

O IMPÉRIO DO INSTANTE: os novos meios e o tempo de experiência

Gianfranco Pecchinenda: professor da Università degli studi di Salerno e da Università degli studi di Napoli "Federico II" na Itália. gpecchin@unisa.it

Resumo: este texto trata de uma reflexão sobre os critérios de escolha ditados e impostos a partir da noção de velocidade, ou ainda, da economia de tempo. A questão é enfocada a partir de um processo que é definido como simplificação da experiência. Trabalha-se com a noção de que uma das características mais conhecidas da pós-modernidade (ou modernidade tardia) é aquela de ter ampliado o processo de aceleração iniciado durante a modernidade. Os fluxos de aceleração de todas as atividades conduzem, no entanto, a uma tendência de "desprivação sensorial" provocada, em parte, pela existência de muitas fontes de informação e entretenimento a partir das novas tecnologias da comunicação. O texto se ocupa de analisar este fenômeno, inclusive as suas conseqüências, ainda que não intencionais, e seus reflexos na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: experiência, novas tecnologias, tempo/espço, consumo.

Abstract: This paper proposes a reflection about the choice process dictated and imposed by the notion of speed or time saving. This question is discussed considering the process of minimizing the experience. It is taken as premise that one of the most well known characteristics of post-modernity (or late modernity) is the amplification of the acceleration process started during the modernity. The acceleration flow of all activities leads to a "sensorial deprivation", partially caused by the existence of various information and entertainment sources derived from the new communication technologies. This work analyses this phenomenon and its consequences, that may not be intentional, and its reflection on the contemporaneous society.

Key Words: experience, new technologies, time/space, consumption.

O Império do Instante: os novos meios e o tempo de experiência ¹

Gianfranco Pecchinenda

Já é bem conhecida a idéia de que um dos processos fundamentais que tem acompanhado a formação da modernidade ocidental é a expropriação da experiência.

Qualquer discurso sobre a experiência - escreve o filósofo italiano Giorgio Agamben - deve hoje partir da constatação que essa não é mais outra coisa que aquilo que ainda não foi possível fazer. Uma vez que, assim como está privado da sua biografia, o homem contemporâneo tem estado expropriado da sua experiência: ao contrário, a incapacidade de fazer e transmitir experiências é, talvez, um dos poucos dados certos dos quais se dispõe sobre si mesmo. (AGAMBEN, 2001, p. 5)

Do ponto de vista da análise histórica, não se pode deixar de recordar como um ponto de retorno da reflexão sobre o "fim da experiência" o trabalho pioneiro de Walter Benjamin. Como é conhecido, o tema da experiência e do seu desaparecimento é tratado por Benjamin em vários textos e, das suas análises, foi possível construir a base epistemológica principal para os que se

¹ Texto apresentado no III Colóquio Brasil-Itália de Ciências da Comunicação, realizado em Belo Horizonte em Setembro de 2003. O trabalho do professor Pecchinenda, originalmente em italiano, foi vertido para o Português pelo professor Doutor Toni André Scharlau Vieira.

ocupam deste fenômeno. Um dos pontos chave, a propósito, pode ser considerado a distinção entre a experiência acumulada e experiência vivida. Após Benjamin, deve considerar-se como um dado adquirido a perda de importância do primeiro tipo de experiência. Isto é, no senso de possibilidade de sedimentação de determinados conteúdos na memória e de possibilidade de um reencontro, em termos de autoconsciência - fenômeno este muito estudado no âmbito da sociologia da memória.² Também não se pode deixar de dar importância às transformações conexas a perda de um outro tipo de capacidade experiencial, a chamada experiência vivida, funciona como percepção atual, como *presentificação* da consciência sobre um determinado conteúdo.

Em um primeiro enfoque, a idéia de *atrofia da experiência* é essencialmente "fim da tradição", ou ainda, interrupção - tipicamente moderna - daquele processo que cria, por si só, a tradição.

Tal interrupção corresponde a uma obstrução da capacidade do indivíduo de acesso ao vivido e de permitir que sejam depositados conceitos na sua memória, quanto uma dificuldade na elaboração dos conteúdos acessados através de uma linguagem que media as visões do indivíduo com elementos da memória coletiva. (BENJAMIN, 1966, p. 23)

² Ver SCALAMONTI, Antonio Cavicchia (ed.). **La lotofagia. O del desiderio di dimenticare.** Napoli: Ipermedium libri, 1997.

Como segundo enfoque estamos, ao contrário, frente a uma tendência de transformação da capacidade perceptiva e cognitiva dos sujeitos, um fenômeno que deixa entrever a possibilidade de verificar-se uma espécie de mutação antropológica que implicaria, em particular na modernidade tardia, sobretudo entre as gerações mais jovens.

Nos contextos onde a mudança é mais rápida, este processo não coloca em discussão somente a ligação entre as gerações e a possibilidade de transmissão de uma experiência, mas a mesma possibilidade de sedimentar um saber válido por todos no curso de uma vida. É o próprio valor da experiência que decai. (JEDLOWSKY, 1989, p. 22)

Não creio que seja necessária uma eventual definição mais precisa do ponto de vista semântico e teórico de um termo como experiência que - pela sua natureza - é destinado a manter uma aura de ambigüidade no senso comum, sobretudo em vista das recentes inovações tecnológicas. Por outro lado, mais que ao estatuto ontológico da experiência, compreendo necessário referir-se a algumas conseqüências geradas pela confusão, sempre mais manifesta, entre as experiências que os diversos níveis de realidade e simulações tecnológicas possam permitir, sobretudo para as gerações mais novas. Para comprovar tal discurso, será necessária alguma reflexão preliminar sobre o conceito de simulação.

Defino *cultura da simulação* a manifestação de um fenômeno presente no âmbito da cultura contemporânea,

principalmente a partir da difusão da *digitalização* dos processos comunicativos, em virtude da qual a modalidade experiencial relativa aos objetos materiais começou a ser orientada, de forma intensa, pelas representações (*simulações*) destes.

Trata-se, em outras palavras, do desenvolvimento de uma transformação mais radical da experiência, conectada a um processo de *abstração* e *desmaterialização*, cujas raízes podem ter surgido já no nascimento da escrita, uma vez que a escrita tornou a linguagem humana "exteriorizada", fazendo-a fixar-se como uma coisa que existe de modo "objetivo", independente da experiência humana da fala. Para a consolidação deste processo, contribuíram instrumentos heterogêneos como o relógio (e, numa outra medida o calendário) que provocou uma mudança na relação dos homens com o tempo semelhante àquela que a escrita fez no âmbito da linguagem; bem como o dinheiro, que tornou abstratas as transações e as medidas de valores e de trocas, colocando as experiências individuais de transações materiais a reboque da abstração financeira. Também se destaca a fotografia, que representa, de forma significativa, uma fase da história da cultura ocidental onde começava a delinear-se uma nova realidade sensível construída socialmente graças à mediação das reproduções imateriais dos lugares, das coisas e das pessoas.

Deste ponto de vista, o momento crítico de transformação que caracteriza a recente introdução das tecnologias digitais está conectado ao fato de que, a partir deste momento, não

necessariamente encontraremos uma correspondência entre a representação (a imagem digital) de um determinado objeto material e o objeto em si. Isto quer dizer que uma imagem (e o espaço-tempo que esta representa) começa a assumir um estatuto de realidade absolutamente independente da realidade física, conectadas às categorias espaço-tempo tradicionais.

O debate sobre estes temas tem, obviamente, origens remotas nas reflexões epistemológicas ocidentais, e não é por acaso que o assunto cresceu em importância, notavelmente, a partir das ampliações dos debates sobre os efeitos sociais do nascimento do cinema, em primeiro lugar e, depois, da televisão. Uma série de autores, aos quais não se pode censurar, muitas vezes produziu críticas apocalípticas. Um exemplo é Jean Baudrillard, que destaca os efeitos de *confusão* derivados da exposição às imagens televisivas, falando de “desaparecimento da realidade”, de “fusão” entre realidade e ficção, e assim por diante. Para além dos juízos sobre estas posições, alguns pontos de reflexão podem resultar muito significativos, como o de CONCATO (2001, p. 203): “Na dimensão microscópica da tela, a realidade aparece como aquela que, para usar as palavras de Simmel, se poderia definir como uma abreviação prospectiva (...). O mundo se aproxima, mas perde suas tonalidades emotivas, a força do impacto, enfim, até mesmo o sabor”. O mundo real é visto através da realidade transmitida pela televisão; ao mesmo tempo, a realidade simulada aparece sempre mais próxima, verdadeira, concreta. Os grandes impactos do mundo externo e a angústia que estes possam produzir tendem a ser redimensionados,

reportando-os à experiência televisiva e tudo aquilo que acontece para além da televisão aparece, apenas, um pouco verossímil: assemelha-se a realidade, mas não é real.

Se estas reflexões conservam uma certa validade para um modelo comunicativo baseado sobre as imagens televisivas analógicas, as coisas mudam bastante - antes, como indicado, aparecem como uma chicotada decisiva - quando a reflexão se coloca em termos de imagens digitais. Começamos, verdadeiramente, a encontrar pela frente não a realidade baseada sobre "representação de ..." alguma coisa, mas a realidade que não encontram correspondência alguma se não em si mesma (ou em outra representação digital).

É o universo dos mundos paralelos criados através da mediação dos computadores, que encontram, por exemplo, a sua extraordinária modalidade experiencial nos programas atuais de simulação eletrônica e nos videogames.³

A cultura da simulação é referida, portanto, mais em específico, dentro daquela cultura cuja ação social e suas interações são - seja do ponto de vista perceptivo ou sensorial - dirigidas, mediante próteses, através de uma *realidade simulada*, através de uma "realidade" que, ao menos em princípio, não tem, necessariamente, correspondência com a *primeira realidade*, ao

³ Ver. PECCHINENDA, Gianfranco. **Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'homo game.** Roma-Bari: Laterza, 2003.

contrário daquele universo que tem como referência material as coordenadas espaço-tempo tradicionais.

Quem, por exemplo, assume um compromisso e interage com um videogame, participa da cultura da simulação. Tal participação, ao menos em princípio - repito novamente - pode ser um fim em si mesmo, ou ainda, pode não provocar uma repercussão na realidade. É muito provável, no entanto, que as conseqüências existam: quem aprende a manobrar um aeroplano através de um programa de simulação de vôo no computador, pode, sucessivamente, "entrar" na realidade com conseqüências muito sérias (e, tragicamente graves, como no caso do ataque aéreo às torres gêmeas de 11 de setembro); quando um cirurgião interage através de um computador e intervêm virtualmente a partir de um programa que permite manipular um instrumento que está conectado eletronicamente e, ao seu comando, executa funções cirúrgicas em um paciente.

Da mesma forma, quando um engenheiro precisa verificar a resistência de uma ponte, o fará, primeiramente, de maneira virtual, certificando-se dos cálculos executados por um programa específico e previamente escolhido: imaginemos, no entanto, as catastróficas conseqüências "reais" de um eventual erro "virtual". Estes e muitos outros exemplos ainda podem ser apresentados. São todos exemplos da manifestação da difusão da cultura da simulação na nossa contemporaneidade, ou ainda, da complexa fase de confusão entre esferas de realidade que tudo isso comporta.

A minha sensação não é outra que, encontrando-se em uma fase de transição generalizada, ao menos do ponto de vista da fruição tecnológica, seja necessário deter uma certa atenção sobre as possíveis conseqüências das transformações da experiência conectada às inovações tecnológicas.

O lingüista italiano Raffaele Simone falou recentemente em uma "grade substituição", referindo-se à transformação dos "fatos" em "espetáculos" e das "pessoas" em "espectadores":

(...) entre a realidade e nós foi colocada uma tela - escreve ele - não importa se da calculadora ou do televisor. Se vê o mundo, essencialmente, através da tela. A tela nos dá uma variedade de representações de alguma coisa que parece o mundo, mas o mundo que vemos poderia não ser completo. Que importa isto para as pessoas? Que não distingamos mais entre real e virtual. A percepção foi arruinada, com o senso de realidade, com a riqueza dos objetos 'verdadeiros' e tudo o mais. As pessoas comuns já estão capturadas. (SIMONE, 1993, p. 104)

Um outro exemplo é aquele do café solúvel. Não o considero um café verdadeiro, mas um simulacro do café passado. No entanto, uma pessoa que jamais bebeu outro tipo de café, senão os do tipo instantâneos, o consideraria o verdadeiro café! O simulacro passou a ser a "realidade" de alguns. Aliás, sinto que posso declarar que, em um futuro próximo, os que crêem nas simulações como realidade verdadeira será a maioria.

Este exemplo, transferido para o universo dos simulacros do imaginário contemporâneo, a percepção da realidade e a

construção social da identidade levantam algumas questões, que, no meu ponto de vista, são de grande atualidade.

1. ZAPPING E FAST FOOD: O TEMPO INSTANTE

O homem moderno - escreve o economista Daniel Cohen - descobre hoje que uma sociedade próspera não é uma sociedade emancipada do trabalho. De fato, ao contrário do que pensam os teóricos do fim do trabalho, as modernas tecnologias não substituem o homem. Na verdade, exige-se dos indivíduos que façam cada vez mais coisas. (...). O homem moderno descobre, assim, que uma sociedade sete vezes mais rica se assemelha, cada vez mais, a um automóvel que vai sete vezes mais veloz, que um velocista que tem sete vezes mais tempo para correr O homem moderno descobre, de maneira cada vez mais profunda, que se o mundo tecnológico o emancipa, progressivamente, das necessidades, não o emancipa, porém, desta mesma tecnologia. (COHEN, 2001, p. XI e p. 119)

O homem atual, de forma significativa, tem sentido manifestações de uma série de fenômenos sociais de enorme importância. Está descobrindo que o império do trabalho vem sendo progressivamente substituído por outras formas de domínio mais sutis, mas não menos eficazes. Tais formas de construção social, que podem assumir diversas manifestações na nossa sociedade, têm, certamente, em comum dois elementos causais: a inovação *tecnológica* (em particular aquelas conectadas aos meios de comunicação eletrônica) e o consumismo (em cujo âmbito assume uma particular importância a promoção ideológica da lógica do *jogo*).

Trata-se, portanto, dos fenômenos que - ainda que somente em uma perspectiva teórica - são muito difíceis de tratar separadamente, visto a sua efetiva presença no nosso cotidiano. Tentarei, em cada caso, de apresentar os elementos de base que os caracterizam - valendo-me, no entanto, das contribuições de estudiosos que se ocupam destes temas nos últimos anos - reservando-me, nas notas conclusivas, destacar os fios condutores dos diversos discursos.

O eminente sociólogo Zygmunt Bauman definiu a relação do homem pós-moderno e a sua percepção temporal em termos de *nomadismo*. Os homens pós-modernos - ele escreve - são considerados "nômades" porque são constringidos a vagar de um lugar a outro sem nenhuma conexão.

É sobre este ponto de vista que se diferenciam dos antigos peregrinos, não na comum preocupação para a fundação e a conservação da identidade. A maior parte das atribuições do conceito moderno de identidade, se aplica aos nômades da mesma forma que aos peregrinos. No entanto, a identidade é um dever de casa, um dever que deve ser controlado reflexivamente, e cujo controle é uma responsabilidade individual e constante; no entanto, a construção e a manutenção da identidade são deveres que não podem nunca ser abandonados, tensões que nunca podem ser esquecidas. Aquilo cujos nômades e peregrinos se diferenciam uns dos outros, e, de forma clara, é a desconexão do espaço/tempo, oposta a integração da noção espaço-temporal, sobre a qual é construída a identidade dos peregrinos. Os peregrinos escolhem cedo a sua destinação e projetam com certa precisão o itinerário das suas vidas (...). Os nômades, ao contrário, com muita dificuldade se movimentam com a imaginação entre os sucessivos pontos de parada da caravana (...). Os nômades, como os peregrinos, estão ocupados em torno da construção das suas identidades; tratava-se, no entanto, de identidades "momentâneas", "para o hoje", até um novo destino. Os nômades não dão tanta importância ao espaço/tempo, se movem através

dele; e, por isso, se movem através da sua identidade (...). Em uma vida composta de momentos iguais, não há sentido falar de direções, projetos e relações. Cada presente conta tanto, ou pouco, quanto qualquer outro (...), a vida é uma sucessão de determinações que se autodelineiam (...). Aquilo que o presente pode oferecer o oferece agora, "até a última gota". A oferta será revogada (ou não será, muitas vezes, esquecida?) quando o presente for substituído (colocado a parte, jogado fora, tornado obsoleto, caído em esquecimento) por qualquer outro presente do amanhã. (BAUMAN, 1995, p. 215 - 225)

Entre as conseqüências sempre muito evidentes e próximas das afirmações da presença "nômade" nos confrontos da existência de tais processos (inovação tecnológica e consumismo), vão sublinhados, a perda de peso de cada modelo de referência passada (fim da experiência), a perda de perspectiva (incapacidade de representar-se um futuro como projeto), o desempenho e a tendência à simplificação e a aceitação a-crítica e não reflexiva de cada mensagem (prevalência da superficialidade sobre a profundidade).

O tempo linear, irreversível, mensurável, previsível - em poucas palavras, o tradicional *tempo prospettico* da modernidade - está se esfacelando, da mesma maneira que a sociedade em que vivemos. Um dos movimentos de maior significado em relação às mudanças nas percepções temporais é, sem dúvida - como foi sublinhado em muitas partes - o movimento da *presentificação*.⁴ Tal movimento é considerado por M. Castells um dos elementos cruciais para a afirmação e difusão da "sociedade em rede".

⁴ Antonio Cavicchia Scalamonti – Gianfranco Pecchinenda. **La memoria consumata**. Napoli: Ipermedium libri, 1996.

(Nós) não estamos assistindo - ele afirmou - somente a uma relativização do tempo baseado nos contextos sociais ou, alternativamente, ao retorno da reversibilidade do tempo, como se a realidade pudesse ser inteiramente capturada por mitos cíclicos. A transformação é mais profunda: se trata de refundir o tempo para criar um universo infinito, que não se autoexpande mas se autoconserva, não cíclico, mas casual, não recorrente, mas único: um tempo sem tempo que usa a tecnologia para fugir dos contextos da sua existência e para apropriar-se, de modo seletivo, de qualquer valor que algum contexto possa oferecer ao sempre-presente. (CASTELLS, 2002, p. 495)

Esta fundamental transformação na percepção temporal apresenta duas conseqüências sobre o modo de ver a realidade que parecem intimamente ligadas com os diversos temas que estamos examinando aqui: a *simultaneidade* e a *atemporalidade*. Se como conseqüência da simultaneidade pode ser considerado o desenvolvimento e a definitiva afirmação de um fenômeno cujas origens podem ser identificadas já no final de 1800 e relacionado com as invenções do telefone, do radiotelefone e - sobretudo - do cinema. A conseqüência da atemporalidade e das afirmações sobre um "tempo-instante", de um "tempo sem tempo", aparece como uma manifestação absolutamente original e, de um ponto de vista cultural, revolucionária.

A recontextualização dos tempos nos meios dentro do mesmo canal de comunicação e a escolha do espectador/interativo, cria um mosaico temporal no qual não só os gêneros se misturam, mas o tempo torna-se sincrônico sobre um horizonte plano, sem começo e sem fim, sem uma seqüência. A falta de temporalidade do hipertexto multimedial é um

aspecto decisivo da nossa cultura, que constrói as mentes das crianças educadas no novo contexto cultural. (CASTELLS, 2002, p. 526)

Do ponto de vista da temporalidade, reforço, não pertencemos mais ao fluxo linear irreversível dominado pela idéia de progresso, nem voltamos ao eterno presente da cultura da ciclicidade, mas estamos começando a emergir em um universo temporal indiferenciado que depende dos impulsos e das necessidades dos fruidores, a eles volta intimamente ligado às decisões dos produtores tecno-econômicos desta cultura virtualizada emergente.

Esta *presentificação*, esta “compressão do tempo” até as margens dos seus limites, pode ser considerada equivalente “a perda da seqüência temporal e até mesmo do tempo”.⁵

As conseqüências de uma tão exasperada percepção da temporalidade são, obviamente, múltiplas e seria sem sentido tentar sintetizá-las aqui. O antropólogo norueguês ERIKSEN (2003, p. 13) – que realizou uma brilhante pesquisa sobre a “tirania do tempo” – escreveu:

(...) vivemos com um olhar fixo no futuro, nos dois segundos que virão. As conseqüências desta pressa terrível são devastantes: o passado e o futuro como categorias mentais, são ameaçadas pela tirania do instante. Esta é a era do computador, da internet, dos satélites para as telecomunicações, das televisões com múltiplos canais, das mensagens

⁵ CASTELLS, Manuel. **La nascita della società in rete**. Milano: EGEA – Università Bocconi, 2002.

SMS, do e-mail, dos Palm-Top e do e-commerce. Quando se é emissor, a coisa mais importante é a atenção dos receptores. Quando se é o receptor a principal questão é administrar o tempo. Está aqui a principal tensão da sociedade contemporânea.

Daí se deduz que uma das principais habilidades que um habitante da sociedade da informação deve ter é aquela de defender-se de 99,9% das informações que são oferecidas, cuja necessidade são praticamente nulas, predispondo dos filtros confeccionados sob medida para selecionar as informações.

Sempre a propósito do processo de presentificação, LYON (2002, p. 184) escreve:

Esta é a atual crise do tempo. Se colocarmos atenção sobre o modo no qual a tecnologia das comunicações e o consumismo estão contribuindo para a construção de um mundo pós-moderno, então, o 'desaparecimento' do tempo se coloca como um problema sério. O *zapping* do controle remoto e o *fast food* podem parecer exemplos banais, mas são signos, símbolos do nosso tempo. Já se disse que o termo cyberspaço sugeriria a idéia de lugar ou de posição, se pode, igualmente, sustentar que a internet consista, essencialmente, em uma drástica redução dos tempos de comunicação. O instantâneo nos colocou frente a um campo gravitacional de um presente perene. Somos prisioneiros do imediato, uma armadilha entre passado e presente (...); nas condições pós-modernas, conservar uma memória viva como fonte de significado para o presente e esperança para o futuro é um pouco difícil.

Se, apenas seguindo as indicações citadas, podemos considerar fato consumado o fenômeno da aceleração temporal enquanto um dos traços característicos do mundo pós-moderno,

passamos, agora, a considerar algumas conseqüências mais profundas sobre o homem contemporâneo.

2. HOMO LEGENS E HOMO VÍDEO-LUDENS: UMA SIMPLIFICAÇÃO DA EXPERIÊNCIA?

GALTUNG (2003, p. 149), estudioso conhecido pelo seu otimismo, disse recentemente, a propósito das suas experiências com estudantes dos anos 90:

(...) muitos de vocês são afetados, de maneira contínua, por uma visão de flash, por uma experiência sincrônica de uma realidade feita de imagens ricas de detalhes e não das linhas temporais que a atravessam, nem da seqüência de causas e efeitos ou do seu reconhecimento. Certo, tem a necessidade de relacionar os aspectos, mas, do jeito que as coisas vão hoje, *se está, pouco a pouco, neutralizando a capacidade própria de pensar a favor de uma habilidade no ver e no sentir, gostar e provar* – um orgasmo de sensações que oferece pouco espaço para o intelecto.

Retomando a idéia do fenômeno da “tirania do instante”, já trabalhado, a questão pode ser posta nos seguintes termos:

(...) se se distribuísse uma crescente quantidade de informações a uma velocidade também crescente, se mostra sempre mais difícil criar narrações, ordens e seqüências evolutivas. Há o risco de que os fragmentos sejam contrariados, com conseqüências relevantes sobre o modo de reportar-se ao saber, ao trabalho e ao estilo de vida propriamente dito. Causas e efeitos, crescimento interno, maturidade e experiência: todas estas categorias estão em crise frente a esta situação. (ERIKSEN, 2003, p. 144)

Reporto-me a estas citações porque elas descrevem adequadamente aquilo que, ao meu ver, se coloca como um dos fenômenos fundamentais para refletir e analisar as transformações nas modalidades experienciais estimuladas pelos novos meios.

Em um trabalho sobre *videogames e a cultura da simulação*, me detive sobre o fato de que um dos aspectos mais debatidos nas ciências sociais contemporâneas é relativo ao fim do modelo *homo legens*, ou ainda, a perda daquela particular tipologia identitária – tipicamente ocidental – caracterizada por um determinado acirramento nos confrontos da realidade, fundado sobre uma percepção do tempo, do espaço e sobre uma imagem correspondente de si enquanto ser racional, único, autônomo e independente de todos os outros homens.

Um dos pontos cruciais da discussão pode ser considerado o seguinte: a partir da difusão e utilização dos meios eletrônicos (e da televisão em particular) no âmbito dos processos de socialização, as gerações mais novas, sempre menos habituadas a leitura, haveriam começado a perder uma série de estímulos do saber transmitidos através da cultura escrita.

Sobre este tema, como sempre acontece, encontramos provocações de grupos de intelectuais cujas posições podem ser adequadamente recolocadas no plano da antiga divisão entre apocalípticos e integrados.

Entre os primeiros, o tom dos discursos pode ser exemplificado desta maneira: se as novas gerações – eles sustentam – são portadoras, como parecem ser, de uma quantidade de “re-oralização cultural”, é facilmente previsível que seremos destinados a andar ao encontro de perdas de algumas das maiores aquisições da nossa civilização, que seriam a liberdade individual, a capacidade de análise racional e seqüencial da realidade, a democracia, a atitude introspectiva e outras características que contribuíram para estruturar as formas essenciais do nosso tipo de sociedade. Enquanto a cultura da leitura socializava a dimensão da análise, o controle lingüístico, a explicitação verbal, a consequência preposicional, o espírito crítico, a necessidade de traduzir em palavras o próprio mundo interior e a própria experiência, a cultura do áudio-visual seria a portadora de modelos um tanto quanto dissonantes.

O ponto de vista oposto, aquele que podemos chamar de “integrados”, vêm sustentando que o uso constante dos novos meios seria muito útil, pois poderia liberar as novas gerações das malhas complexas das linguagens gramaticais e alfabéticas o que, no final das contas, provocaria o fim do predomínio da leitura alfabética como instrumento principal para o acesso ao conhecimento e o aparente incomensurável crescimento dos novos meios eletrônicos seria festejado como um extraordinário desenvolvimento cultural, graças ao fato de poder oferecer às novas gerações um estímulo coerente com a bagagem sensorial de cada um, constituindo-se a ocasião de poder manifestar ao mundo as suas potencialidades,

sejam elas técnicas ou cognitivas e perceptivas, conectadas a uma aproximação diferente com a realidade espaço-temporal.

Trata-se, obviamente, de exemplos exagerados. Estes pensamentos são lançados, muitas vezes, em prejuízo às possíveis conseqüências sócio-antropológicas das inovações tecnológicas, recheados de juízos de valor e de certos interesses.

Se, pessoalmente, sempre suspeitei das posições dos apocalípticos, que acabam, quase sempre, por condenar qualquer tentativa de inovação, sejam essas mais ou menos fundamentadas. Também é verdade que existe uma certa exaltação dos modelos de experiências ambientadas exclusivamente na tecnologia e nos seus "mundos derivados", uma certa orientação perceptiva, o redirecionamento do equilíbrio sensorial e sua conexão com um certo culto da inovação tecnológica a todo o custo não me parecem metas possíveis de serem atingidas.

Não estarei aqui, certamente, a recordar a importância de um maior contato com o mundo da natureza, nem quero referir-me a impossibilidade de substituição da experiência direta, do contato imediato e também físico com o outro, fonte inestimável para as nossas emoções e para a constituição da nossa capacidade expressiva, seja *patética* ou *estética*. É certo, porém, a necessidade de sublinhar aquilo que, ao meu ver, continua a ser um dos principais riscos dentro do universo tecnológico e que pode torná-lo incontrolável, e do qual já se percebe evidentes sintomas na interação cotidiana, quando nos confrontamos com outros que, mais

do que nós (os menos jovens), vivem majoritariamente *com-fusos* com as aproximações entre o *real* e o *virtual*.

Refiro-me àquelas situações nas quais, diante de uma extraordinária capacidade de analisar e compreender, de apaixonar-se e de reagir aos eventos que se colocam “para além da telinha”, se manifestam em muitos sujeitos um surto de *desprivatização* sensorial que, muitas vezes, se transforma em um verdadeiro *primitivismo perceptivo*.

Se as possibilidades de relações de qualquer pessoa estão ligadas às tecnologias, qualquer pessoa tenderá a empregar, de modo ainda mais crescente, as tecnologias como forma de expressar o seu próprio ser. Quanto mais as tecnologias são utilizadas, mais cresce o repertório de possibilidades.

Seria um erro considerar esta *condição multifrênica* como uma forma de anomalia, até porque ela aparece, muitas vezes, com um senso de aventura. Alguns dias podem, é claro, não demonstrarem nada que distingam a *multifrenia* da simples “vida normal”.

Mas, antes de passar por este estado oceânico, paremos para considerar algumas características principais desta condição⁶. Três delas são particularmente dignas de nota.

a) A relação com o tempo e o espaço: com a tecnologia da saturação social, dois dos maiores fatores que impediam

⁶ Ver Kenneth J. Gergen, *The Saturated Self*, Basic Books, New York, 1991.

tradicionalmente as relações – vale dizer o tempo e o espaço – vêm geralmente removidas. O passado pode ser reproposto continuamente – como ocorre, por exemplo, com a voz e com o vídeo – e a distância não põe substanciais barreiras às contínuas trocas comunicativas. Embora esta mesma liberdade pode conduzir, ironicamente, a formas de escravidão.

Para cada pessoa, paixão, possibilidade assimilada no próprio ser, se impõe uma punição, uma punição seja por ser ou por ser com. No primeiro caso, quando os outros se transformam parte do próprio ser, também os seus gostos, fins e valores se insinuam no próprio ser. Através do contínuo intercâmbio se adquire, por exemplo, uma grande vontade de comida tailandesa, o desejo da segurança da aposentadoria ou de um investimento para a conservação da natureza. Através dos outros se começa a dar valor ao pão integral, aos textos chilenos, as políticas sociais. É claro, como dizem os budistas, desejar é, simultaneamente, transformar-se em um escravo do desejo.

b) O senso de inadequação do ser: não é só a ampliação do ser, através das relações que perseguem o indivíduo com o senso de “dever”, tem também a difusão da dúvida sobre o próprio ser na consciência cotidiana, uma sutil sensação de inadequação que sufoca a atividade de cada um com uma desagradável sensação de vazio. De maneira indicativa, este senso de inadequação é um subproduto da “superpopulação” do ser. Isto porque, paralelamente ao processo de assimilação dos outros no nosso ser, verifica-se,

também, uma conotação valorativa, onde se imaginam as pessoas como “boas”, “justas”, “exemplares”. Muitos de nós trazem consigo o “fantasma do pai”, que lembra os valores de honestidade e do trabalho duro, ou da mãe, quando nos esforçamos para sermos educados e inteligentes. Podemos, também, absorver de um amigo os valores de manutenção de um corpo são, da amante a idéia de auto-sacrifício, de um professor um determinado conceito de sabedoria e assim por diante. O chamado desenvolvimento normal deixa para a maioria das pessoas uma rica quantidade de “fins para uma vida boa” e de conceitos suficientes para obter um senso de bem-estar pessoal, sempre raciocinando sobre tais fins.

Mas consideremos, agora – escreve Gergen –, os efeitos da *saturação* social. A gama de amigos e conhecidos se expande exponencialmente, o passado de cada um continua a ser vivido; e os mass media nos expõem a um enorme aparato de novos critérios de auto-valorização. Um amigo da Califórnia nos recorda de relaxar e gozar a vida; no Ohio um colega teve sucesso trabalhando 11 horas ao dia. Um parente de Boston sublinha a importância do ser culturalmente sofisticado, enquanto um colega de Washington critica a nossa falta de juízo político. Um parente que volta de Paris nos lembra de prestar atenção no nosso aspecto social, enquanto um grande companheiro do Colorado sustenta que é necessário ficar de bem com a vida. Ao mesmo tempo, as revistas, os jornais e a televisão nos fornecem uma lista de novos critérios de auto-valorização. Você é suficientemente feliz, limpo, bom viajante, lê bastante, possui baixos níveis de colesterol, é magro, tem habilidade na cozinha, é amigável, perfumado, tem bom penteado, se cuida com a segurança, pensa na família? A lista é infinita. (GERGEN, 1991, p. 65)

c) A dissolução da racionalidade: uma terceira dimensão da *multifrenia* está estritamente ligada aos outros. O centro das

atensões aqui é a racionalidade do *decision-making* cotidiano – a busca de ser uma “pessoa responsável”. Porque – nós nos perguntamos – é importante que os nossos filhos freqüentem a escola? A resposta racional é que a instrução da escola vai incrementar as oportunidades de trabalho, de ganhos e ampliar as possibilidades de sucesso pessoal. Porque – nos perguntamos – devo parar de fumar? E a resposta evidente é que o fumo provoca o câncer, assim, fumar significa, simplesmente, reduzir a vida.

Estas “óbvias” linhas de raciocínio são óbvias só quando a nossa identidade se coloca perante aos padrões de um grupo social específico. A racionalidade destas respostas depende, na maioria das vezes, da aceitação de opiniões – da assimilação dos pontos de vista dos outros. A aquisição de uma identidade particular, em um outro âmbito cultural, muda estas “boas razões” para críticas do tipo “racionalização”, “falsa humildade”, ou “ignorância”.

Dentro de algumas sub-culturas – comenta, ainda, Gergen – uma instrução adquirida na escola é como um bilhete só de ida para as convenções burguesas: um trabalho de colarinho branco, um obstáculo, uma adversidade crônica. Para muitos fumar é parte integrante de um estilo de vida perigoso; oferece uma intensidade, uma existência fora do comum, um individualismo exacerbado. Do mesmo modo, economizar dinheiro para a velhice é uma tradição em uma família, e um “esquecimento da “erosão provocada pela inflação” em outra. O uso dos critérios de racionalidade não conduz, então, a um claro e único juízo das pessoas. Ao contrário, o nível de complexidade aumenta a ponto de tal coisa tornar impossível uma posição racional coerente. (GERGEN, 1991, p. 75)

Com efeito, uma vez que a *saturação* social amplia decisivamente o aumento da 'população de si', uma escolha de uma das 'pessoas' pode ser arbitrária. Jogar cara ou coroa acaba parecendo uma solução buscada com muito empenho. Nos aproximamos de uma condição cuja verdadeira idéia de "escolha racional" se mostra insignificante.

Assim – é a conclusão do psicólogo norte-americano – verificamos que durante o século XX conhecemos uma profunda maré de mudanças nas características da vida social. Através de um aparato de tecnologias lançadas há pouco tempo, o mundo das relações tende a transformar-se ainda mais saturado. Nos empenhamos para ter um maior número de relações, em uma maior variedade de formas e com mais intensidade, como nunca antes. Com a multiplicidade de relações se verifica, também, uma transformação na capacidade social do indivíduo, seja no conhecimento do como ou no conhecimento da coisa. O senso relativamente coerente e uniforme do ser, inerente à cultura tradicional, se rende às múltiplas possibilidades existentes. Uma *condição multifrênica* emerge naqueles que navegam nas correntes, sempre mutantes, encadeadas e controversas do ser. Transporta-se o fardo de um crescente aparato de deveres, de dúvidas sobre o próprio ser, de irracionalidade. A possibilidade de um forte romantismo ou de um forte modernismo da mentalidade unívoca retrocede e se abre a estrada ao ser pós-moderno.

3. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. **Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia.** Torino: Einaudi, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Il teatro dell'immortalità, Il mulino.** Bologna: 1995.

BENJAMIN, Walter. **L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità técnica.** Torino: Einaudi, 1966.

CASTELLS, Manuel. **La nascita della società in rete.** Milano: EGEA – Università Bocconi, 2002.

COHEN, Daniel. **I nostri tempi moderni. Dal capitale finanziario al capitale umano.** Torino: Einaudi, 2001.

CONCATO, Giorgio. **L'angelo e la marionetta. Il mito Del mondo artificiale da Baudelaire al cyberspazio.** Bergamo: Moretti & Vitali, 2001.

ERIKSEN, Thomas Hyllan. **Tempo tiranno. Velocità e lentezza nell'era informatica.** Milano: Elèuthera, 2003.

GERGEN, Kenneth J. **The Saturated Self.** New York: Basic Books, 1991.

JEDLOWSKY, Paolo. **Memória, esperienza e modernità.** Milano: Angeli, 1989.

LYON, David. **Gesù a Disneyland. La religione nell'era postmoderna.** Roma: Editori Riuniti, 2002.

PECCHINENDA, Gianfranco. **Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'homo game.** Roma-Bari: Laterza, 2003.

PECCHINENDA, Gianfranco. **La memoria consumata.** Napoli: Ipermedium libri, 1996.

SCALAMONTI, Antonio Cavicchia (ed.). **La lotofagia. O Del desiderio di dimenticare.** Napoli: Ipermedium libri, 1997.

SIMONE, Raffaele. **La mente a punto.** Roma-Bari: Laterza, 1993.