiro (1995), o povo brasileiro é uma singular identidade cultural (a ningüendade) resultante da miscigenação étnica entre índios, negros e brancos latinos. Esta identidade é singular em relação a dos povos colonizados, como os testemunhais (andinos e mexicanos) que guardam os traços distintivos de antigas civilizações Inca e Asteca, e entre os povos em que as características culturais dos colonizadores passaram a ser dominantes, como os argentinos e canadenses, por exemplo.

Flusser vê o brasileiro de modo semelhante a Ribeiro, descrevendo três estratégias de jogo colonial. A estratégia um é a dos que jogam para vencer, mesmo arriscando a derrota – como os norte-americanos.

A estratégia dois é o jogo dos excluídos que jogam para não perder, buscando reduzir os riscos tanto do fracasso como do sucesso – como a maioria dos povos latinos americanos. Já a estratégia três é o jogo dos que jogam para mudar o jogo, que caracteriza o ‘modo brasileiro’. A estratégia três corresponde a uma ampliação da noção de antropofagia cultural de Oswald de Andrade, uma forma de resistência criativa à aculturação colonizadora, uma identidade híbrida, que não se identifica nem rejeita a cultura do colonizador, ao contrário, a absorve e a recria com a própria linguagem. E assim, Flusser devorou nossa antropofagia cultural transformando-a em canibalismo simbólico. A ideia de ‘devorar’ desempenha um papel central em seu pensamento tanto em relação à sociedade de consumo como na simplificação dimensional da linguagem na sua ‘escala de abstração’ – como veremos adiante.

Dono de um estilo único, simples e profundo, místico, no sentido de esvaziar os assuntos, Flusser escrevia em quatro idiomas. Publicou 13 livros em português, que arrisco subdividir em dois momentos: a fase teológica (1965 - 1983) e a fase midiática (1985 - 1991).

*A história do diabo* (1965) – primeiro livro escrito e o segundo a ser publicado em português, traduzido do alemão pelo próprio autor - bem poderia se chamar ‘a história é o diabo’. Deus é a eternidade e ao criar o mundo, criou também o tempo, seu servo, o diabo. O divino existe fora do tempo, na individualidade; a história, o progresso, o tempo social é o diabólico. Com

base nessa premissa, Flusser estuda os pecados capitais: luxúria, ira, gula, inveja, avareza, soberba, a preguiça e a tristeza do coração.

Curiosamente, Flusser utiliza o modelo da árvore cabalística, em que todo universo repousa em latência em *Kether*, “a luz primordial”; e de dentro dele emana outro círculo, *Chokmah*, “o pai”, o influxo de energia cinética; que apesar de contido no primeiro, se opõe a ele, gerando um terceiro, *Binah*, “a grande mãe da noite dos tempos”; cuja a realidade está contido nos dois anteriores. E os sete pecados capitais estão relacionados às sete Sephiroh inferiores.

Porém, para Flusser, a gula (referente na Cabala à Chesed, a sétima esfera) tem um tratamento especial.

O capítulo corresponde à gula da História do diabo, narra-se o processo de produção industrial como uma devoração gulosa da natureza, da qual resultam, como excrementos, os objetos industriais. Devoração gulosa porque desmesurada, obsessiva. Insaciável porque não deseja satisfazer a fome e sim produzir mais e novas necessidades, para que se justifique o crescimento permanente e exponencial da produção. Porém, com o passar do tempo, o lixo, o excremento, os restos desta devoração industrial da natureza acabam por devorar seus devoradores. Assim, a gula predadora a tudo devora: a natureza, as culturas, a sociedade como um todo, e, finalmente, a alma e o corpo do próprio homem.

Norval Baitello Junior (2010), estudioso da noção de ‘devoração’ na obra Flusser, aponta ainda outros significados para o termo. Um dos aspectos mais curiosos é o metodológico-expositivo:

A captura pela inversão, pelo olhar ao avesso e subterrâneo, pelo enfrentamento canibalizante dos objetos tratados, instaura uma lógica de saltos, uma linha que se interrompe bruscamente para se retomar logo adiante, com mais força e ainda mais surpresa, demonstrando que o salto no vazio contém infinitos e explosivos passos. (BAITELLO, 2010, 16)

Ou seja: Flusser também é devorador de autores e objetos e acaba por ser devorado por eles. Há uma devoração positiva do outro: o diálogo. O diálogo compreensivo de conceitos, bem explicado, com ideias reversíveis e abertas à reformulação, gerando novas ideias; oposto ao papo furado e à retórica persuasiva dos gostos, à comunicação discursiva, que deseja apenas “resistir ao efeito entrópico da natureza”.

E graças a esse espírito dialógico, toda a vida e obra de Flusser acon-

tece na conversação com seus interlocutores: Aby Warburg, Harry Pross, Dietmar Kamper, Hans Belting, entre outros. O resultado de todas essas conversas (na verdade, seminários com debates) foi uma sofisticada interpretação culturalista dos processos de comunicação na sociedade atual. Dessas devorações fraternas, destaco duas: a teoria das mídias de Harry Pross. A mídia primária é o corpo e a comunicação presencial (sons, ruídos, gestos, aparência, odores e, principalmente, a fala). A mídia secundária são as marcas sobre outros suportes (pedras, ossos, metal, couro, madeira e, principalmente, papel). A escrita, expressão maior da mídia secundária, amplia a memória, possibilitando a comunicação através do tempo-espaço e a história. E a mídia terciária, surge com a eletricidade e marca o retorno da imagem e da simultaneidade do tempo. Já a noção de ‘segunda realidade’ pode ser definida como o universo não presencial formado pelas mídias secundárias e terciária.

Baitello Junior observa ainda a influência de autores místicos (“Mestre Eckart, Angelus Silesius e fontes budistas”<sup>2</sup>) na formulação de uma (noção de) devoração mais complexa. Começa, então, a segunda e mais importante fase do pensamento de Flusser, a midiológica, emblematizada pelos livros *A Filosofia da caixa preta* (1985), *O mundo codificado* (2007) e *O universo das imagens técnicas – o elogio da superficialidade* (2008).

O livro *A Filosofia da Caixa Preta - Ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (1985) é o trabalho mais conhecido de Flusser, traduzido em mais de 15 idiomas, tendo sido escrito originalmente em alemão e traduzido para o português pelo próprio autor. O livro, no entanto, não é sobre fotografia em si e sim sobre a cultura contemporânea, que é formada por imagens mediadas por tecnologia. A fotografia oferece apenas um modelo para entender a sociedade pós histórica, em que a escrita está sendo devorada pela imagem.

Em *A filosofia da caixa preta*, há dois temas principais: o funcionário e as imagens mediadas por tecnologia. O funcionário aborda o tema do sujeito mecanizado por aparelhos, perdendo sua liberdade criativa. Por aparelho ou máquina, entendam-se as ‘organizações sociais’ (e não apenas as atuais redes sociais de computadores, como interpretam alguns leitores desavisados). Os cientistas, por exemplo, tornam-se simples fantoches da ciência. A dissolução da vontade do sujeito diante da rotina mecanizada difere da visão determinista do estruturalismo, afirmando a liberdade de vida. O apa-

---

2 Na verdade, Nils Roller e Silvia Wagnermeier, estudando a correspondência de Flusser com Alex Bloch, (2003, 53 APUD BAITELLO, 2010, 37-38).

relho-totem devora o funcionário, tornando-o uma simples engrenagem.

Ou como diz Baitello generalizando essa lógica para sociedade de consumo:

Sucumbir assim ao irresistível ato de comer ou comprar algo, apropriar-se de algo, é qualquer coisa menos exercício de vontade individual. Muito mais significa estar seguindo segundo o programa de uma entidade ou sociedade que produz e precisa ter seus produtos escoados, não importa se são necessários, se sua produção é sustentável, se seu consumo é adequado; significa, portanto, ser consumido, ser devorado. (2010, 39)

E a imagem técnica é aquela produzida por aparelhos da cultura pós-escrita, o último grau de desenvolvimento da escala de abstração. A evolução da linguagem humana, para Flusser, promove uma desmaterialização das coisas e dos corpos. A imagem tradicional é uma superfície bidimensional que representa objetos tridimensionais. A escrita, por sua vez, desmaterializou ainda mais a linguagem, reduzindo o mundo concreto e sua história aos caracteres do alfabeto através de um jogo complexo de operações diferentes combinadas.

E agora chegamos a era das imagens técnicas em que o mundo é representado apenas por luz, cor e som. A imagem técnica é feita de pontos, grânulos e pixels; e não mais de planos ou superfícies coloridas por pigmento como as imagens tradicionais ‘pré-históricas’.

Os livros *O mundo codificado* (2007) e *O universo das imagens técnicas* (2008) detalham ainda mais esse momento da linguagem formatada pelas máquinas e a história das transformações dos processos de comunicação, elaborando a ideia de ‘escalada da abstração’, a subtração progressiva das dimensões espaciais dos objetos: o universo é tridimensional; a imagem, uma superfície bidimensional; a escrita, reduz a realidade a uma linha unidimensional; e a imagem técnica é ‘*nulodimensional*’, formando uma realidade sem dimensões.

A escala de abstração de Flusser também se assemelha bastante ao trajeto ascendente da *Árvore da Vida*, em que cada passo de desmaterialização corresponde à submissão da vontade. Sendo que, nos místicos a sublimação dos desejos é voluntária, enquanto para Flusser, a devoração dimensional da realidade é mecanizante.

## *O mago de Northampton*

Alan Moore é um escritor britânico de histórias em quadrinhos. Nasceu em Northampton, em 1953, e teve uma infância de pobreza e dificuldades. Expulso da escola secundária por mal comportamento e recusado por várias outras instituições de ensino, tornou-se um intelectual autodidata em história, mitologia, filosofia e literatura.

Em pouco tempo, Moore tornou-se o mais importante escritor de história em quadrinhos, um dos responsáveis pela reinvenção do gênero, que passou a se chamar *Grafic Novels*. Trabalhando tanto para *DC Comics* como para *Marvel Comics*, Moore escreveu estórias filosóficas para heróis tradicionais e criados por outros autores (Batman, Super-homem, Monstro do Pântano, Lanterna Verde) como também criou suas próprias estórias com personagens de outras narrativas oriundos da literatura, como é o caso da *Liga de Cavaleiros Extraordinários*. No final do século XIX, a rainha Vitória nomeia uma legião de heróis literários da época para combater um gênio do crime que deseja conquistar o planeta: Allan Quatermain, Mina Harker, Henry Jekyll e Edward Hyde, Rodney Skinner, Capitão Nemo, Dorian Gray, Tom Sawyer e professor James Moriarty. A história em quadrinhos foi um sucesso, mas sua adaptação para o cinema (direção: Stephen Norrington e roteiro: James Robinson) foi um retumbante fracasso de crítica e de público. Motivo: os diferentes tipos de detalhes de época, as citações das outras narrativas literárias dos personagens, as várias camadas de informação histórica da estória e a disposição gráfico-visual da narrativa como um todo se perderam no tempo contínuo e linear da sétima arte.

O próprio Moore detesta, declaradamente, a ideia de adaptarem suas obras para o cinema e nunca se envolveu nas produções. O mesmo aconteceu com a adaptação de *From Hell* (Do Inferno) para o cinema pelos Irmãos Hughes, em 2001, com Johnny Depp e Heather Graham. *From Hell* é um romance gráfico escrito por Alan Moore e ilustrado por Eddie Campbell que especula sobre a identidade e as motivações de Jack o Estripador. Apesar de ser confessadamente um trabalho ficcional, Moore faz uma rigorosa investigação sobre todas as fontes do caso, não só para garantir plausibilidade e verossimilhança da narrativa, mas como uma forma de pesquisa e revisão das interpretações anteriores.

*From Hell* apresenta mais de 40 páginas de informações e referências, indicando quais partes são baseadas na imaginação de Moore e quais são

tiradas de fontes específicas. As opiniões de Moore sobre as informações referenciais também são listadas. Além disso, a verdadeira aula sobre a história e a arquitetura de Londres – bem como sobre a época e os costumes em que o Estripador fez suas vítimas. A obra é densa, cheia de camadas e imensamente detalhada; a edição em coletânea tem aproximadamente 570 páginas - que foram severamente amputadas pela versão cinematográfica. E, mesmo assim, o filme ficou monótono e complexo, sendo elogiado pela crítica, ignorado pelo público e detestado por Moore.

E para desespero de Moore (e dos que compreende a especialidade das narrativas gráfico-visuais), também houve adaptações para cinema de dois dos seus principais trabalhos: *V for Vendetta* foi adaptado para cinema em 2006 pelos Irmãos Wachowski (roteiristas da trilogia Matrix); e *Watchmen*, adaptado em 2009 por Zack Snyder.

*V for Vendetta* (ou *V de Vingança*) é uma narrativa gráfica desenhada por David Lloyd em preto e branco em 1983 e relançada em cores em 1988. A história, se passa em um distópico futuro de 1997 no Reino Unido e conta a estória de Ivi, salva da morte por um vigilante mascarado, conhecido apenas por 'V'. À medida que Ivi descobre a verdade sobre o misterioso V, ela descobre também algumas verdades sobre si própria e se torna sua aliada no plano para trazer liberdade e justiça a uma sociedade marcada pela crueldade e corrupção.

Lançada em 1985, o romance gráfico *Watchmen* tornou-se um extraordinário sucesso e é considerado um marco na evolução dos quadrinhos, introduzindo temas e linguagens antes usadas apenas por quadrinhos alternativos. O sucesso crítico e de público que a série teve ajudou a popularizar o formato conhecido como Graphic Novel, até então pouco explorado pelo mercado. Na trama de *Watchmen*, situada nos EUA de 1985, existem super-heróis mascarados reais. O país estaria em vias de declarar uma guerra nuclear contra a União Soviética. A estória envolve os episódios vividos por um grupo de super-heróis no passado e no presente e o misterioso assassinato de um deles. *Watchmen* retrata os super-heróis como indivíduos verossímeis, que enfrentam problemas éticos e psicológicos, lutando contra neuroses e defeitos.

Pode-se dizer que Moore atravessou as três gerações de grupos de super-heróis: primeiro na *Liga da Justiça*, ele dá profundidade psicológica e narrativa sofisticada aos super-heróis da DC Comics (e também nos *Vingadores*, liga de heróis da Marvel); com a Liga dos Cavaleiros Extraordinária, amplia ainda mais a façanha, elegendo sua própria legião de heróis literá-

rios; com *Watchmen*, Moore desmonta a noção de super-herói e de grupo de super-heróis. Porém, em 1993, Alan Moore encerrou o ciclo de desconstrução narrativa do protagonista, de desencanto da jornada do herói, passando a escrever histórias reencantadas. Foi quando ele passou a se assumir como feiticeiro.

No meu aniversário de quarenta anos ao invés de aborrecer meus amigos com algo tão simples como uma crise da meia-idade, decidi que seria muito mais interessante aterrorizá-los ficando totalmente louco autoproclamando-me um mago. Isto vinha se preparando há algum tempo, e parecia ser um passo lógico final na minha carreira de escritor.

(...) A magia em suas formas mais primitivas é normalmente designada como “arte”. Acho que isso é bastante literal. Eu acredito que a magia é arte e que a arte, quer por escrito, música, escultura ou qualquer outro meio é literalmente mágica. A arte é, como mágica, a ciência de manipular símbolos, palavras ou imagens para realizar mudanças na consciência. Conjurar um encantamento é somente encantar, manipular palavras para mudar a consciência das pessoas. Então eu acho que um artista ou escritor é a coisa mais próxima que você vai ter de um xamã no mundo contemporâneo.

(...) O fato de que agora esse poder mágico degenerou o nível de entretenimento barato e manipulação é uma tragédia. Atualmente, aqueles que utilizam xamanismo e magia a moldar a nossa cultura são os anunciantes. Ao invés de acordar as pessoas xamanismo é a droga usada para tranquilizar as pessoas, para torná-las mais manejáveis. A sua caixa mágica da televisão, com as palavras mágicas, seus slogans, pode fazer com que todos no país pensam nas mesmas palavras e tenham os mesmos pensamentos banais exatamente ao mesmo tempo.

(...) Nos últimos tempos, acho que os artistas e escritores têm permissão para serem vendidos ao longo do rio. Aceitaram a crença predominante que a arte e a escrita são apenas formas de entretenimento. Não são vistas como forças transformadoras que podem mudar uma pessoa e uma sociedade. São vistas simplesmente como entretenimento, coisas que podemos preencher 20 minutos ou meia hora enquanto esperamos morrer. Não é o trabalho de um artista dar ao público o que o público quer. Se o público soubesse o que o público quer,

deixariam de ser público, seria o artista. É o trabalho de um artista dar ao público o que ele precisa. *A Mindscape de Alan Moore* ( 23:43 – 32:37)

Nos últimos anos, Moore vem trabalhando em várias séries, retomando alguns projetos inacabados (*A Liga de Cavalheiros Extraordinários* II e III e *Supremo*) bem como começando outros (*As Aventuras de Tom Strong*). *Supremo* é uma releitura satírica dos 50 anos de estórias de Super-homem, com várias homenagens críticas, citações e analogias aos seus principais desenhistas e roteiristas. No mesmo estilo de homenagem satírica, *Tom Strong* conta as aventuras de um cientista, inspirados nas HQs de 1920/1930.

Há ainda a série *Lost Girls*, ilustrada por sua esposa, Melinda Gebbie – que teve a oportunidade de comentar em outra ocasião (XXXXX, 2009). A série – que foi objeto de censura e muita crítica) conta o inusitado encontro de três conhecidas personagens femininas – Wendy, de Peter Pan; Alice, de Alice no País das Maravilhas; e Dorothy, de O Mágico de Oz – todas adultas, mas com idades diferentes, em hotel austríaco no início da 1ª Guerra Mundial. Lá, elas confessam entre si as suas preferências e vivências sexuais.

A narrativa é um objeto erótico (ou pornográfico como prefere Moore) que, além de ter a mesma utilidade da literatura do gênero, tem também personagens complexos, desenhos artísticos, texto filosófico em que dialoga com as ideias de Lacan e Bataille.

O projeto mais instigante deste novo período de Moore é *Promethea*. A narrativa de *Promethea* sintetiza um grande conjunto de símbolos do imaginário ocidental: mitologia, astrologia, cabala e tarô. A narrativa estabelece relações entre esse sincretismo esotérico e a concepção geocêntrica de universo, com ênfase nas noções simbólicas em torno do ‘Sagrado Feminino’. (CAVALCANTI, 2010). A estudante Sophie Bangs, investigando o mito de uma heroína mística que se manifestou em diversas mulheres, acaba por se tornar a nova encarnação da deusa guerreira. Promethea é o Avatar feminino da Mãe Natureza.

## *Mal comparando*

Muitas comparações superficiais e irrelevantes podem ser feitas entre Vilém Flusser e Alan Moore, afinal eles são pessoas bastante diferentes, tanto em suas escolhas pessoais quanto na atividade profissional. Por

exemplo: enquanto o professor Flusser viajou o mundo e estudou suas paisagens, Moore é um sedentário assumido, que mora no local em que nasceu e não gosta de sair de lá. O essencial, no entanto, é que Villém Flusser é um crítico da mídia; e Alan Moore é um roteirista de Histórias em Quadrinhos.

Enquadram-se - ironicamente e a contragosto - nas famosas categorias propostas por Umberto Eco de 'apocalíptico' e 'integrado' para classificar os estudiosos da comunicação – no sentido de que alguns pensadores são contrários às mídias eletrônicas e outros que acreditam na sua utilização voltada para o desenvolvimento humano.

Uma outra aproximação evidente é a antipatia de ambos pelo audiovisual. Porém, ao que parece, Moore mudou de opinião e está agora colaborando em projetos de criação de vídeo games.

Uma breve análise narrativa das duas biografias, no entanto, além da distinção título deste texto (a oposição entre místico e feiticeiro) no eixo vertical Ego-Self (ou protagonista-narrador), também revela, nos eixos horizontais, que ambos têm pelo menos um antagonista em comum (a sociedade de consumo) e uma paixão incomum pelo Sagrado Feminino.

Para Flusser, a mulher é a consumidora consumida:

“Bem no fundo isto implica que a mulher seja, do ponto de vista masculino, lata de lixo, embora por vezes seja glorificada. Em termos católicos ela é ora cálice do pecado, ora cheia de graça, mas sempre um vasilhame. E, por ser lata, ela é mero objeto para o homem, embora talvez seja o objeto exclusivo para o homem. A tragédia justamente é que ela é necessariamente também objeto para si própria, já que ela pode ver-se apenas do ponto de vista masculino. Tal coisificação da mulher é trágica não apenas para ela, mas também para o homem, que por isso é incapaz de encontrar nela seu complemento. O que nela encontra é apenas uma realização parcial de si próprio, realização essa na qual ele próprio é consumido. Porque a mulher, por ser lata de lixo, não consome apenas os produtos do homem, mas, com isto, (consume) o próprio homem, pouco a pouco, e, mais ainda, o homem inteiro, de corpo e alma. Ela é o precipício no qual o homem se lança no enga-

jamento cego contra o vazio. “ (A consumidora consumida, Revista Comentário, n 03 de 1972 APUD BAITELLO, 2010, 28-29)

Já Alan Moore deseja fazer da mulher (ou o feminino) protagonista/narradora da própria história. Em *Lost Girls*, ele pensa o erótico feminino; em *Promethea*, o sagrado feminino, reinterpretando a cabala em um modelo matriarcal.

Flusser, vê na mulher o epicentro da devoração, a ante sala do infinito negativo; Moore, deseja reencantar o universo a partir do olhar feminino. Mas, essas aproximações e diferenças biográficas também dá aos dois interlocutores de nosso texto, perspectivas cognitivas opostas e complementares em relação a noção de ‘informação’. No documentário *A Mindscape* de Alan Moore, o escritor gráfico, citando a física quântica, diz que “a informação é uma ‘substância super estranha’, que subjaz através do universo e algo ainda mais fundamental que a gravidade, o eletromagnetismo ou as duas forças nucleares”. Para ele, isso sugere que todo o nosso universo físico é o subproduto da informação primária.

Ou, como sugere Moore na linguagem dos magos: “No começo era a verbo “...

Tal como eu entendo a teoria a duplicação periódica da informação, esta indica que se tomarmos um período de informação humana, como poderia ser o tempo entre a invenção da primeira machadinha de mão, digamos que entre 50,000 a.C. e 1 d.C.; então esse é um período de informação humana que podemos medir levando em conta a quantidade de invenções humanas efectuados durante esse tempo. Então, nós vemos quanto tempo leva para nós termos duas vezes ou mais invenções. Isso significa que nesse período as informações humanas duplicaram. Assim, após esse primeiro período de 50 mil anos, o segundo período, passa a ter 1500 anos, digamos, o período do Renascimento. Nele tivemos o dobro de informação. Para duplicar-se novamente, a informação humana levou um par de séculos. O período se acelera. Entre 1960 e 1970, a informação humana duplica-se mais uma vez. Pelo que entendi, na última contagem, informação humana vem dobrando a cada 18 meses. Além disso, em algum ponto mais ou menos

em 2015 em que a informação humano está dobrando cada milésimo de segundo. Isto significa que para cada milissegundo vamos ter acumulado mais informações do que há em toda história anterior do mundo inteiro. Nesse ponto, eu acredito, é que se fecham todas as apostas. Eu não posso imaginar que tipo de cultura que pode existir após tal ponto de ignição do conhecimento. (56: 11 – 57:58)

(...) A história é um fogo, é o fogo da consciência acumulada e de uma complexidade acumulada. A medida que nossa cultura progride, vemos que reunimos mais e mais informações e que começamos a nos mover lentamente quase de uma forma fluida a um estado vaporoso, a medida que nos aproximamos a complexidade definitiva do ponto de ebulição social. Eu acredito que nossa cultura está se convertendo em vapor. (01:11:57 – 01:12:23)

E esse é o ponto principal a se frisar nessa comparação: *a noção de ‘Narrativa’ é o aspecto dinâmico ou diacrônico da Informação – a diagesis, enquanto a noção de ‘Imagem Técnica’ (ou imagem mediada por tecnologia) é sua interface sincrônica, seu aspecto imediato – a mimese.*

Certa vez, um contador de histórias disse que uma narrativa (story-line) é como um caminho com trilha na floresta. Durante um passeio (ou uma história), encontramos várias pistas e rastros (o passado) marcando o caminho. Enquanto passamos pela trilha na floresta, reforçamos ainda mais essas marcas e acrescentamos outras para que outros possam no futuro trilhar o mesmo caminho (ou contar a mesma história). O passado e o futuro estão marcados dentro do caminho (ou narrativa). A narrativa é sempre uma meditação sobre o tempo. E o tempo é a quarta dimensão do espaço físico, irreduzível e continua incrustada nas imagens técnicas que o enquadram. Em contrapartida: a imagem também é irreduzível ao texto e à história. As narrativas escritas são estruturadas como sequências de imagens mentais, como a história do caminho na floresta que contei ressaltando a ideia de tempo narrativo, das ‘marcas internas’ da imagem. Poder-se-ia dizer que a música também é (sempre foi) unidimensional, pois é formada por frequências sonoras, silêncios e os tempos (rítmico e de duração); e as imagens técnicas são feitas de frequências visuais, vazios e das marcas do tempo no tempo (a narrativa).

Prefiro pensar que tanto a música como as imagens digitais operam exclusivamente no tempo (quarta dimensão) e no campo vibracional (quinta dimensão). A desmaterialização da realidade se dá em favor das dimensões menos concretas. A música também apresenta os mesmos elementos que a arte sequencial, seja nos suportes gráficos bidimensionais ou em eletrônicos: a harmonia (a sincronia visual), a melodia (a sequência narrativa de imagens) e o ritmo (o tempo de duração duplicado como tempo narrativo). Mas, a grande semelhança reside no papel desempenhado pelo silêncio na música e pelo vazio na arte sequencial.

As histórias em quadrinhos, animações, vídeos games e outras formas de narrativas visuais contemporâneas são impulsionadas por sucessivos cortes, que agenciam as imagens desenhadas. O lugar significativo desses cortes espaço temporais é preenchido pelo imaginário do leitor. É o vazio entre duas imagens o elemento significativo mais importante da narrativa visual, da mesma forma que o silêncio entre as notas de uma música.

Ler um livro exige concentração. O leitor tem que ‘entrar dentro’ da narrativa do texto, utilizando o lado esquerdo do cérebro. Já a imagem bidimensional ‘entra’ no observador distraído, a partir de estímulos ao hemisfério direito cerebral. E a arte sequencial principalmente nos suportes digitais de vídeo games, além de permitir a alternância dos dois movimentos cognitivos, ainda avalia o desempenho do jogador.

Na mídia primária, há um único contexto de emissão e recepção; na mídia secundária, os contextos de recepção se multiplicam e surgem os leitores; na mídia terciária, aparece o público telespectador. O jogador de games de imersão, no entanto, é um novo tipo de receptor, simultaneamente interlocutor, leitor e telespectador. E mais: além dos jogos de imersão virtual permitirem um desempenho cognitivo mais complexo, eles também transformam os jogadores em co autores de uma narrativa hipertextual em constante e permanente reconstrução.

A comunicação foi imagem, está palavra e será música, uma narrativa de luz e som. Não há riscos de voltarmos aos tempos de simultaneidade absoluta da pré-história (ou da pré-escrita), pois não há como anular a narrativa histórica que resiste no interior do regime das imagens mediadas por tecnologia. Primeiro, a imagem devorou a realidade, aprisionando-a em duas dimensões. Em seguida, a escrita devorou a imagem, que permaneceu viva como significante; depois a imagem devorou a escrita, que continua

viva como narrativa no interior das imagens imateriais que nos devoram.

Por falar em passeios na floresta: o cenário dos feiticeiros é biodiversidade da floresta, afinidades eletivas e correspondências complexas entre pedras, plantas e animais; conexões entre pessoas, planetas e situações; convergências entre coisas, ideias e protagonistas. A floresta é multi expressão da complexidade do próprio sagrado feminino.

Assim como o deserto, símbolo do nada que a tudo devora, é o meio ambiente preferido dos místicos. A sociedade de consumo narrada por Flusser é semelhante a um deserto governado por uma necessidade voraz de consumir, em que os filhos devoram os pais, os homens consomem as mulheres, que são as devoradoras/devoradas da sociedade de consumo.

A intenção de Flusser é mostrar que a mulher está no lugar central no consumo das imagens técnicas e que o arquétipo do canibalismo feminino vai muito além da questão de gênero e da sociedade de consumo. Para ele, o feminino é a morte e a natureza, a terra é a grande devoradora do mundo material, o retorno ao vazio sem tempo. É o feminino como ‘concavidade’.

O côncavo não é o vazio, mas, como espaço formador e gerador, pode ser o início de um vazio. Também é forma para o convexo, que dali nasce e para lá é sempre atraído pela contiguidade e pela complementaridade. Ao mesmo tempo, o côncavo exerce uma atração irresistível sobre o convexo, pois este tende incontrolavelmente a preencher todo vazio. Assim, podemos dizer que há uma íntima analogia entre a fúria gulosa da tecnologia e da escala de abstração, bem como a produção de escritas (imaginéticas, alfabéticas ou tecno-imaginéticas), como atividades geradoras de concavidades, de feminilidades, de matrizes, de úteros, instâncias que permanentemente desafia à atividade de preenchimento, em um trabalho de Sísifo. Assim se define o trabalho da comunicação e da mídia, assim se define o trabalho da tecnologia: devorar para criar espaços vazios. (2010, 29)

Outro contraponto interessante, neste nosso encontro dialógico hipotético, é que Moore é otimista em relação ao futuro, crendo no salto quântico da informação; e Flusser, um pessimista que diaboliza o tempo histórico e entrevê o apocalipse tecno trágico do nomadismo sem corpo, em que a

alma viaja através das imagens mediadas.

O fato é que para Alan Moore (e para os apreciadores de histórias em quadrinhos e narrativas digitais) a abstração da materialidade não representa a dissolução da vontade, como para Vilém Flusser e os pensadores dele derivados. Ao contrário, se fosse possível criar (por meio da feitiçaria) um universo paralelo de imagens mediadas por tecnologia ao mundo material, os leitores e escritores de arte sequencial abandonariam seus corpos de boa vontade nesta aventura.

Quanto aos místicos, sempre foram contra as imagens, principalmente das três grandes tradições do livro (o judaísmo, o islamismo e cristianismo não-católico). Aliás, o segundo mandamento da lei mosaica, contra a idolotria das imagens, marca a passagem, no esquema da Árvore, da nona para décima esfera, antes do mergulho no imanifesto.

## *O conhecimento*

Todavia, tanto Moore como Flusser concordariam que a informação é apenas um simulacro descontextualizado do conhecimento.

Na cabala, o conhecimento é o casamento da sabedoria com a inteligência: *Daath*, a sephirah invisível, que fica no centro superior da Árvore. A esfera de *Daath* fica no pilar central do equilíbrio, abaixo da coroa de *Kether* (a luz eterna) e a cima da esfera solar de *Tiphareh* (a beleza, o self). A esquerda, no alto do pilar da severidade, está *Binah* (a inteligência); e a direita, no alto do pilar da generosidade, está *Chokmah* (a sabedoria).

Na tradição ocultista, tanto os místicos como os feiticeiros, antes de cruzar o portal de luz de saída do universo manifesto para o nada devem se iniciar nessa esfera. Caso o neófito se deixe atrair pela inteligência do lado esquerdo, perderá a sabedoria e se tornará cruel – o que geralmente acontece com os feiticeiros e bruxos.

Por outro lado, caso ele se deixe levar pela esfera da sabedoria, perdendo a sagacidade e a esperteza, ele se tornará frágil e vulnerável – o que normalmente ocorre com os místicos.

Espero ter demonstrado aqui, nesse diálogo hipotético, que esse não é o caso nem do pensamento-design do místico Villém Flusser nem dos sábios encantamentos narrativos conjurados pelo escritor gráfico Alan

Moore; pensadores completos, que souberam compensar suas preferências intelectuais e pessoais com o único desejo de expressar a verdade em seu conjunto: o conhecimento, a concavidade que nos atrai e nos impele de volta ao nada.

# AS TECELÃS DA INTRIGA

## *Notas sobre as narrativas transmídias*

Nos dias atuais, a grande maioria das histórias que nos contaram e que nós contamos são midiáticas, são transmitidas, distribuídas e recebidas através de meios de comunicação eletrônicos – combinando as linguagens oral, escrita e audiovisual. Houve um tempo em que as narrativas eram apenas orais. Houve um tempo em que elas foram predominantemente escritas. E, hoje, combinando oralidade e texto, a maioria das narrativas é audiovisual. É preciso revisar as abordagens voltadas para investigar as narrativas orais e escritas; e observar como e em que as narrativas audiovisuais se diferenciam de suas antecessoras.

### *O conceito de mídia*

Mas, o que exatamente significa ‘mídia’? E quais as mudanças ela coloca na prática de contar histórias? Pode-se entender o conceito de mídia em três sentidos diferentes: o sociológico (a mídia é o conjunto dos meios de comunicação); o midiológico (a mídia é o suporte de uma mediação, por exemplo: o relógio de pulso (mídia) é uma mediação entre o batimento cardíaco e o tempo social); e a teoria das três mídias de Pross (1997).

Na primeira definição, a mídia é uma instituição de poder simbólico, ao lado de outras instituições de poder simbólico (como a igreja, a escola); em uma sociedade formada ainda por instituições de poder econômico (fábricas, empresas), de poder político (governos, parlamentos, tribunais) e de poder coercitivo (polícia, exército). A centralidade da mídia sobre as outras instituições se dá pela sua capacidade de circulação e distribuição de imagens e informações de forma simultânea para um grande número de pessoas.

O conceito de mídia como suporte de mediação foi criado por McLuhan (1964) e seguido de diferentes modos por Kerckhove (1997), Debret (1993), Martin-Barbero (1997), Levy (1993), entre outros. Este grupo tende a ver o mundo como um conjunto de mediações simultâneas. A escrita é uma tecnologia de reforço e ampliação do tempo histórico (da memória social e do pensamento científico objetivo) em um universo de eventos simultâneos. Para eles, a TV (e a internet) apenas nos torna conscientes da simultanei-

dade temporal do universo – da qual estávamos parcialmente esquecidos.

E há também a teoria das três mídias de Harry Pross (1997) - adotada por Bystrina (1995), Flusser (2007, 2008), Baittello Jr. (2010), entre outros - uma sofisticada interpretação culturalista dos processos de comunicação atual. A teoria que combina aspectos das definições anteriores e ainda insere o corpo como suporte comunicativo, propondo um modelo ternário semelhante ao das 'tecnologias da inteligência' de Levy.

Por 'mídia primária' entende-se toda comunicação presencial, em que os interlocutores partilham de um mesmo contexto, sediada no corpo, principalmente na fala (PROSS, 1997). Pierre Levy (1993) chama essa forma de comunicação de 'oralidade', a primeira tecnologia da inteligência, que segue um modo de interação um-um.

'Mídia secundária' aqui é entendida como a comunicação em que os contextos de transmissão e de recepção se dissociaram. Segundo Pross, essa é a mídia secundária, formada por suportes extra corporais em que a mensagem fica fixa no tempo e no espaço. A escrita do ponto de vista social e cognitivo é um fator determinante para o aparecimento da história, da memória social, do pensamento científico objetivo. Para Levy, é o modo de interação um-muitos, em que um emite e outros recebem passivamente.

E 'mídia terciária' ou elétrica implica na existência de suportes tecnológicos nos dois polos da comunicação através da linguagem audiovisual, que Levy entende por modo de interação muitos-muitos. Trata-se, na verdade, da convergência prática de todos os meios de produção, comunicação, circulação, enfim de toda sociedade global em torno de um modelo de organização em redes em um regime cultural de hipervisibilidade e de simultaneidade de tempo. Também Kerckhove (1987) utiliza os termos 'contexto', 'texto' e 'hipertexto' – no mesmo sentido. Há sempre um antes e um depois da escrita. O computador traz parcialmente de volta o arcaico, o mítico, o tempo simultâneo, o corpo, o grupo.

Na mídia primária, a imagem bidimensional 'entra' no observador distraído, a partir de estímulos ao hemisfério direito cerebral. Com os sinais abstratos da mídia secundária, passa-se a trabalhar (com esforço e concentração) o lado esquerdo do cérebro. Desenvolve-se, então, o pensamento lógico, a perspectiva da história e da objetividade. E, agora, com a mídia terciária, trabalha-se com os dois hemisférios simultaneamente: o simbólico e o algoritmo.

Nos capítulos anteriores, definiu-se essa tripla estrutura das três mídias (primária, secundária e terciária) como uma máquina social de fabricação do tempo e ao conjunto das três funções cognitivas midiáticas – a memória do passado, a percepção do presente e a simulação do futuro – ao mito grego das moiras, as tecelãs do destino dos homens e dos deuses. As três Moiras representam a existência inflexível do tempo acima e além da morte e do destino – quase fora da narrativa. Essa é o principal antagonista do herói pós-moderno (protagonista/narrador) em sua narrativa tragicômica. As moiras também representam as três dimensões de efeito que as narrativas têm sobre seus leitores/ouvintes.

- As narrativas têm uma dimensão emocional (causam alegria, medo, raiva, amor) que funciona a partir da noção de pertencimento territorial, da ampliação e/ou reafirmação da identidade étnica. Essa dimensão corresponde à bruxa do presente.
- Também há uma dimensão psicológica em que nossa mente associa e compara as histórias simbólicas à nossa história biográfica, representando a bruxa do passado.
- E as narrativas possuem ainda uma dimensão sagrada em que nosso espírito sonha seus destinos – é a bruxa do futuro. Além das emoções e das tradições, essa é a dimensão sagrada das narrativas que, através da imaginação individual, nos faz sonhar e reavaliar a vida. Para Bystrina, a arte é “uma mensagem que comunica a si mesma, que tem por referência principal sua própria estrutura” (1995, 24).

### *As três narrativas*

Walter Benjamin em *A Obra de Arte na era de sua reprodutividade técnica* (1983, 5-28) ressalta o impacto que a produção em série de objetos pela indústria teve sobre a percepção. Houve um tempo em que apenas as moedas e a xilogravura eram objetos produzidos em série. A obra de arte era única no tempo e no espaço e isso lhe conferia uma áurea, uma presença sagrada.

Hoje praticamente tudo é reproduzido de modo idêntico. A arte, então, deixou de ser sagrada, ‘objeto de culto’ para se tornar expressiva dos sentimentos e crítica da injustiça social. Benjamim (1985b) observa que, com a reprodutividade técnica, também há uma mudança na forma como contamos estórias.

No ambiente tradicional, as estórias eram transmitidas oralmente e, portanto, eram repetidas sempre da mesma forma – como exigem as crianças. Quando ganhavam versões escritas, os narradores não se assumiam como autores da narrativa: Homero, Hesíodo, Virgílio, Apuleio apenas recontam narrativas que ouviram. *A ênfase cognitiva era na narrativa.*

No ambiente moderno o contador de estórias (escritores, cineastas, artistas) deve ‘ser criativo’, original e primar pela novidade, não só contando uma mesma estória de diferentes formas, mas sempre contando novas estórias. Tornou-se lugar comum não apenas recontar histórias clássicas com um estilo autoral, mas também combinar histórias de diferentes culturas e épocas, relacionando-as, misturando seus personagens e textos, fazendo citações para serem reconhecidas. *A ênfase moderna é no narrador.*

Em outros textos (1983, 29-56), Benjamim diz que artista moderno é que tem a ‘áurea’, que é sua vida que dá sentido a sua obra. Para ele, a produção em série deslocou a singularidade da arte do campo do objeto para o interior do sujeito, transformando a ‘espiritualidade da criação’ na ‘genialidade do criador’. Tal fato instaurou a metalinguagem (ou a relação explícita entre o enunciador e a referência) no coração da arte moderna e das narrativas audiovisuais. No contexto narrativo moderno, o narrador é um sub personagem e os personagens, sub narradores das estórias. Benjamim não entendeu (e nem poderia) que a escrita não acabaria com a narrativa, mas que iria domesticá-la racionalmente.

E se a ênfase clássica é na forma narrativa e a ênfase moderna é centrada no narrador e na metalinguagem, *a ênfase atual está na narratividade do receptor*, a fabulação. O público deixa de ser contemplativo e passa a interferir na construção da narrativa, orientando o narrador e os personagens.

Durante muito tempo a crítica literária acreditava que o sentido de um texto era a expressão das intenções de seu autor. Ao leitor, caberia apenas o papel passivo de interpretar o que o autor quis dizer. Depois, o estruturalismo busca explicar o texto a partir de sua própria linguagem. Agora estamos em um terceiro momento, da semiose ilimitada, que prescreve que

tudo começa e termina no ‘aqui e agora’ do receptor (isto é, de mim, de ti, de quem percebe). Com o advento da escrita uma ditadura do emissor resalta a relação entre o enunciador e a referência (dividindo as narrativas entre reais e imaginárias) e instaura a metalinguagem no coração da arte moderna. A imagem, o sentimento e a própria materialidade do signo foram secundarizadas no significante.

A partir dessas ideias passei a comparar o efeito conjunto dessas três mídias (PROSS, 1997) ao mito das moiras e a noção de uma máquina mimética de três operações sistêmicas: memória do passado, auto observação descritiva do presente e simulação de possibilidades futuras.

As narrativas orais enfatizam a própria narrativa e definem identidades simbólicas locais. As narrativas modernas são ‘históricas’, centradas no narrador e na metalinguagem, se destinando a um receptor passivo e no sujeito universal. E, nas narrativas audiovisuais, a ênfase está na narratividade do receptor, a fabulação. Também há uma reunificação dos contextos dos interlocutores, dissociados no tempo/espaço pelas narrativas escritas.

Também podemos comparar as três moiras às ideias de memória, identidade e imaginação narrativa em uma tríade indissociável. A memória é uma reelaboração cognitiva permanente do passado e a identidade é elaborada, definida e redefinida na interação social no contexto presente. A memória é uma narrativa organizada pela identidade e a identidade, uma imagem formada pela memória narrativa. Os três conceitos estão sempre a serviço de um projeto, do devir, da imaginação. Do conflito narrativo entre a memória e a identidade, surge uma intriga, um destino invisível embutido no futuro.

Adotando essa tripla perspectiva da crítica literária de forma ampliada pela teoria das três mídias, pode-se dizer que as narrativas orais enfatizam a própria narrativa e definem identidades simbólicas locais. As narrativas modernas são ‘históricas’, centradas no narrador e na metalinguagem, se destinando a um receptor passivo universal. E, nas narrativas audiovisuais, a ênfase atual está na narratividade do receptor, a fabulação, contextualizada sociologicamente.

**Tabela:** Três mídias x três narrativas

| MÍDIA      | NARRATIVA   | MEMÓRIA                 | IDENTIDADE         |
|------------|-------------|-------------------------|--------------------|
| Primária   | ORAL        | Aqui e agora (mensagem) | Território local   |
| Secundária | ESCRITA     | Metalinguagem (emissor) | Sujeito universal  |
| Terciária  | AUDIOVISUAL | Fabulação (receptor)    | Self intercultural |

**Fonte:** elaborado pelo autor

As narrativas audiovisuais atuais são ainda: a) interculturais (mesclando o local e o universal); b) seriadas (fragmentadas em episódios durante longos períodos de tempo); c) virtuais (acontecem simultaneamente em vários locais ao mesmo tempo para um público não-presencial); e d) interativas (com a internet, o público deixou de ser passivo e passou a interferir de vários modos na construção da narrativa, orientando o narrador e os personagens).

Essas características definem as ‘narrativas midiáticas’ ou as histórias contadas através da mídia. Porém, o mais importante é que as moiras (as três operações formam o mecanismo de autopoiesis, de criatividade sistêmica) seriam uma representação desta máquina cognitiva, antagonista do homem.

### *Escolas narrativas*

Os estudos narrativos, como campo de reflexão teórica, têm duas origens opostas e complementares. Em primeiro lugar, estão os estudos clássicos a partir de *A Poética de Aristóteles* (2006). Em seguida, estão os diferentes tipos de estudos estruturalistas e de análise discursiva sobre várias formas de narrativa: Vladimir Propp (1978), Roland Barthes (2008), Gérard Genette (1972) e A.J. Greimas (1976, 1989). Em um terceiro momento, estão os estudos narrativos inspirados na psicologia junguiana, principalmente Joseph Campbell (1990) e Mircea Eliade (1992). Com Umberto Eco (1976) e Paul Ricoeur (1994, 1995, 1997), os estudos narrativos passaram a também incluir os textos não ficcionais (como a crônica histórica e o jornalismo).

Nessa quarta modalidade dos estudos, a formação cognitiva de nossa identidade enquanto sujeitos sociais é o resultado histórico das histórias que nos contaram e que contamos aos outros: a fabulação. O essencial então é saber como retransmitimos o que nos contaram.

As anotações que Aristóteles fazia para dar suas aulas de poesia e teatro, na Grécia entre os anos 335 e 323 antes Cristo, foram compiladas sob o nome *A Poética*, é o mais antigo livro conhecido sobre arte, dramaturgia e literatura. Os conceitos de Aristóteles são utilizados ainda hoje.

A ‘catarse’, por exemplo, é a purgação e esclarecimento, sofrimento sentido por nos projetarmos em situações dolorosas simuladas, que nos causam alívio e bem estar. A noção de catarse purificadora era exclusiva da tragédia, sendo adotada por Freud para explicar a sublimação de recalques e se generalizando. Hoje, fala-se da catarse de vários sentimentos, como a vingança contra o vilão, que não cabiam na definição original.

Ou ainda ‘Intriga’, o agenciamento de fatos, sujeitos e cenários segundo o desfecho desejado. Ricouer aproxima a Intriga de Aristóteles ao conceito de processo de elaboração secundária de Freud, um mecanismo de reorganização reversa dos sonhos.

Há também a dialética entre Mimese e Diegese, cujo significado varia bastante segundo o autor. De forma geral, enquanto a Mimese é associada a ‘Narrar’; a Diegese é relacionada ao ‘Mostrar’. Então, para o senso comum, os elementos diegéticos são aqueles extras narrativos, como a trilha sonora de um filme. Em uma perspectiva mais teórica, no entanto, a Mimese é a imitação criativa ou representação interpretativa da ação, através do qual aprendemos atitudes, comportamentos e nos comunicamos; e a Diegese, o universo narrativo em que a Mimese se realiza.

Os primeiros estudos narrativos estruturalistas se aproximam bastante da análise discursiva e da semiótica, trabalhando com a construção de uma gramática narrativa formada por paradigmas, estruturas e repetições universais entre as diferentes histórias analisadas, secundarizando os diferentes contextos culturais em que foram produzidas. O resultado dessa predominância levou a criação de fórmulas muito rígidas.

Para esses autores, as estruturas narrativas englobam as estruturas linguística e semióticas de uma cultura. Usamos signos e discursos para contar histórias. As estruturas narrativas são o universo cultural (ou o campo específico em que os sujeitos se encontram antes de contarem suas es-

tórias). E assim: ‘Narrativa’ é uma representação abstrata de uma série de acontecimentos conexos, envolvendo pessoas, ideias e lugares.

Na verdade, considera a semiótica narrativa um grande avanço em relação, tanto porque procura explicar as narrativas concretas e suas configurações temporárias por estruturas profundas atemporais (o que enriquece a noção de *Intriga*), como também porque, em relação ao próprio movimento estruturalista, a noção de narrativa como um processo que configura os textos, discursos e signos, retirando a análise linguística de um universo atomista sem intencionalidade.

O mais importante dos modelos narrativos do estruturalismo foi o elaborado por Greimas. Nele, as estruturas profundas correspondem ao inconsciente atemporal, formado por três séries duplas de ‘actantes’: as relações de contradição (protagonista x antagonista e ajudante x sociedade); as relações de associação (protagonista & ajudante e antagonista & sociedade); as relações de complemento (protagonista + sociedade e antagonista + ajudante). Esses elementos expressam relações arquetípicas que emergem à consciência através das estruturas discursivas da narrativa, seja na literatura de ficção, na história ou biografia.

A terceira geração dos estudos narrativos descende de Joseph Campbell, o conhecido mitólogo que levou as ideias de Jung aos campos da arqueologia, antropologia e história das religiões, que elaborou um modelo universal segundo o qual todos os grandes mitos fundadores das culturas humanas seriam, em última análise, uma narrativa universal: o ‘monomito’ (adaptado de James Joyce).

Campbell e seus seguidores partem do geral (do ‘inconsciente coletivo’, dos ‘arquetipos’) ao particular (o mito cultural específico), são universalistas e cultuam o sagrado como uma epifania transcultural. Enquanto as abordagens estruturalistas, no sentido contrário, observam o aspecto local do mito e da narrativa dentro de um quadro de referências globais. Ambos abordam ‘o todo e as partes’ – mas de modo bem diferente e até complementar em alguns aspectos. Os estruturalistas são mais dedutivos; os mitólogos, mais indutivos.

E o mais importante: o monomito de Campbell delimitou os passos possíveis do herói arquetípico, em um “ciclo de iniciação” em sua trajetória do anonimato à consagração. O trabalho de Campbell influenciou cineastas como George Lucas (Star Wars foi concebido a partir da jornada do herói)

e escritores como Christopher Vogler, roteirista de Hollywood e executivo da indústria cinematográfica que usou as teorias de Campbell para criar um memorando para os estúdios Disney, depois desenvolvido como o livro (1997).

Paul Ricoeur (1994, 1995, 1997) absorveu os conceitos narrativos dos clássicos e do estruturalismo, utilizando a metodologia narrativa das histórias para demonstrar que a narrativa produzida pelos historiadores é apenas uma construção poética. Narrar é enredar pessoas, instituições e ideias, é também enredar-se como narrador. Assim, por um lado, a intriga é a inteligência narrativa e resulta da competência do escritor em agenciar incidentes de forma seletiva e significa, associando acontecimentos segundo seus valores, elegendo sujeitos como heróis, vilões e vítimas, encadeando subenredos em uma sequência lógica. E, por outro lado, a intriga deriva da ‘fabulação’ de seus leitores e do ambiente cultural em que ela é urdida.

### *Tempo e narrativa audiovisual*

A distinção entre o tempo levado para contar e o tempo das coisas contadas, permite a Ricoeur estudar três textos literários reflexivos sobre a própria narrativa (1995, 183-274), três ‘fábulas do tempo e sobre o tempo’ em sua relação com a linguagem: *Mrs. Dalloway*, de Virginia Woolf (183-199); *A montanha mágica*, de Thomas Mann (199-223); e *Em busca do tempo perdido*, de Marcel Proust (223-255).

Transpondo-se essa noção de dupla dimensão temporal da narrativa e da meta narrativa do universo literário das ‘fábulas do tempo’ de Ricoeur para o universo audiovisual, observa-se que o cinema de ficção científica é o principal laboratório de experiências temporais e está sempre associado às ideias de utopia e máquina.

Joseph Campbell (1990) considerava ficção científica como a mitologia de nossos dias, refletindo sempre temas subjetivos atuais em um ambiente tecnológico futurista. Para ele, ‘a máquina’ é o principal antagonista dessas narrativas neo mitológicas. A máquina é desumana, fria, impessoal. Pode ser bem utilizada, mas também pode nos escravizar.

Hoje, em nossa luta contra e a favor da máquina, se observa um crescimento exponencial das narrativas de paradoxo temporal, as histórias sobre viagens no tempo em que uma mudança em um evento no passado pode alterar o futuro da narrativa e o presente narrativo. Esse modelo está

presente em filmes bastante diferentes entre si: *De volta para o futuro*; *O Exterminador do futuro*; *O Som do Trovão*; *Efeito Borboleta*; além de inúmeros seriados e narrativas de outros gêneros.

A trilogia *Matrix* também trabalha com a ideia de paradoxo temporal, mas dá ênfase à meta narrativa dimensional. Há duas realidades paralelas, na primeira, ilusória, vivemos nossas vidas normalmente; mas na segunda somos dominados por máquinas, que vivem de nossa energia através de um regime de dependência química e hipnose audiovisual.

Assim, a relação entre a realidade externa e o universo narrativo é duplicada (e invertida) dentro da narrativa, com a realidade sendo colocada como uma ilusão holográfica e o universo narrativo (por trás do espelho, dentro do computador) sendo posto como a realidade verdadeira. Na estória, essa dupla realidade invertida é resultado de simbiose entre os homens e as máquinas. Neo, protagonista e narrador, é o messias virtual que tem por missão derrotar a Matrix e o grande Programador, que controla e planeja tudo, inclusive rebeliões periódicas para otimização do sistema.

Considera-se a franquia Matrix (que além dos filmes, inclui desenhos animados, histórias em quadrinhos, games dentro do mesmo universo ficcional) um marco em termos de transmediação, principalmente na participação do público dentro do universo narrativo proposto. Por outro lado, o alargamento deste universo por novas estórias também acarretou em uma perda no efeito de sentido de dupla realidade invertida da ideia original de Matrix. Nos desenhos animados da franquia, *Animatrix*, narra-se como as máquinas chegaram ao poder e escravizaram os homens, implodindo o jogo entre tempo narrativo e tempo real, pela qual seria possível sair da Matrix ilusória em que vivemos a qualquer momento. A narrativa se torna apenas uma ficção da realidade e não uma teoria da conspiração real.

Há ainda as narrativas de laço de recorrência temporal. Nessas narrativas, a ação que se repete da mesma forma menos para o protagonista em um 'laço no tempo' (ou time loop), uma situação em que o tempo corre normalmente durante um determinado período, mas em certo ponto o tempo 'salta para trás', de volta ao ponto inicial, como um disco de vinil riscado, repetindo o exato período em questão.

A maioria dos jogos eletrônicos atuais foi elaborada como narrativa de laço de recorrência temporal. O importante quando assistimos a essas narrativas é entender que eles representam o tipo de experiência de vida

cotidiana e tem bastante ressonância emocional.

Será que vivemos em uma sociedade semelhante à descrita no filme *Matrix*, aprisionados por tubos químicos e hipnotizados por sistemas audiovisuais, sonhamos viver outra vida enquanto somos dominados por máquinas? Vivemos a experiência subjetiva do laço temporal recorrente, em que os dias se repetem iguais?

Essa talvez seja a mensagem principal (a Diegese recorrente ou intriga narrativa) dos filmes de ficção científica atuais: o futuro depende de sua simulação no presente e do que fizermos com a tecnologia para realizá-lo. Por outro lado, o discurso audiovisual transmidiático ameaça refundir as narrativas ‘reais’ com as ‘ficcionalis’ (ou com o imaginário encantado do receptor), gerando um efeito de sentido semelhante ao sagrado.

Preocupado com a desgraça dos homens bons e a boa graça dos maus, o filósofo Rene Descartes sonhou que o universo era um relógio e Deus, um relojoeiro. Desde então estamos aprisionados na ideia de um universo mecânico, que funciona independente das vontades. E mesmo que Edgar Morin e Fritjof Capra desejem ver o universo como uma rede sistêmica de seres vivos integrados ao meio ambiente, a noção de ‘máquina’ ainda permanece como um paradigma epistemológico intransponível (um vilão necessário) para compreensão de nós mesmos e do cosmo em que vivemos.

### *Mimese e Diegese Midiáticos*

Bem vistas essas questões, pode-se agora combinar as noções das três mídias (e de sua união na transmídia) com as de Mimese e Diegese.

Na mídia primária, a Mimese é presencial e espontânea, ancorada no corpo como suporte em um contexto único de interlocução; a Diegese é o conceito, a ideia, o significado. Na mídia secundária, a Mimese é signo, representação mental descontextualizada e codificada em marcas fonetizadas; e a Diegese é história, memória social e percepção objetiva do tempo.

E, na comunicação terciária, a Mimese é formada por uma rede de emoções transmitidas por frequências de luz e som serializadas no tempo-espaço; e a Diegese é um universo narrativo que se confunde com a realidade de vida do público, que passa a interagir com a narrativa que lhe é contada.

**Tabela 13:** Mimese x Mídia

|                         | <b>MIMESE</b>                  | <b>DIEGESE</b>                               | <b>RECEPTOR</b> |
|-------------------------|--------------------------------|--|-----------------|
| <b>Mídia primária</b>   | Memória do corpo               | Ideia, arquétipos                            | Interlocutor    |
| <b>Mídia secundária</b> | Representações Mentais         | Intriga Histórica                            | Leitor          |
| <b>Mídia terciária</b>  | Luz e Som                      | Estrutura Narrativa                          | Telespectador   |
| <b>Transmídia</b>       | Intenção, emoções, sentimentos | Universo narrativo, 2 <sup>a</sup> realidade | Jogador         |

**Fonte:** elaborado pelo autor

E com o advento da mídia terciária e da *Máquina Social da Imaginação*, a Mimese tornou-se uma experiência do corpo recontextualizada por imagens e sons mediados por tecnologia; e a Diegese se tornou uma estrutura narrativa, a intriga. A diferença fundamental entre Diegese secundária e terciária, é que a intriga histórica não tem consciência de que é uma construção poética e se acredita científica, objetiva e absoluta; enquanto a intriga narrativa sabe aonde quer chegar e se percebe como sendo uma estrutura metalinguística.

No contexto da comunicação terciária, também há uma nova duplicação das polaridades. Mimetiza-se o corpo e a representação do mundo descontextualizada; e a Diegese produz uma intriga dupla: o sentido (o final, se feliz ou trágico) e a estrutura discursiva da narrativa. Nas narrativas seriadas, há ainda uma estética da repetição: as Mimeses tendem a serem regulares e constantes; todos os dias nos mesmos horários, no caso do rádio e da televisão; ou a qualquer momento, em várias mídias, nas narrativas transmidiáticas. E a Diegese, nesse cenário convergente, agora corresponde à segunda realidade, aos universos narrativos paralelos que criamos para compreender nosso mundo. Nele, não mimetizamos apenas comportamentos, atitudes e conceitos, mas, sobretudo, emoções, sentimentos, intenções, subjetividade. As narrativas midiáticas enfatizam o aprendizado ético e emocional. Essa ênfase em trabalhar situações emocionais (medo, alegria, raiva, etc.) se tornou mais evidente principalmente pela influência recente dos mangás e os animês japoneses. Esse quarto momento midiático integra os anteriores. Temos agora três Mimeses (corporal, mental e emocional) e três Diegesis (arquetípica, histórica e transdimensional), embutidas e combinadas na comunicação transmidiática contemporânea.

## *Conclusão*

“Somos feitos de histórias” - pensa o historiador, da mesma forma que o biólogo acha que somos feitos de células e que o físico entende que somos feitos de átomos. Cada qual com sua narrativa, porque somos feitos de narrativas. Nossa identidade e nossa memória dependem da narrativa que contamos. Sim, você acertou: digo que somos feitos de narrativas porque sou um contador de histórias. E não me sinto melhor que o historiador, o biólogo ou o físico. Somos iguais, apenas com pontos de vista diferentes. Como esse ponto de vista tornou-se capaz de explicar e compreender outros sem contradizê-los? O que é narrativa? E por que a noção de narrativa se tornou tão importante em nossos dias?

Além do aspecto material da linguagem, além do aspecto mental dos conteúdos, a narrativa é uma estrutura mais ampla formada por imagens, situações-design, objetos abstratos embutidos que dão sentido aos signos e aos discursos. A narrativa, mais do que uma mera representação dos acontecimentos, é um mapa interpretante do que está acontecendo em cada um.

Destaco alguns pontos importantes: a) a intriga principal de uma narrativa é tecida por quem a escuta (como um sonho que lembramos de trás para frente e que Freud chama de processo elaboração secundária); b) com a semiose do receptor sendo primária, há uma inversão na ordem metodológica de analisar narrativas; c) o autor-modelo (o actante destinador ou o contexto do emissor) e os leitores-modelo (actantes destinatários ou os contextos de recepção) são os limites da interpretação; e d) que a seleção das narrativas e dos enredos que nos interessam são orientados pelos nossos afetos e ideias.

O futuro, o desfecho desejado, intriga nossas lembranças e preferências. A narrativa é a organização dos elementos passados e presentes de acordo com um projeto. A Identidade é forjada e celebrada pela memória e a memória, no sentido inverso, é atualizada e recortada pela identidade.

Por que estudamos narrativas?

Para nos conhecermos; para aprender sobre o mundo; para distinguir entre o que é benéfico do que não é; para explorar o universo, para sistematizar experiências de vida e imaginar um futuro comum.

E para que serve esse novo conceito de Narrativa?

Um exemplo de narrativa bem presente hoje em dia são as teorias da conspiração. A mídia promete a transparência total, o fim do governo invisível, mas hipervisibilidade midiática produz um grande vazio na realidade e no imaginário, em que proliferam iluminatis, reptilianos, alienígenas e outros governos invisíveis. As teorias da conspiração são narrativas que intrigam os fatos a partir da ideia de um governo invisível.

Outro exemplo: a vontade política de estabelecer identidades livres do pensamento colonizador e misógino está formando bolhas ideológicas fechadas, em que a memória é atualizada pela celebração de uma identidade fechada. Os movimentos identitários são narrativas de resistência cultural romântica ao poder.

A relação entre a grande mídia e as redes sociais tende a criar diferentes interpretações dos fatos. As bolhas, fardons e outros grupos de opinião são produtos do relativismo identitário e da semiose ilimitada.

Mas, isso é assunto para o futuro.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro, ed. Jorge Zahar, 1985.
- AGOSTINHO, Santo. **A Cidade de Deus**, Tradução: Oscar Paes Leme. Editora Vozes: Petrópolis, 1990.
- ALTHUSSER, L. P. **Aparelhos Ideológicos de Estado**. 7ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 1998.
- ARISTÓTALES, **A Política**. Editora Martin Claret, 2004.
- AUMANN, R., “**Game theory**”. The new palgrave — a dictionary of economics, Londres, The Macmillan Press Limited, 1987.
- BAITELLO JR., N. **A serpente, a maçã e o holograma – esboços para uma teoria da mídia**. São Paulo: Editora Paulus, 2010.
- BARTHES, Roland; GREIMAS, A. J.; ECO, Umberto; e outros. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BECK, Ulrich; LASH, Scott; GIDENS, Anthony. **Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista (UNESP), 1997.
- BENJAMIM, Walter., v. I, **Magia e técnica, arte e política**. Obras Escolhidas (trad. S.P. Rouanet). São Paulo: Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_ **Sobre alguns temas em Baudelaire**. Os Pensadores. São Paulo: Editora Abril, 1980.
- \_\_\_\_\_ **Sobre o conceito de história**. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985a.
- \_\_\_\_\_ **O narrador**. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985b.
- BION, W. R. **Experiências com grupos**. Rio de Janeiro: Imago; São Paulo: EDUSP, 1975.
- BOBBIO, Norberto. **O futuro da Democracia**. São Paulo: Paz e Terra, 2000a.
- \_\_\_\_\_ **Teoria Geral da Política**. Brasília: Editora da UnB, 2000b.
- \_\_\_\_\_ **Direita e Esquerda**. São Paulo: UNESP, 2001.
- BOBBIO, Norberto; MATTECUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. **Dicionário da Política**, Brasília: Editora da Unb, 2000c.
- BONNEWITZ, Patrice. **Primeiras lições sobre a sociologia de Pierre Bourdieu**. Petropolis, Editora Vozes: 2003.
- BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. Coleção Estudos 20. 6ª edição. São Paulo, Editora Perspectiva: 2009.
- \_\_\_\_\_ **Sobre a Televisão**. Trad. Maria Lúcia Machado. Rio de Janeiro.

Jorge Zahar Ed. 1997.

\_\_\_\_\_**As regras da Arte - Gênese e estrutura do campo literário.** Porto (Portugal), Editora Presença II: 2000.

BLOOM, Howard K. **O Príncipe Lúcifer: uma expedição científica para as forças da história.** New York, NY: Imprensa Atlantic Monthly, 1995.

BYSTRINA, I. **Tópicos de Semiótica da Cultura.** São Paulo: PUC/SP, 1995.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces.** São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

\_\_\_\_\_**O Poder do Mito.** Editora Palas Athena, São Paulo, 1990.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. A imortalidade em camadas planetárias: o imaginário do céu arcaico nos quadrinhos de “Promethea”.

**Revista História, imagem e narrativas.** N 10, abril/2010.

CLASTRES, Pierre. **A sociedade contra o Estado.** RJ, Francisco Alves, 1978.

DEBRAY, Régis. **Curso de Midiologia Geral.** Petrópolis: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_**Vida e morte da imagem – um olhar sobre o ocidente.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

DELEUZE, Gilles. **Conversações.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1992

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **O Anti-Édipo.** Lisboa: Assírio e Alvin, 1972.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **Mil Platôs – Esquizofrenia e Capitalismo**, v. 1, 2, 3, 4 e 5. Rio de Janeiro: editora 34, 1980.

DYMETMAN, Annie. **Da Mediação à Transmediação de conflitos: dissolver para resolver.** Fabris Editora, Porto Alegre, 2011.

DURAND, G. **A Imaginação Simbólica.** São Paulo: USP/Cultrix, 1988.

ECO, Umberto. **Leitor in Fábula.** Coleção Narratologia, Editora Perspectiva, São Paulo, 1976.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano.** tradução Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FERNANDEZ, Ana Maria. **O campo grupal – notas para uma genealogia.** Coleção psicologia e pedagogia. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FLUSSER, V. **A história do diabo.** São Paulo: Livraria Martins Editora, 1965.

\_\_\_\_\_**Fenomenologia do brasileiro: em busca de um novo homem.** Rio de Janeiro: Eduerj, 1989.

\_\_\_\_\_**Filosofia da Caixa Preta. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia.** SP: Hucitec, 1985.

- \_\_\_\_ **Bodenlos: uma autobiografia filosófica.** São Paulo: Annablume, 2007.
- \_\_\_\_ **O mundo codificado.** Org. Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naif, 2007.
- \_\_\_\_ **O universo das imagens técnicas.** Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir.** Petrópolis: Vozes, 1987.
- \_\_\_\_ **As Palavras e as Coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- \_\_\_\_ **Microfísica do Poder.** Rio de Janeiro: Edições Graal, 1982.
- \_\_\_\_ **A História da Sexualidade I, II e III (A Vontade de Saber, O Uso dos Prazeres e O Cuidado de Si).** Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988, 1984 e 1985.
- \_\_\_\_ **Resumo dos cursos do Collège de France (1970 a 82).** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.
- FORTUNE, Dion. **A preparação e o trabalho do iniciado.** São Paulo: Pensamento, 1967.
- FRANCISCATO, Carlos E. **A Fabricação do Presente – Como o Jornalismo Reformulou a Experiência do Tempo nas Sociedades Ocidentais.** São Cristóvão (SE): Editora UFS/Fundação Oviedo Teixeira, 2005.
- FREUD, Sigmund. Totem e Tabu. (Originalmente publicado em 1913) In: **Edição Eletrônica Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1969a.
- \_\_\_\_ O futuro de uma ilusão. (Originalmente publicado em 1927) In: **Edição Eletrônica Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1969b.
- \_\_\_\_ Mal estar da Civilização. (Originalmente publicado em 1929) In: **Edição Eletrônica Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1969c.
- FREUD, Sigmund. **A interpretação dos Sonhos.** In Obras Completas. Volume IV. São Paulo: Imago, 1990.
- GASL, Friedrich. **Auto-ajuda em Conflitos – uma metodologia para reconhecimento e solução de conflitos em organizações.** São Paulo, Editora Antroposófica, 1999.
- GENETT, Gerard. **O Discurso da Narrativa.** Lisboa: Vega, 1972.
- GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade.** 1ª ed. São Paulo: Editora UNESP, 1991.
- \_\_\_\_ **A transformação da intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas.** São Paulo: Editora da Universidade Estadual

Paulista, 1993.

\_\_\_\_\_. **Novas Regras do Método Sociológico – uma crítica positiva às sociologias interpretativas.** Lisboa: ISCSP/Gradiva, 1996a.

\_\_\_\_\_. **Para Além da Esquerda e da Direita.** São Paulo: Unesp, 1996.

\_\_\_\_\_. **A terceira via.** Rio de Janeiro: Record, 2001a.

\_\_\_\_\_. **A terceira via e seus críticos.** Rio de Janeiro: Record, 2001b.

\_\_\_\_\_. **O Mundo em descontrole – o que a globalização está fazendo de nós.** Rio de Janeiro: Record, 2003.

GOFFMAN, Irving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana.** 13ª edição. Petrópolis: Vozes, 1985.

XXXXX, XXXXXXXX XXXXXXXX. **Um mapa, uma bússola – hipertexto, complexidade e eneagrama.** Rio de Janeiro: Editora Mileto, 2001.

\_\_\_\_\_. **Decifra-me ou te devorarei – A imagem pública de Lula no horário eleitoral em 1989, 1994, 1998 e 2002.** Tese de doutorado em Ciências Sociais (2006). Natal, EDFURN: 2006.

\_\_\_\_\_. **O Retorno do Discurso Erótico Feminino.** Lisboa: **Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC)**, 2009.

GOMES, Wilson. **Transformação da Política na era da comunicação de massa.** São Paulo: Paulus, 2004.

GRAMSCI, Antonio. **Maquiavel, a política e o socialismo.** In Cadernos de Cárcere. Volume três. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural.** São Paulo, Cultrix & Edusp, 1976.

HABERMAS, Jürgen. **Mudança Estrutural da Esfera Pública.** Rio de Janeiro, ed. Tempo Brasileiro, 1984.

\_\_\_\_\_. **Teoria do Agir Comunicativo: Racionalidade da ação e racionalidade social.** Tradução de Paulo Astor Soethe. São Paulo. WMF Martins Fontes, 2012.

HOBBS, Thomas. **O Leviatã.** São Paulo: Martin Claret, 2004.

KAMPER, D. **O trabalho como vida.** São Paulo: Annablume, 1998

KERCKHOVE, D. **A pele da Cultura.** Lisboa: Relógio d'água Editores, 1997.

KOTLER, Philip. **Marketing para o Século XXI – Como criar, conquistar e dominar mercados – 3ª Edição –** São Paulo – Editora Futura 1999

PROSS, Harry. **A Sociedade do Protesto.** São Paulo: Annablume, 1997.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação.** São Paulo: Cultrix, 1971.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural I e II,** Rio de Janeiro,

Tempo Brasileiro, 1967 e 1976.

LEVY, P. **Tecnologias da Inteligência – o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

\_\_\_\_\_ **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola 2007.

LEWIN, Kurt. **Problemas de dinâmica de grupo**. São Paulo: Cultrix, 1989

LOCKE, John. **O 2º tratado sobre o governo**. São Paulo: Martin Claret, 2004.

MAQUIAVEL, Nicolau. **O Príncipe**. São Paulo: Martin Claret, 2004.

MARX & ENGELS. **O 18 Brumário de Luis Bonaparte**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1969.

\_\_\_\_\_ **O Manifesto Comunista**. São Paulo: Martin Claret, 2004.

\_\_\_\_\_ **A Ideologia Alemã**. São Paulo: Martin Claret, 2005.

MCLUHAN, M. **Os meios de Comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MEYROWITZ, Joshua, **No Sense of Place- The Impact of Electronic Media on Social Behavior**; New York, 1984.

MIGUEL, Luis Felipe. **Os meios de comunicação e a prática política**. Lua Nova - Revista de Cultura e Política / CEDEC, 55-56, 2002.

MORIN, Edgar. “**La complexité et l’entreprise**”in **Introduction à une pensée complexe**, ESF, Paris, 1990 pp 113-124. Tradução do professor José Maria Tavares de Andrade (UFBA), 1997.

\_\_\_\_\_ **O Método, volume primeiro, A natureza da natureza**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1977; **O Método 2 - A Vida da Vida**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1980; **O Método 3 - O Conhecimento do Conhecimento**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1986; e **O Método 4 - As Idéias - Habitat, costumes, organização**. Porto Alegre: Editora Sulina: 1998.

MONTESQUIEU, **Do Espírito das Leis**. São Paulo: Martin Claret, 2004.

MOORE, Alan. **Watchmen**. (Watchmen, 1995) Desenho de Dave Gibbons. Tradução de Jotapê Martins. 4 volumes. São Paulo: Via Lettera Editora, 2005.

\_\_\_\_\_ **Do inferno** (From Hell, 1989/1999). Desenho de Eddie Campbell. Tradução de Jotapê Martins. 4 volumes. 3ª edição. São Paulo: Via Lettera Editora, 2005a.

\_\_\_\_\_ **Grandes clássicos DC n. 09 - Alan Moore**. (coletânea de histórias, diversos desenhistas). São Paulo: Panini Comics, 2006.

\_\_\_\_\_ **V de Vingança**. Desenhos de David Lloyd. São Paulo: Panini Comics, 2006a.

\_\_\_\_\_ **Lost Girls**. Ilustrado por Melinda Gebbie. Três volumes! Tradução Marquito Maia. São Paulo: Top Self Productions & Devir Livraria, 2007a.

NIETZSCHE, F.W. *Genealogia da moral: uma polêmica*. Tradução, notas e posfácio de Paulo César de Souza. São Paulo: Cia das Letras, 2002.

PLATÃO, **A República**. São Paulo: Martin Claret, 2004.

PORTO, Mauro. Enquadramento da mídia e política, 2004 in RUBIM, Albino. **Comunicação e Política** – conceitos e abordagens. Salvador: Edufba, 2004. p. 73.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Popular**. Lisboa: Editora Vega, 1978.

PROSS, Harry. **A Sociedade do Protesto**. São Paulo: Annablume, 1997.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Editora Cultrix, 1980.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. SP: Cia das Letras, 1995.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa** – tomos I, II e III (1983; 1984; 1985); tradução: Constança Marcondes Cezar; Marina Appenzeller; Roberto Leal Ferreira. Campinas, Papyrus: 1994; 1995; 1997.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **O Contrato Social**. São Paulo: Martin Claret, 2004.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna** – teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995.

\_\_\_\_\_ **A mídia e a modernidade** – uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.

WEBER, Max. **A Ética protestante e o espírito do capitalismo**. São Paulo: Martin Claret, 2004a.

\_\_\_\_\_ **Ciência e Política: duas vocações**. São Paulo: Martin Claret, 2004b.

\_\_\_\_\_ **Metodologia das Ciências Sociais**. São Paulo: Cortez;/ Editora da Unicamp, 1992.

WIENER, Norberto. **Cibernética e Sociedade**. São Paulo: Cultrix, 1954.

VARELA, Francisco; MATURANA, Humberto. **Árvore do Conhecimento**. São Paulo: Palas Atenas, 2001.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro, Amper-sand Editora, 1997.

VON NEUMANN, J. e MORGENSTERN, O. **The theory of games and economic behavior**. Princeton, Princeton University Press, 1944.

## Posfácio:

*Deus criou o homem. E o homem, imitando o Criador, criou a máquina. A realidade é o sonho de Deus; o simbólico é o sonho dos homens; e o virtual, o sonho das máquinas. Assim, a imagem não achata o símbolo; o ciberespaço não substitue a utopia; e o imaginário não se reduz à simulação. Então o homem matou Deus e a máquina matou o homem. E todos sonhos se perderam.*

## Recapitulando

O livro *O Encantador de Serpentes – Comunicação e Hermenêutica* começa com o capítulo *A cultura como modo de interação*, uma breve história fenomenológica do conceito de cultura, chegando à ideia de ‘centralidade da mídia’ como mediadora das relações sociais e à noção de cultura como dupla mediação social.

Em seguida, no texto *Arqueologia Política*, se resume o desenvolvimento do pensamento político em dois polos discursivos – descritivo e prescrito – e em camadas históricas sobrepostas, chegando à atualidade e à contradição entre autores mais sociológicos, como Thompson, que acreditam na ampliação da democracia representativa pela mídia; e outros pensadores como Levy, que pensam que as redes sociais organizadas a partir da internet estão promovendo o retorno à democracia participativa direta.

No terceiro capítulo, *Teoria dos jogos a contrapelo*, estuda as relações entre a mídia e consumo, a partir do pensamento de Pierre Bourdieu. Trata também do marketing como mediação e como prática social de reformatação das relações sociais para o consumo segmentado; da noção de inteligência coletiva, segundo Levy e Jenkins; e, finalmente, esboça uma teoria geral dos jogos centrada na atividade cognitiva. Mas, será que o conflito é um jogo que saiu das regras do campo em que foi gerado; ou, ao contrário: será que o universo simbólico (incluindo os jogos) é que é uma mentira criada para revestir as relações de poder. É o jogo que antecede o conflito ou ele é uma solução amistosa para disputa de interesses? No capítulo quarto, *A dádiva e a dívida – epicentros dos conflitos grupais*, investiga-se a existência de

dois princípios universais dos conflitos: a dádiva (ou o capital) e a dívida (ou o inconsciente).

Com os capítulos quinto, sexto e sétimo; o livro entra no universo dos Estudos Narrativos. *Comunicação e Hermenêutica - Apontamentos para uma teoria narrativa da mídia* faz uma introdução geral ao tema. O texto *O místico e o feiticeiro - Contrapontos entre imagem técnica e narrativa sequencial* aplica a teoria e a metodologia narrativas a dois pensadores atuais.

O último capítulo do livro, *As tecelãs da Intriga – notas sobre a narrativa midiática*, apresenta os diferentes momentos dos Estudos Narrativos (clássico, estruturalista, mitológico e hermenêutico), destacando alguns de seus conceitos e metodologias.

E o resultado de toda essa reflexão é que até a teoria está se tornando meta narrativa interativa.

## *A tessitura da intriga*

Toda intriga é feita a partir de dois personagens (protagonista e antagonista) e de um narrador externo, aparentemente não envolvido, que os enreda em um conflito. Um texto teórico não é exceção.

Aqui, por exemplo, apresentamos as gerações de estudos narrativos de modo que o estruturalismo e a mitologia comparada ocupassem o lugar de predecessoras teóricas da hermenêutica de Ricoeur. Depois estabelecemos um conflito central, apresentando a questão da mídia e da globalização das narrativas e a incapacidade dos estudos narrativos de darem conta de compreendê-las mais e explicá-las melhor.

Ora, há duas grandes deficiências na hermenêutica de Ricoeur: a sua preferência pela escrita como campo de inovação semântica (isto é, do ainda não dito, do inédito) em detrimento do caráter cognitivo das imagens, presentes nas narrativas mitológicas; e o fato dele não perceber as mudanças cognitivas resultantes do regime de tempo simultâneo instaurado da comunicação instantânea.

Para resolver esse conflito, fizemos uma atualização das ideias de Ricoeur (1994, 1995, 1997) em relação ao novo regime de simultaneidade de tempo e hipervisibilidade instaurado pelas mídias.

As mídias tornaram-se assim as antagonistas de nosso texto e Ricoeur, o protagonista invisível da nossa meta narrativa (um herói aparentemente impotente para atualidade).

Convocamos, em seguida, vários ajudantes para fortalecer a hermenêutica filosófica e literária de Ricoeur, dando a ela novos instrumentos analíticos para o estudo das narrativas midiáticas atuais: Benjamim, Cabrese, Jenkins ... Graças a essas alianças que conseguiu-se equilibrar forças com o inimigo epistemológico - a máquina midiática; sendo então capaz de compreendê-la por inteiro e assim assimilá-la na narrativa hermenêutica. As narrativas audiovisuais da mídia, principalmente a ficção científica, ocupam o lugar do arquétipo feminino, que é raptada pelo antagonista, precisando ser resgatada pelo protagonista. Sugeriu-se ainda que, tanto o casamento entre 'os mocinhos' (a hermenêutica e a imaginação narrativa) como a vitória do vilão (a mídia), nos leva de volta às estórias sagradas, re-unindo as narrativas ficcionais e históricas que foram separadas desde tempos imemoriais.

Chega-se então ao clímax do suspense: A Intriga midiática é legítima? Qual a solução para o conflito triangular entre narrativa, tempo e meta comunicação? Como integrar o esboço de uma teoria interpretativa das mídias à hermenêutica em geral e à nossa meta narrativa em particular? Ou seja: como terminaremos este livro?

## *Conclusão (ou conclusões)*

Uma boa classificação primária para narrativas (sejam fictícias ou reais) pode ser proposta a partir da solução do conflito, subdividindo-as em: as de final feliz e as de fim trágico (independente de elementos dramáticos cômicos ou trágicos).

As históricas com final feliz são as pedagógicas e hipnóticas. São narrativas para produzir esperança e fazer com que todos acreditem que 'as coisas vão dar certo', fazendo com elas realmente deem certo.

E as histórias com fins trágicos são aquelas que querem nos alertar que as coisas podem terminar mal. As narrativas trágicas são as que, pela catarse transcendente da representação, expiam nossas culpas e medos, nos ensinando a viver uma vida sem ilusões.

Bom, coerentes com tudo que foi dito e defendido até aqui, dois finais podem se constituir para este ensaio:

**O final feliz – A utopia social:** a imaginação criativa casa-se com narrativa histórica. Final que aponta para uma nova configuração cultural em escala planetária em que a narrativa da história escrita se encerra com o desfecho previsto desde o começo: a nova Jerusalém do Apocalipse é um retorno ao jardim do éden na Gênesis, como sustenta a exegese do crítico Frank Kermode (RICOEUR, 1995, 40-47).

E, nesse desfecho utópico - acrescente-se por minha conta: a mídia teria a missão histórica da condução narrativa deste ‘happy end’ escatológico, re combinando conscientemente os aspectos simbólico e referencial da linguagem em narrativas integrais; reeducando a sociedade para uma vida menos destrutiva.

**O fim trágico – A distopia social:** seremos controlados por máquinas. A intriga das mídias não é mais que mera manipulação de um poder gerenciado por quem não sabe o que realmente quer e acaba se tornando um fantoche das próprias narrativas. É o universo do ‘funcionário do aparelho’ descrito por Flusser: o ‘nomadismo sem corpo’, em que a alma viaja através das imagens técnicas; o apocalipse da mídia devoradora da ‘escala de abstração’ que nanifica a linguagem (BAITELLO, 2010, 13-59).

Um jornalista experiente, ao escrever uma matéria, intriga suas fontes, colocando seus entrevistados na posição de protagonistas e antagonistas. Ele deve, no entanto, deixar claro sua posição de forma elegante e deixar a decisão final para seus leitores. Somente assim ele será ético e justo. Creio que o mesmo vale para textos científicos ou filosóficos.

Há artimanhas narrativas que o jornalista pode ensinar ao pesquisador, como também há a disciplina e o rigor lógico que o escritor aprende com o cientista. E essa é a dupla intenção desse texto: por um lado, enriquecer os Estudos Narrativos com conceitos e noções das teorias das mídias; e, por outro, levantar elementos para estudar a narratividade dos discursos audiovisuais.

Porém, da presente meta narrativa, pode-se tirar algumas conclusões: Em primeiro lugar, constatou-se que, em relação às narrativas audiovisuais, é preciso enfatizar mais os diferentes contextos sócio históricos de recepção midiática do que em relação às antigas narrativas orais e escritas (cuja a análise era centrada nos contextos sócio históricos de produção e na linguagem). E mais: que ao se tornar interativa, a narrativa audiovisual incita o receptor à participação.

Para Ricoeur, ‘Narrar’ passa a ser considerado um ‘ato da fala’ intermediário entre ‘Descrever’ e ‘Prescrever’. A mediação entre o relato (de uma ação) e seu modelo ideal (prescrição) se estabelece por meio/na narrativa. Ricoeur associa o aspecto prescritivo da linguagem, à função poética e ao futuro; o narrativo, à função metalinguística e ao passado; e o descritivo à função referencial e ao presente.

Na perspectiva contemporânea, o descritivo da linguagem corresponde à mídia primária e ao corpo; o narrativo, à mídia secundária e à memória; e o prescritivo, à mídia terciária e à simulação virtual, entendido como projeção do futuro, como exercício da imaginação no horizonte dos possíveis. Talvez por ter sido influenciado pelo estruturalismo que estudou, Ricoeur considera a Mimese da linguagem, a auto configuração da narrativa, como a mais importante das três para a intriga. Mas, em se tratando de narrativas interativas, a Mimese do receptor (a catarse criativa) é de longe a mais significativa para construção da narrativa em tempo real. O jogador de games de imersão, por exemplo, é um novo tipo de receptor, simultaneamente interlocutor, leitor e telespectador.

E mais: além dos jogos de imersão holográfica virtual permitirem um desempenho cognitivo mais complexo, eles também transformam os jogadores em coautores de uma narrativa hipertextual em constante e permanente reconstrução. É a Mimese do receptor que reconfigura toda intriga, as Mimesis da linguagem e dos enunciadores primários. Os jogos holográficos interativos *The Sims Series* e *Second Life* são exemplos de como vários usuários podem construir empresas, cidades, países, trabalhando na internet em regime colaborativo.

Então agora, através de uma hermenêutica centrada na recepção e não na linguagem, apresentou-se a teoria das três mídias de Pross e aplicaram-se as noções narrativas de Mimese e Diegese à comunicação primária, secundária, terciária e transmidiática. Constataram-se assim, na narrativa transmidiática, quatro Mimeses: corporal, mental, audiovisual e emocional; e quatro Diegesis: arquetípica, histórica, meta narrativa e transdimensional. Elaboraram-se ainda os conceitos de Máquina Social de Pensamento e de Máquina Social da Imaginação. Resta dizer que a Máquina de Pensamento corresponde à Mimese do enunciador e a Máquina de Imaginação equivale à Mimese da linguagem. E que a construção de máquina cognitiva global, uma nova inteligência coletiva planetária descentralizada e sincronizada, formada pela utilização plena e consciente das máquinas sociais do

pensamento e da imaginação, corresponde à Mimese do receptor.

Nós somos essa máquina. A identidade narrativa da espécie humana, a história que contamos para nós mesmos com objetivo de definir quem somos; nos leva a crer que somos uma parte integrante da ‘Máquina biológica de aprendizado’, que nossa função no universo em que habitamos não é somente a de aprender, mas também de gerenciar o aprendizado de outras espécies. E que estamos apenas retornando à consciência da inteligência coletiva que nos formou.

Assim, outra conclusão que se atreve chegar aqui é que se confirma a ideia, presente na narratologia estruturalista e em Joseph Campbell, de que as histórias/estórias, sejam elas orais, escritas ou audiovisuais, formam uma única narrativa que conta a si mesma e que tem por referência principal sua própria estrutura.

E que eu apenas transmito o que me disseram ...

# O ENCANTADOR DE SERPENTES

*Hermenêutica e Comunicação*



Edições  
**UERN**

  
**FAPERN**