

NA TERRA DO SEMPRE: DA “SOCIEDADE DO ESPETÁCULO” AO CIBERESPAÇO HIPER OU SUB?¹

Juremir Machado da Silva²

Resumo: *Este trabalho, de caráter analítico e crítico, focaliza a relação antagônica e complementar, entre dois termos de ampla utilização nos estudos atuais de Sociologia e de Teorias da Comunicação: ‘Sociedade do Espetáculo’, conceito criado pelo francês Guy Debord, e ‘ciberespaço’, categoria disseminada por vários intelectuais, entre os quais Pierre Lévy, a partir do surgimento de novas tecnologias de comunicação, oriundas da revolução da informática, como a Internet. Trata-se, antes de tudo, de um exame de dois imaginários complexos e de duas formas de posicionamento dos indivíduos em relação aos meios de comunicação e de interação social.*

Palavras-chave: *Virtual, Imaginário, Tecnologia, Ciberespaço, Sociedade do Espetáculo, Cultura*

Viver sem o corpo. Mas não contra o corpo. Esse poderia ser o princípio vital do ciberespaço. Viver no imaginário, no não-lugar, na utopia ou, simplesmente, fora do território corporal. Pois se “todo imaginário é real e todo real é imaginário” (Silva, 2003) nem por isso o corpo é uma abstração. Nesse sentido, marca a sua presença mesmo quando figura como uma ausência. O que significa ausência? Quando a presença se impõe como uma participação? A questão em jogo pode ser posta assim: qual o lugar do corpo na “sociedade do espetáculo”? Qual o espaço do corpo no ciberespaço? Posto de

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Tecnologias Informacionais de Comunicação e Sociedade”, do XV Encontro da Compós, na Unesp, Bauru, SP, em junho de 2006.

² Juremir Machado da Silva é pesquisador 1B do CNPq, doutor em Sociologia pela Sorbonne e coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUCRS. Entre outros livros, publicou “As tecnologias do imaginário” (Porto Alegre, Sulina, 2003).

outro forma: há corpo no ciberespaço? Há um corpo mais presente na "sociedade do espetáculo"?

A escolha de referenciais – "sociedade do espetáculo" e ciberespaço – pode até parecer aleatória ou improcedente. Contudo, examinar essa oposição, mas também essa complementação poderá dar sentido ao binômio proposto. De certa forma, com o surgimento do ciberespaço a "sociedade do espetáculo" passa a sofrer a concorrência de um mundo paralelo poderoso. Por um lado, a entrada na hipermodernidade determina também a passagem ao hiper-espetacular, tendo como característica essencial o desaparecimento da utopia de superação da própria condição espetacular. Por outro lado, o ciberespaço pode ser visto como um território do subespetacular, onde cada um volta a ser protagonista, tendo a interatividade como marca de uma forma de ação direta e que não pode ser delegada.

Como definir a "sociedade do espetáculo"?

Aceitemos, antes de examinar um pouco mais o pensamento de Guy Debord, uma definição simplificada e provisória: a contemplação, mediada tecnologicamente, da vida de ídolos como experiência emocional superior.

Qual era (ou é) o lugar do corpo na "sociedade do espetáculo"? A resposta irônica é lacônica: o sofá. A resposta refletida reclama um pouco mais: um lugar diante da tela (da televisão) em nome de uma atitude de transferência. O corpo do telespectador está inteiro nesse face a face com a tela, mas, do outro lado, ninguém o busca, ninguém o imagina. Trata-se de um interlocutor ausente apesar do seu excesso de presença. Em

contrapartida, na tela, inalcançável, está um emissor presente apesar da sua ausência total. O telespectador vive por procuração. Vive através das celebridades. Vibra e sofre com elas. Experimenta como suas as vitórias e derrotas dos seus ídolos. Na "sociedade do espetáculo", as celebridades desempenham o papel de totens que um dia foi de reis, rainhas, príncipes, princesas e nobres em geral.

No hiper-espetacular há uma aceleração da contemplação e um desaparecimento da possibilidade da sua superação. O mundo passa a dividir-se entre célebre e não-célebres, visíveis e invisíveis, famosos e anônimos, protagonistas e contempladores. Até a crítica entrega as armas. Nesse sentido, Jean Baudrillard, com seu niilismo radical, é uma espécie de continuador de Guy Debord, mas sem a ilusão debordiana de um retorno à participação e ao protagonismo. O hiper-espetacular corresponde à hegemonia da sociedade "mediocre", o momento atual da cultura em que toda potência instituinte da sociedade se encontra formatada pela mídia.

O corpo, porém, como presença absoluta, está mais ou menos presente na realidade virtual do ciberespaço do que na "sociedade do espetáculo"?

O espetáculo é a contemplação.

Na contemplação, o corpo é a uma ausência presente.

A figura máxima do espetáculo é (tele)espectador.

O corpo, mesmo assim, persiste. Mesmo quando se está na desterritorialização da rede, o corpo afirma-se como uma presença diante da tela do computador. No ciberespaço, não há abstração corporal, mas somente uma retirada de quadro, uma

suspensão incompleta do físico. O corpo fica fora de quadro. Cada vez menos. Enfim, o corpo, mesmo quando visível, perde sua corporeidade tátil e seus cheiros. O corpo do outro. Do cada lado da conexão, o corpo de cada um continua emitindo os seus fluidos vitais. Sempre. Claro.

O sujeito que navega no ciberespaço sente coceira e enjoa. Como se estivesse em alto mar pode cochilar ao balanço das ondas ou apavorar-se com os tremores do seu intestino. Como qualquer um, o internauta levanta para ir ao banheiro e vomita. Ataca a geladeira e bebe cerveja diante da tela. No verão, se não tiver ar-condicionado, sua como um animal. O outro, esse outro procurado, desejado e abalroado, é que não sente esses cheiros vindo do além-tela. Em compensação, está ancorado, preso ao próprio corpo, ilhado em si mesmo, agarrado ao corrimão do teclado.

O ciberespaço, contudo, altera máximas que pareciam fatais. Jean Baudrillard havia sugerido que a imagem de um homem sentado, num dia de greve, contemplando a sua tela de televisão vazia, seria uma das mais belas imagens da antropologia do século XX (Baudrillard, 1990). Não será assim no século XXI. Inexiste vazio na tela do computador. A imagem antropológica mais bela dos novos tempos será, certamente, a de um homem projetando o seu corpo para além de si mesmo, tentando fazê-lo atravessar a tela do computador para encontrar-se com um outro lado sedutor. A tela da televisão era uma barreira contra a qual se chocavam os desejos dos telespectadores. Cada projeção ricocheteava e retornava para atingir o sonhador na sua passividade inquietante. Restava-lhe

a indiferença para neutralizar o impacto do absurdo. A tela do computador é porosa e altamente permissiva. Tudo passa através dela e vai se perder, sem lamentos, na infinidade de um espaço sem limites nem impossibilidades concretas.

O imaginário do ciberespaço derrubou as previsões de Baudrillard e também não poupou Guy Debord. A sua famosa tese número 4, "o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens" (1992, p. 4)., precisa ser revisitada: o espetáculo é uma relação social entre pessoas mediada por computador. Não só. Mas cada vez mais. O presencial não desaparece. Complementa a navegação. No ciberespaço, contudo, o corpo fora de quadro, ou sem cheiro nem fluidos, é um corpo seguro. Seguro contra doenças, imperfeições, violências, contatos e impurezas. Por ser um corpo projetado, uma cópia aperfeiçoada de si mesmo, o corpo ciberespacial não polui nem contamina. Dissemina-se como uma imagem neutra.

Uma questão se impõe: ainda há espetáculo na mediação por computador? Ou, ao contrário, o espetáculo desaparece por força de uma lógica que torna horizontais todas as relações? No espetáculo, a linha de força é sempre vertical. Trata-se de uma lógica da distinção baseada na aparência, na simulação e na ilusão. Na rede espetacular, dois tipos de elementos são hierarquizados: os protagonistas (celebridades, ídolos) e os (tele)espectadores, aqueles que contemplam a vida dos grandes e a eles delegam as suas emoções. No espetáculo, a maioria vive por procuração, sofrendo e vibrando com os feitos de outros, os eleitos, os escolhidos, os especiais.

Impera o fetichismo das celebridades.

Na esfera ciberespacial, na qual todos são emissores e receptores, não há contemplação. Todos são protagonistas. Não há delegação. Todos participam diretamente das ações. Interagem. Não há representação. Talvez, porém, haja encenação. Tanto no espetáculo quanto no ciberespaço, contudo, o corpo da maioria permanece fora de quadro, preso ao sofá ou à cadeira, atrás ou diante da tela. Apenas em situações específicas, de encontro, o corpo sai da sua condição de imobilidade para entrar no jogo e realizar a ação. Ou em limitadas experiências de imersão virtual.

No espetáculo, não se joga futebol. Assiste-se ao jogo. Não se faz sexo: contempla-se o sexo dos outros. Tudo se dá numa relação imaginal através do qual cada um sai de si mesmo para sentir-se no lugar do outro.

No ciberespaço, o jogo é outro. Mas, em geral, o corpo permanece na mesma posição. Nos dois casos – espetáculo e ciberespaço –, cada um pode interagir imediatamente com o próprio corpo estimulado pelo que vê ou pelo que sente. O aspecto tátil, essência da relação corporal, no entanto, está ausente. Cada um pode masturbar-se. Mas não masturbar o outro. No espetáculo, esse é o objetivo. Manter a separação entre o observador e o observado, entre o ator e o contemplador, fornecer uma vida de substituição.

E no ciberespaço? Em princípio, no virtual o objetivo é o inverso: superar a barreira da separação. Romper a tela. No espetáculo, a celebridade nunca será acessível, salvo para um autógrafa. No ciberespaço, o outro pode se materializar a

qualquer momento e tornar-se uma presença tátil. É isso que se quer? Nem sempre. A interação virtual pode ser uma excelente proteção contra a presença invasiva.

Outra hipótese indica que no ciberespaço o essencial é a possibilidade de dar e receber, numa atualização do dom e contradom (ver Mauss, 1988), sem produzir qualquer tipo de desperdício ou de despesa concreta. Tudo se dá no imaginário ou numa extensão dele. Nesse sentido, o corpo fica protegido de si mesmo e das relações que é capaz de estabelecer, as telas funcionando como "camisinhas", protetores totais (Baudrillard, 1997).

No virtual, não há corpo. Só imaginário.

No imaginário, não há virtualidade. Tudo é concreto.

As impossibilidades da presença são anuladas. Assim, os perigos do contato (tátil) encontram um filtro, o que permite uma aceleração do princípio vitalista.

No virtual, o real torna-se, enfim, concreto.

No ciberespaço, o corpo transforma-se em mediador.

Mas não é esse corpo que desaparece (apenas se finge de morto). É o espetáculo que se desmaterializa.

Como as mídias são complementares, o espetáculo continua a existir ao lado. Afinal, o ciberespaço é apenas um prolongamento do espaço convencional. Um clone.

Não existe pecado ao sul do ciberespaço. Mas existe crime. Existe racismo, pedofilia, estelionato e tantos outros. Não existe guerra no ciberespaço. Mas existe conflito e dissimulação, cooperação e limites.

Afinal, qual a diferença entre ciberespaço e real?

No ciberespaço, só o outro está presente.

Como disse o poeta maldito, o eu é um outro.

Como se intui do dramaturgo mal dito, o eu é um duplo.

Sempre.

A tese de Debord talvez deva agora ser declinada assim: "O ciberespetáculo não é um conjunto de virtualidades, mas uma relação social computadorizada entre "personas" mediada por imaginários".

"Personas" são máscaras.

Papéis assumidos.

Representações diretas.

Cada um interpreta a si mesmo em múltiplos papéis.

Nessa relação, ganha quem (se) dá mais. A quem? A todos e a ninguém. O outro é sempre uma construção, um tipo-ideal. No ciberespaço, a linguagem é sempre abusiva: piratas, vírus e até amigos (orkut) são apropriações excessivas cujo principal efeito é o de aguçar a sensação de perigo ou de relação. Não existem navegadores solitários no ciberespaço. O internauta rompe com o arquétipo do caubói vagando sozinho pelo Oeste mítico. Na busca de um norte, a sua bússola é o outro. Herdeiro de Freud e da psicanálise, o internauta acredita no laço social, ainda que efêmero, e busca alívio para a sua carência numa busca sem fim da comunidade que o acolherá.

Na contramão do individualismo hipermoderno, o internauta vai atrás do calor telúrico de uma espécie de "terra do sempre", onde todos se encontrariam para experimentar emoções comuns e praticar a grande orgia interativa e, paradoxalmente, sem perigo de contrair e disseminar doenças. Na "terra do

sempre", cada um tem a eterna possibilidade de ser o que não foi, o que não é, o que não seria, o que não será. Ninguém se recusa a crescer. Todos, porém, podem retornar ao útero materno e reviver as fantasias infantis das grandes navegações.

É no não-lugar da "terra do sempre" – o ciberespaço – que, finalmente, os homens de boa vontade podem encontrar-se com a mãe natureza e celebrar, com os pés no carpete da sala e a alma nos céus do virtual, o culto à Gaia. A terra do sempre não é uma terra sem mal. Mas um novo território da ética que tenta se proteger dos perigos com uma "netiqueta". Nela, pratica-se o culto do entendimento. Eis a suprema utopia do ciberespaço: a comunhão social.

No "Espetáculo":

- O outro é uma miragem.
- Vive-se por procuração.
- O mal deve ser eliminado por "heróis".
- O mundo divide-se entre palco e platéia.
- O homem comum tem a função de contemplar.
- O cidadão da modernidade torna-se o espectador da pós-modernidade.
- A imagem tem função de catarse.
- Pratica-se o fetichismo da celebridade.
- Só o ídolo tem direito à auto-satisfação, à auto-estima elevada e ao narcisismo.
- Cultua-se o onanismo por excesso de imaginação.
- Só a celebridade é digna de uma narrativa (biografias, artigos em revistas de fofoca, entrevistas, coluna social,

etc.) e de uma autonarrativa (diários, auto-exposição, autobiografia, etc.).

– A autonarrativa do homem comum, o (tele)espectador, só é socialmente aceita em certa idade (adolescência), gênero (preferencialmente mulheres) e com caráter íntimo (secreto) e quase terapêutico, embora, por ser feita, suponha um desejo de leitura e um destinatário.

– A celebridade encarna experiências comuns, também vivenciadas por seres anônimos (casamento, divórcio, paixão, doenças, mortes) como acontecimentos espetaculares. Uma espécie de "poder das marcas" transfigura o banal em fantástico tendo como catalisador o dinheiro, a origem social e, especialmente, a visibilidade.

– A celebridade tinha o monopólio da visibilidade (lógica circular da mercadoria: quanto mais visível, em termos de mídia, maior direito à visibilidade).

– A visibilidade é um fim em si mesmo.

Na "Terra do Sempre":

– O Outro é o horizonte.

– Vive-se por interação.

– O mal deve ser exorcizado em cada nó da rede.

– A comunidade é o bem supremo.

– O encontro intertribal é a grande utopia.

– A vida deve ser praticada diretamente.

– A imagem tem a função de laço social.

– Pratica-se o onanismo técnico como "antecipação" virtual de contato.

– Todos têm direito à auto-satisfação, ao cuidado e à exibição de si, a um lugar público e ao narcisismo (ser protagonista, contar-se para um outro anônimo) e à exibição do eu interior (o que é feito em blogs, orkut, etc.).

– O homem comum recupera, em tese, o direito a apresentar sua experiência cotidiana como narrativamente relevante e passível de universalização como exemplo de uma sensação socialmente partilhada/partilhável.

– A visibilidade torna-se um direito pretensamente universal e tecnicamente possível para todos.

– A visibilidade é um meio de estabelecer contato.

Em comum, os homens da "sociedade do espetáculo" e do "ciberespaço" parecem dividir o mesmo desejo de:

– Visibilidade.

– Reconhecimento.

– Disseminação de si.

E as mesmas dificuldades quanto a isso de:

– Fazer-se ver entre tantos "visíveis".

– Manter-se reconhecido numa cultura de efemeridade.

– Disseminar-se pela forma ou pelo conteúdo.

– Atribuir significado à visibilidade conquistada.

Não será Jean Baudrillard, outra vez, quem tem razão? "Le "signifier est de notre invention, tout comme l'ordre du faire. Le virtuel, c'est du faire et du faire-faire; l'information, c'est du faire-savoir; la communication, c'est du faire-parler; la publicité, c'est du faire-valoir, etc. Tout cela est factitif, peut-être factice, c'est la simulation

en acte, c'est l'opérationnel, là où tout change, mais où rien ne devient" (2005, p. 34).

Na "Sociedade do Espetáculo", o homem comum afundava-se no sofá para ver televisão. Dali, só emergia para, quem sabe, ir ao estádio ver o seu time jogar a final do campeonato. De onde voltava, em geral, assustado e desejoso de segurança. Na "terra do sempre", o homem saltou da contemplação para a ação, da projeção para a interação, do sofá para a cadeira giratória na frente do computador.

Só voltará ao estádio quando telões exibirem o replay do gol. Não aceita mais esse sub-real representado pelo real nu e cru. Precisa agora do hiper-real, o real mais real do que o real, esse real acelerado pela técnica.

No gol sem replay – o gol real – falta algo.

Na "terra do sempre", tudo pode ser recuperado, retomado, reprisado, refeito, ampliado e acelerado.

Na "terra do sempre", vive-se em tempo real.

No Espetáculo, vivia-se em tempo diferido, na irrealidade da imagem e do tempo, na manipulação do imaginário, na ilusão do Grande Outro.

O Espetáculo é um "Superego". Um modelo. Um poder.

A "terra do sempre" é um "Id". Uma rede. Uma potência.

No ciberespaço, o outro se materializa como narrativa de si mesmo e como finalidade sem fim.

No Espetáculo, o outro se apresenta como irrealidade absoluta e como meio de uma atividade comercial.

Pode ser, contudo, que a "terra do sempre" – o ciberespaço – seja apenas a passagem ao subespetacular.

A vida como alegoria do real.

Salvo se, em paralelo ao retorno da ação direta (pela interatividade), o ciberespaço seja mais um lugar não dissimulado de adoração aos ídolos do velho e tradicional espetáculo. Muitas comunidades no Orkut existem para idolatrar os "deuses" de sempre.

Pelo jeito, o fã continuará sendo, ainda por muito tempo e em qualquer espaço, a mais estranha, absurda e enigmática figura humana.

* Juremir Machado da Silva, Doutor em Sociologia pela Sorbonne, Paris V, é pesquisador do CNPq, coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUCRS e autor, entre outros livros, de *As Tecnologias do imaginário* (Porto Alegre, Sulina, 2003).

Bibliografia:

BAUDRILLARD, Jean (avec Enrique Valiente Noailles). *Les exilés du dialogue*. Paris, Galilée, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. *Le Pacte de lucidité, l'intelligence du mal*. Paris, Galilée, 2004.

____ *Tela total – mito-ironias da era do virtual e da imagem*, Porto Alegre, Sulina, 1997.

____ *Le crime parfait*, Paris, Galilée, 1995.

____ *A transparência do mal - ensaio sobre os fenômenos extremos*, Campinas, Papirus, 1990.

- ___ *Les stratégies fatales*. Paris, Grasset, 1983.
- DEBORD, Guy. *La société du spectacle*, 1967, Paris, Gallimard, 1992.
- FLICHY, Patrice. *L'Imaginaire d'Internet*. Paris, La Découverte, 2001.
- JAMESON, Frederic. *Pós-modernismo - a lógica cultural do capitalismo tardio*, São Paulo, Ática, 1996.
- LÉVY, Pierre. *La Machine univers, Création, cognition et culture informatique*, Paris, La Découverte, 1987.
- ___ *As Tecnologias da inteligência, O futuro do pensamento na era da informática*, Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.
- LIPOVETSKY, Gilles. *Les Temps hypermodernes*. Paris, Grasset, 2004.
- LYOTARD, Jean-François. *O Pós-moderno*, Rio de Janeiro, José Olympio, 1986.
- MAFFESOLI, Michel. *La conquête du présent, Pour une sociologie de la vie quotidienne*. Paris, PUF, 1979.
- ___ *La Connaissance ordinaire - précis de sociologie compréhensive*, Paris, Librairie des Méridiens, 1985.
- ___ *Le temps des tribus - le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris, Meridiens Klincksieck, 1988.
- MAUSS, Marcel. *Ensaio sobre a dádiva*. Lisboa, Edições 70, 1988.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como*

- extensões do homem* . São Paulo, Cultrix, 1969.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*, São Paulo,
- PARENTE, André (org.). *Imagem máquina - a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34,
- ROSNAIS, Joel de, *L'homme symbiotique - regards sur le troisième millénaire* . Paris, Seuil, 1995.
- SCHEER, Léo. *La Démocratie virtuelle*. Paris, Flammarion, 1994.
- SFEZ, Lucien. "As Tecnologias do espírito", in *Revista Famecos - mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, junho de 1997, nº 6, pp. 7-16.
- SILVA, Juremir Machado. *As Tecnologias do imaginário*. Porto Alegre, Sulina, 2003.
- VIRILIO, Paul. *Vitesse et politique*, Paris, Galilée,
- WINKIN, Yves (org). *La nouvelle communication*. Paris, Seuil, 1981.