

A Convergência das Mídias

Marcelo Bolshaw Gomes*

Este artigo é uma reedição de textos antigos sobre Cibercultura e resume, principalmente, as ideias do pensador Pierre Levy.

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 - em que as drogas e os meios de comunicação de massa (e agora a Internet) são, mais que sonhos alienantes da realidade, novos modos de sujeição e controle. Os (anti)heróis agora são os hackers e que, vivendo entre o real e o virtual, utilizam-se das redes de forma a burlar o poder e o controle que a sociedade exerce sobre os indivíduos.

Aliás, o gênero literário conhecido como 'ficção científica' tornou-se um campo privilegiado de reflexão sobre as idéias de utopia, tempo e máquina. Costuma-se dividir o gênero em momentos a partir dos diferentes arranjos destes elementos. O primeiro momento (Julio Verne e H. G. Wells da 'Máquina do Tempo') sonhavam com uma utopia tecnológica do futuro como uma sociedade igualitária e justa mas desprovida de sentimento. Já o segundo momento vai projetar uma sociedade dominada pelas máquinas, em que o homem é oprimido e escravizado (Aldous Huxley, George Orwell). Nessa concepção, a humanidade e a verdade estão perdidas no passado. São as máquinas que dominam os homens através de sua falta de memória.

No primeiro momento, o tempo era histórico, linear e contínuo; e os viajantes do tempo se maravilhavam com uma sociedade sem trabalho manual nem luta de classes econômicas. No segundo momento, o tempo será sincrônico, instantâneo, as máquinas utilizam-se do tempo da simultaneidade para dominar os homens através do esquecimento será um tema recorrente. As máquinas aqui são os vilões da história e

*Professor de Comunicação da UFRN e doutor em Ciências Sociais.

os roteiristas abusam dos flash-backs. Chamamos o primeiro de Tempo Progressivo (do presente para o futuro) e o segundo de Tempo Regressivo (do presente para o passado).

Mas filmes de ficção científica com o tema de retorno do futuro para o presente (como no *Exterminador do Futuro*) e com cyborgs, principalmente *Blader Runner*, abrem uma terceira etapa do gênero: o paradigma do paradoxo temporal e da fusão homem/máquina. Nele, encontramos tanto a compreensão de que a tecnologia pode ser utilizada para o bem-estar ou para o controle quanto a mesma ideia de que a simulação virtual do futuro está mudando nossa atualidade, de que vivemos agora em um tempo contínuo e sincrônico, simultaneamente. A chave para o futuro está no presente e no uso que fazemos da tecnologia. É um terceiro momento, um tempo, simultaneamente, progressivo e regressivo. É o paradigma do filme *De volta para o futuro*.

Outra forma de expressar este mesmo *paradoxo temporal* presente nos filmes de ficção científica é a dos teóricos atuais, principalmente dos que se preocupam com as mudanças cognitivas instituídas pelos meios de comunicação.

Nas três últimas décadas do Século XX, com a globalização irreversível da economia e das culturas, um novo ciclo histórico tem início, na qual o regime de simultaneidade e visibilidade produzido pelos meios de comunicação eletrônica ocupa um lugar central. A conhecida hipótese de que chegamos ao fim da história (FUKUYAMA, 1992) e das utopias (porque não construímos alternativas para o capitalismo como sistema econômico e para a democracia representativa como regime político) apesar de inverossímil, sempre retorna em novas versões.

Na verdade, o “fim da história” e suas diferentes variantes pós-modernas são apenas interpretações exageradas da tese sobre o retorno ao tempo circular anterior à escrita e à memória histórica resultante de um novo regime audiovisual. 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. Agora, com o advento das mídias audiovisuais eletrônicas entramos em um novo modelo cultural que combina o paradigma histórico da escrita com a percepção da simultaneidade do universo. Antes da escrita a cognição era expressiva e funcionava a par-

tir do lado direito do cérebro; com a escrita, surgiu a representação e passamos a também desenvolver o lado esquerdo; e com a linguagem audiovisual (principalmente com vídeos games e com a arte sequencial) entramos em um novo patamar de desenvolvimento cognitivo.

Porém, o retorno da simultaneidade não significa o fim da história e das utopias. Aliás, a simultaneidade-histórica produzida pelos meios de comunicação de massa é bastante diferente da simultaneidade arcaica das culturas orais e seus mitos. Na modernidade há um 'feedback' entre passado e presente, a história; e na cultura contemporânea o 'feedback' (ou a retroalimentação) é entre o presente e o futuro, entre o atual e sua simulação virtual, não excluindo a memória histórica do passado – como na linguagem audiovisual.

Pierre Levy deve ser considerado um dos principais teóricos desta nova cultura virtual. Para ele, a cultura não é apenas uma memória dos acontecimentos passados, mas também um projeto permanente de auto-organização para o futuro; não apenas um conjunto de marcas e registros, mas, sobretudo, um sonho coletivo irredutível ao desencanto científico, a próxima etapa possível de evolução da vida na sociedade humana planetária: a tecnodemocracia ou ecologia cognitiva. 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.

	Oralidade	Escrita	Informática
Figuras	Círculos	Linhas	Pontos em Rede
Dinâmica temporal	Eterno retorno	História acúmulo de dados e informação	Velocidade múltipla e tempos simultâneos
Referente temporal de ação	Imediatez sem registro	Retardo, ato de diferir, inscrição no tempo	Tempo real = imediatez + memória externa
Relação Emissor Receptor	Um único texto e contexto	Distância e múltiplas interpretações possíveis	Um texto, muitos contextos; hipertexto
Distância do indivíduo com a memória social	Memória está encarnada em seres vivos e em grupos	Memória não biológica ou 'objetiva' - as marcas e os sinais	Memória social em auto-organização permanente. As redes e o individual
Formas canônicas do saber	Analogias Narrativa Mitos	Rigor lógico Interpretação	Simulação por modelos
Crítério principal	Tradição, valores fixos	Verdade objetiva	Eficácia, pertinência e mudanças

Inicialmente (1993), sua reflexão pretende englobar a imagem, a escrita e o fenômeno da codificação da linguagem e do ruído como produtores de complexidade, distingue três 'pólos tecnológicos da inteligência': a Oralidade, a Escrita e a Telemática. O polo da Oralidade (Primária) é caracterizado pelo Mito e pela linguagem enraizada

no corpo e pelo 'eterno retorno' de um tempo circular e cosmológico. O polo da Escrita marca as formas de armazenamento não biológicas de informação. Com a Escrita, surgirão a história e o projeto científico de organização sistemática do conhecimento. E o polo da Informática, em que as características dos dois polos são contidas e transformadas. Mas os polos não são meras etapas ou eras cronológicas, mas sim modelos que se sobrepõem uns aos outros. Kerckhove (1997) utiliza os termos 'contexto', 'texto' e 'hipertexto' para definir essas mesmas instâncias. Na oralidade/imagem, emissor e receptor partilham um contexto único: o modelo de integração 'um-um'. Com o texto, a recepção passa ter múltiplos contextos no espaço/tempo, constituindo um modelo de integração 'um-muitos'. Já o hipertexto segue o modelo 'muitos-muitos'¹, em que todos são emissores e receptores.

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 modernas.

Em seus trabalhos mais recentes (1998a) Levy, no entanto, abandona a noção de 'Hipertexto' (que passa a ser secundária) e dá ênfase às noções de 'Virtual', 'Espaço do Saber' (ou ciberespaço) e 'Inteligência Coletiva'.

O *Virtual* é a desterritorialização do espaço físico e da materialização do imaginário. Nasceu com a escrita, com a possibilidade de uma informação transcender o tempo histórico e o espaço territorial. Assim, nesta segunda etapa de seu trabalho, ao invés de três polos ou tecnologias, Levy vai falar de quatro espaços antropológicos (ou níveis históri-

¹ Existem pelo menos 3 sentidos distintos para a noção de Hipertexto: 1) O Hipertexto é o texto em HTML (HyperText Markup Language) – ou a linguagem usada para criar documentos em Hipertexto para uso na World Wide Web. 2) O hipertexto é um texto coletivo. Essa definição esteve em voga antes da internet e foi muito utilizada como ferramenta didática para elaboração de textos coletivos. Como tanto pode ser um discurso escrito quanto audiovisual, costumo chamá-lo de Multitexto - em uma analogia aos termos multimídia e hipermídia. 3) O hipertexto é aquele em que o leitor interage com o discurso. Essa terceira definição é a mais precisa porque abarca tanto o essencial das mudanças tecnológicas (a interatividade) como a tradição literária sob a ótica da leitura e do receptor (e não de sua produção). De forma que o hipertexto, como estrutura aberta de múltiplo sentido, é aquele texto que beira a polissemia e permite o máximo de interpretações.

cos e simultâneos de virtualização): o Espaço da Natureza, o Espaço do Território e do Estado, o Espaço do Mercado e o Espaço do Saber.

O Espaço da Natureza corresponde ao antigo polo da oralidade. O aparecimento da vida sedentária, da agricultura, dos deuses solares, da escrita, do direito e das primeiras cidades são diferentes aspectos da desterritorialização da vida nômade sobre a terra; da mesma forma, o surgimento das mercadorias (e da moeda) e do capitalismo será uma desterritorialização das sociedades que se organizam como Estados-nações; e, conseqüentemente, o advento do Ciberespaço é uma virtualização do Mercado – em que a importância da informação suplanta a da mercadoria.

Os espaços de Levy sobrepõem-se uns aos outros e estamos vivendo em uma realidade nova (a cibercultura) intrinsecamente associada não só a modernidade e a lógica da mercadoria, mas também ao universo territorial do feudalismo e às tradições nômades.

O *Ciberespaço* (ou Espaço do Saber) é um estágio avançado de auto-organização social ainda em desenvolvimento, em que o conhecimento seria o fator determinante e a produção contínua de subjetividade seria a principal atividade econômica. Levy define ciberespaço como o quarto espaço antropológico, sobrepondo-se à Terra, ao Território e ao Mercado. Os Territórios são virtualização da Terra; a Mercadoria é uma virtualização dos Territórios; e o saber, uma virtualização das Mercadorias.

Um exemplo dado por Michel Serres: nosso nome e sobrenome são nossas identidades no espaço antropológico da Terra; nosso endereço, nossa identidade no espaço territorial; a profissão, a posição que ocupamos no mundo das mercadorias; e, atualmente, estamos definindo uma quarta identidade para o espaço antropológico do saber: a senha, a impressão digital do polegar, o login, o DNA. E a definição desta quarta identidade contemporânea – se individual ou coletiva, se anônima ou genética, se consciente ou involuntária – ainda está em construção.

Neste contexto, a noção de *Inteligência Coletiva* também ganha destaque e passa a ocupar um lugar central na reflexão de Levy. Poderíamos, em uma breve comparação com as categorias de Durkheim, dizer o seguinte:

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

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. Caso as consciências individuais sobrepujem a coletiva, há uma completa desorganização, em que cada um tenta, sozinho através de sua técnica pessoal, ganhar o jogo. Teríamos aqui uma segunda situação: a anomia ou caos. 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 de nossa 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 nosso jogo de futebol, é quando o futebol deixa de ser técnico e tático, para ser artístico; quando sem nenhum planejamento anterior, armam-se tabelas de passes imprevisíveis e as jogadas acontecem como “se fossem por mágica”. Levy crê que esta inteligência social está se potencializando cada vez mais com o aparecimento do ciberespaço e da quarta identidade.

No livro ‘Árvores do Conhecimento’ (1998b), Levy trata de um programa de gerenciamento do saber, que credencia e patenteia ‘habilidades’ e ‘competências’, permitindo, em tempo real, uma visão de conjunto e detalhe do conhecimento técnico das instituições². E é essa

² A árvore de Levy é um instrumento de visualização do quadro geral da empregabilidade – o que não diminui o desemprego tecnológico, mas organiza melhor a escola

capilaridade psicológica da árvore que a torna mais adequada para uma permanente reflexão holográfica da escola integrada ao mercado de trabalho: ao oferecer uma imagem holográfica, o modelo da árvore permite que a instituição conheça em detalhe cada um de seus elementos e também que cada um formate melhor seu projeto de desenvolvimento dentro do conjunto da organização.

Há, assim, uma passagem entre um Levy mais deleuziano e outro, mais cibernético. Nos primeiros trabalhos: as redes são agenciamentos sócio-técnicos inconscientes e o Hipertexto, a linguagem de uma democracia cognitiva. Já em seus livros posteriores, o ciberespaço é uma fase da Inteligência Coletiva e a Árvore, um centro ou eixo de auto-organização para sociedade baseado no duplo planejamento interativo entre educação e economia. Aliás, Levy considera a educação a principal atividade econômica da sociedade atual. Em seu livro *Ciber-cultura* (1999), Levy reafirma seu otimismo na simulação do futuro no presente.

Conclusões

A ideia de que está em curso uma 'Convergência das Mídias' tem diferentes sentidos e várias dimensões, universos virtuais convergentes. Ela não se resume simplesmente a um conjunto de redes digitais planetárias, mas na materialização histórica de uma memória arcaica e do inconsciente coletivo. Nem tão pouco pode ser reduzida à mera fusão dos meios de comunicação social (rádio, TV e jornal) na web ou ao desaparecimento do computador como objeto de design (e o aparecimento de nano terminais através da telefonia celular). A ideia é de que há uma convergência prática de todos os meios de produção, comunicação, circulação, enfim, de toda ordem institucional em torno de um modelo de organização em redes e também de convergência teórica da Arte, da Ciência e da Técnica em um novo saber.

A cultura de massas está acabando e as telecomunicações do planeta, a partir do marketing interativo das redes descentralizadas, se reorganizando em uma múltipla 'estratificação segmentada' da cultura de

e o trabalho: permite organizar o ensino segundo as demandas sociais e planejar estratégias de acordo com as qualificações.

cada país, formando públicos internacionais especializados. E nesta conjuntura múltipla e globalizada, o intercâmbio em tempo real (a atualização) passa a desempenhar um papel central de mediação entre as culturas e entre as pessoas, ao invés da formação tradicional que enfatizava o aprendizado do passado (a memorização).

Estamos perto de ver os presídios e penitenciárias substituídos por um sistema de controle do tipo 'Big Brother', que combine penas mais leves para pequenos delitos e próteses eletromecânicas para vigilância remota para os mais perigosos. As empresas e escolas começam a entrar em oposição complementar. Se a produção de subjetividade será a principal atividade econômica, como muitos creem, então teremos dificuldade de distinguir o que foi a existência de organizações diferentes para produzir e ensinar. Os hospitais, o exército, os jogos públicos - a tudo a Convergência das Mídias parece reunir e transformar. As instituições de confinamento das sociedades disciplinares dando lugar aos novos dispositivos de controle de redes a céu aberto.

Antes da escrita, não havia história. Sem memórias externas, não-biológicas, vivíamos no 'Eterno Retorno': o tempo era cíclico e mítico e tudo sempre recomeçava aonde terminava. Com a escrita, o tempo social passou a ser progressivo, isto é, orientado para a continuidade, para o futuro, para acumulação de informações em memórias sociais cada vez mais complexas. No terceiro momento, no entanto, voltamos a viver em um tempo social regressivo, mas ao contrário do tempo cíclico do paradigma mítico anterior a escrita, vivemos hoje essa 'regressividade' social do tempo de forma progressiva, adaptando o corpo e suas ações ao ritmo de demandas ditadas diretamente pela sociedade (e não pela natureza). E esse tempo regressivo não é vivenciado como um eterno retorno era antigamente, mas como uma meta e como um limite.

E viver no limite, superar metas, exige sempre um cuidado obsessivo com a morte. É como se nossa vida fosse uma corrida de maratona, em que, para chegar ao final, precisamos dosar a respiração, o cuidado com a postura, a hidratação para não sairmos machucados ou doentes. Assim, mais do que um retorno aos tempos antigos, há uma inversão dos tempos modernos e a novidade é que nós estamos, em nossas neuróticas maratonas existenciais, produzindo um tempo biológico progressivo. Há no cenário contemporâneo, uma nova memória de curtíssimo prazo que nos mantém cada vez mais sincronizados socialmente. Mas

hoje vemos que, ao contrário, estamos prestes a diminuir drasticamente nossa memorização imediata.

Em uma analogia entre as memórias neurológicas e tecnológicas, Pierre Levy associou as memórias RAM (operacionais e imediatas) às lembranças de curto prazo e a memória ROM (os HDs), à nossa memória biográfica de longo prazo. Dentro dessa analogia, pensou-se primeiro na preponderância das memórias de longo prazo (e do armazenamento local de dados) sobre a capacidade de memória de curto prazo (e da velocidade de processamento das operações lógicas).

Porém, com a chegada dos sistemas operacionais de rede e dos terminais inteligentes chegamos simultaneamente ao fim da era das memórias locais e a um 'computador coletivo' que não se organiza centralizadamente como uma única inteligência, mas como uma memória de rede de milhões de inteligências diferentes.

Atualmente a miniaturização nanotécnica e a microcodificação devem pulverizar ainda mais este 'computador coletivo' em diversos objetos-informacionais (carros, próteses corporais, roupas, acessórios, etc...), fazendo com que o computador penetre ainda mais no mundo das coisas e tornando sua presença cada vez menos evidente. E o advento deste 'computador invisível' (coletivo e múltiplo ao mesmo tempo) tenderá a subtrair das máquinas as memórias ROM, aumentando-lhes apenas a capacidade lógica operacional. Em contrapartida, quanto menos memorizamos comandos em nossa memória biológica de curto prazo, mais nos dedicaremos ao aperfeiçoamento subjetivo. Assim, quanto menos as máquinas tiverem memória local ou personalidade própria, mais funcionarão como extensões amplificadoras de nossos corpos criativos. A mídia, por sua vez, produz uma simultaneidade que sincroniza o tempo em que cada corpo vive em particular.

É o tempo do ciberespaço e do hipertexto, dos videogames e da arte gráfica sequencial: ao mesmo tempo contínuo e simultâneo, serial e paralelo, histórico e circular, sucessiva e simultaneamente. Mas se este presente transitório de possibilidades ilimitadas tem realmente um novo estatuto (a integração cognitiva entre dois modos distintos de percepção), nos coloca um sério problema de adaptação. Adaptação esta que não esbarra apenas no preconceito tradicionalista ou na simples incapacidade técnica, mas sim em uma resistência cognitiva e epis-

temológica diante de uma outra forma de pensar e de sentir a realidade, de um novo paradigma.

Referencias Bibliográficas

- 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, 1998.
- *Árvores do Conhecimento*. São Paulo: Editora Escuta, 1995.
- *O que é o virtual?* Coleção Trans. São Paulo: Editora 34, 1996
- *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999. KERCKHOVE, D. *A pele da Cultura*. Lisboa: Relógio d'água Editores, 1997.