

4

Conclusão

Se levarmos em conta que nas sociedades arcaicas o psiquismo de um indivíduo não estava organizado em faculdades interiorizadas, mas dirigido para uma gama de registros expressivos e práticos, diretamente conectados a vida social e ao mundo externo, poderemos dizer que, no ocidente, a evolução geral se deu no sentido de acentuar a individuação da subjetividade. Como observou Guattari, basta pensar na multiplicidade de nomes próprios atribuídos a um indivíduo em muitas sociedades arcaicas para concluir que houve uma perda do caráter polissêmico, transindividual da subjetividade. Por outro lado, o autor chama a atenção para o fato de que a história deste fim de milênio nos mostra uma proliferação extraordinária dos componentes subjetivos, tanto para melhor quanto para pior, desde a subjetividade coletiva da reemergência de arcaísmos religiosos e nacionalistas até a subjetividade maquínica dos *mass media*:

Todos esses componentes de subjetividade social, maquínica e estética nos assediam literalmente por toda parte, desmembrando nossos antigos espaços de referência. Com maior ou menor felicidade e com uma velocidade de desterritorialização cada vez maior, nossos órgãos sensoriais, nossas funções orgânicas, nossos fantasmas, nossos reflexos etológicos se encontram maquinicamente ligados em um mundo técnico-científico que está realmente engajado em um crescimento louco. O mundo não muda mais de dez em dez anos, mas de ano em ano.⁶⁷

Nesse sentido, ao longo da dissertação, procuramos mostrar como a chamada Revolução Digital vem contribuindo para a produção de novas subjetividades, pois as tecnologias de informação e de comunicação operam não só no seio da memória, da inteligência, mas também da sensibilidade, dos afetos, dos fantasmas inconscientes, como assinalou Guattari.

No primeiro capítulo, recorreremos ao pensamento de autores como Georg

⁶⁷ .GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

Simmel⁶⁸ e Émile Durkheim⁶⁹, para destacar a reorganização da subjetividade dos indivíduos, provocada pelo surgimento da metrópole e pela Revolução Industrial, tendo como consequência uma mudança de atitude, do jeito de lidar com o mundo e com as outras pessoas. A intensa complexificação do cotidiano provocada por ambas e o aumento exponencial do fluxo de informações com que os habitantes da época foram obrigados a conviver geraram novas modalidades de subjetivação, desencadeando um processo que pode ser comparado com as convulsões contemporâneas suscitadas pela informática.

Vimos como Edmond Couchot⁷⁰ analisou essa transformação na contemporaneidade, chamando a atenção para o fato de o imaginário coletivo ser afetado diretamente pelas idéias de um “novo homem”⁷¹, dando início a uma séria discussão acadêmica, relativa ao futuro da arte, entre aqueles que anunciam o fim do sujeito (Sennet), dos relacionamentos (Bauman) ou da própria realidade (Baudrillard), e aqueles que imaginam que se atingiu a solução para os problemas da humanidade (Lévy, Negroponte etc.). Couchot explica esse embate de opiniões:

No momento em que a crise da arte moderna, que se estendeu sobre quase a totalidade do século, parece atingir um ponto crucial, o desenvolvimento do numérico e sua penetração em todos os níveis dos modos de figuração e de comunicação só faz acrescentar mais confusão, tornando a situação ainda mais complexa. Daí as opiniões mais contraditórias sobre as obras e sobre os artistas: por um lado, as condenações sem apelação, até mesmo as contestações da existência eventual de uma arte numérica; por outro, a inflação tecnológica, as miragens de uma comunicação perfeitamente transparente, as ingenuidades eruditas e as ilusões. (...) Enquanto isso, o interesse dos criadores e artistas por essas tecnologias não cessa de crescer, o número de obras não cessa de aumentar e de se diversificar.⁷²

Couchot também apresenta a idéia de um sujeito EU e um sujeito NÓS, mostrando como a hierarquia entre sujeito, objeto e imagem tende a desaparecer no mundo virtual e como isso afeta o conceito de representação, criando um efeito

⁶⁸ Op. cit.

⁶⁹ DURKHEIM, Émile. "O Suicídio - estudo sociológico". Rio de Janeiro, Ed. ZAHAR, 1982.

⁷⁰ Op. cit.

⁷¹ COUCHOT, Edmont. Op. cit. p. 272.

⁷² Idem, p. 13.

bastante peculiar, pois permite um esmaecimento de fronteiras entre o individual e o coletivo. Diz ele:

Desde que aparelhado a uma rede numérica, o sujeito adquire enfim uma espécie de *ubiquidade dialógica* que não possui nada mais em comum com a impressão de ubiquidade que dão os meios de transmissão não-numéricos da imagem e do som, como a televisão. Poderíamos mesmo ver aí uma nova percepção “sináptica” ou “rizomática”, nascida da atrelagem homem/computador/homem, que nos abre um espaço virtual reticular e conectivo, dotado de características topológicas específicas e constituindo um meio situado a meio-caminho entre o individual e o coletivo, o sujeito e a sociedade.⁷³

Este meio é também um espaço onde, graças à interferência do computador e de sua capacidade de simulação, objeto e sujeito se equivalem, uma vez que a simulação provoca a objetivação deste último, assim como, a inteligência artificial reveste o primeiro de uma certa autonomia. Uma vez objetivado, o sujeito pode ser modificado e transformado, fragmentando-se, multiplicando-se, descentralizando-se ou tendo sua imagem completamente modificada. Couchot analisa esta percepção do ponto de vista de uma certa corrente de autores:

Também as técnicas nos forçam a ser mais NÓS do que EU, sem que nos submetamos a essa despersonalização como uma alienação. Existem algumas dificuldades em ser sempre EU e eu posso decidir a não mais sê-lo. Um certo número de artistas contemporâneos procurou, nesse sentido, negar voluntariamente toda subjetividade com fins de (pensam eles) melhor penetrar no centro do processo de criação e de melhor compartilhar a experiência. Está aí uma das poderosas fascinações que exerce sobre nós a técnica.⁷⁴

O reflexo dessas operações possibilitadas pela mediação do computador no imaginário coletivo foi visto no segundo capítulo, através da análise das narrativas ficcionais digitais.

A partir do estudo de Janet H. Murray⁷⁵, vimos como o imaginário é

⁷³ Idem. p. 276.

⁷⁴ Ibidem p. 15 e 16.

⁷⁵ MURRAY, Janet H. Op. cit.

trabalhado em consonância com o desenvolvimento de novas tecnologias, criando-se, assim, uma miríade de novas formas narrativas ficcionais. A partir das pesquisas de Simone Pereira de Sá, Gláucio Aranha, Fernando do Nascimento Gonçalves e outros, foram vistos os movimentos específicos que levam a criação de novos estilos e formas de narrar.

Foi, então, possível perceber que, mesmo estando num ambiente diferente, a qualidade da narrativa ainda possui um peso de valor maior do que a mera inovação técnica. Se a técnica pode ser apresentada em feiras ou em obras específicas como uma curiosidade - como ocorreu, no início, com o cinema - a consistência e a verossimilhança continuam sendo peças fundamentais, até mesmo quando são questionadas pelos autores em suas obras de ficção. Murray demonstra essa preocupação em várias ocasiões, ressaltando que uma obra digital que possua um enredo fraco costuma provocar uma certa frustração em seus consumidores. Este fato revela que, ao contrário do que os detratores da tecnologia afirmam, as narrativas digitais não só dependem de uma boa trama como, em alguns casos, a ausência de um enredo bem construído pode ser fatal para o resultado da obra.

Vimos a importância da trama em alguns exemplos de narrativas digitais tais como a net-novela, as fan-fics e, principalmente nos jogos eletrônicos, eleitos pela indústria e por muitos autores, tais como Gláucio Aranha e a própria Murray, como os sucessores do cinema em importância artística e econômica.

No terceiro capítulo, nos debruçamos sobre obras de ficção cinematográficas e literárias que apresentam personagens caracterizados pela fluidez da identidade, e que problematizam, através desse recurso, as alterações ocorridas na organização da subjetividade humana em função das mudanças sociais promovidas pela tecnociência. Interessava também destacar como as possibilidades técnicas e estilísticas abertas pelos meios digitais são incorporadas pelas narrativas veiculadas por meios mais tradicionais.

Tratava-se de evidenciar a maneira como alguns escritores, roteiristas e cineastas se adaptam aos novos tempos, dialogando tanto com o mundo digital contemporâneo quanto com mestres da narrativa do período anterior. Caminhando dentro dos caminhos bifurcados de Borges, dos labirintos, dos hipertextos e das

narrativas multiformes, esses autores trabalham a diluição das fronteiras entre o espaço interior e exterior, o efeito Moebius de Lévy, tão comum no universo do ciberespaço e em outras dimensões da vida na contemporaneidade.

Murray define bem a visão desse grupo de artistas:

Como essa grande variedade de narrativas multiformes demonstra, as histórias impressas e nos filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que caracteriza o século XX, ou seja, a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. Seja a história de múltiplas formas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. Viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real.⁷⁶

Janet H. Murray escreveu esse parágrafo em 1997, portanto, não incluiu aí o início do novo século, que tem levado esse pensamento ainda mais longe. Com formação literária e tecnológica e pesquisando novas narrativas no MIT, Murray vive o dia-a-dia de transformações que as novas possibilidades tecnológicas provocam no mundo das narrativas.

A cada nova descoberta, inúmeras questões são levantadas e com elas, uma infinidade de possibilidades temáticas e estruturais para os contadores de histórias. As tensões entre criador e criatura, entre o mundo interno e externo, entre o natural e o artificial, entre o homem e a máquina são temas relativamente antigos na arte narrativa. Todavia, o aprimoramento de tecnologias - que se tornam cada vez mais autônomas e, pouco a pouco, são capazes de substituir o ser humano em diversas funções, ou mesmo, hibridar-se com ele, como a imagem dos ciborgues, por exemplo - assume uma posição cada vez mais importante no imaginário social.

A cibercultura já atraiu a atenção de inumeráveis autores que buscam

⁷⁶ MURRAY, Janet H. Op. cit. p. 49.

tematizar o impacto das transformações das mídias analógicas em mídias digitais capazes de interagir com o homem num patamar diferente e, muitas vezes, numa relação entre sujeitos, em lugar de entre sujeito e objeto. Diz Cristina Costa:

Conforme exposto anteriormente, essas transformações tiveram um impacto considerável no comportamento das pessoas, em suas sensibilidades e sociabilidades, criando novos padrões de relacionamento, valores e formas de representar seu estar no mundo, constituindo o que podemos chamar de cibercultura – uma cultura promovida por relações estabelecidas através de redes informacionais, que gerenciam as mais diversas ações humanas.⁷⁷

As obras analisadas no capítulo 3 desta pesquisa não são consideradas narrativas de ficção científica ou de terror - gêneros já consagrados por dar vazão ao imaginário tecnocientífico – mas refletem, de outro modo, uma visão de mundo afetada pela simultaneidade, pela velocidade de percepção das imagens, enfim por novas formas de experimentar o espaço-tempo. Constituem-se, então, como obras híbridas, não se furtando ao direito de mesclar temáticas e estruturas de diversos gêneros e estilos, expressando também aí a instabilidade que contamina a representação numa época em que a objetividade não decorre de uma experiência direta do mundo, mas de experiências mediadas.

Por fim, percebe-se nesses autores um forte ceticismo em relação às grandes certezas da Modernidade e mesmo em relação às críticas surgidas naquele período. Daí que incorporam em seus textos e filmes várias possibilidades narrativas e deixam para o leitor a escolha de um caminho a seguir ou de uma interpretação sobre o significado dos elementos narrados. A contemporaneidade é, portanto, pelo ponto de vista desses autores, uma era de possibilidades em aberto, de indefinições, de transição. Cristina Costa resume a importância das mídias digitais e seus efeitos na narrativa ficcional:

Por ter derrubado os padrões e limites que pareciam conter o que chamamos de Pós-Modernidade, essa metamorfose promovida pelas mídias eletro-eletrônicas foi chamada de Pós-Modernidade ou Pós-Classicismo. Sem entrarmos nessa discussão que exige a leitura de outros textos e a análise de

⁷⁷ COSTA, Maria Cristina Castilho. *Ficção, Comunicação e Mídias*. São Paulo: Senac São Paulo, 2002. P. 85 e 86.

outros conceitos, cabe colaborar dizendo que, do ponto de vista das narrativas ficcionais, estamos mais próximos de uma cultura mais espontânea, pessoal, poliforme e antiacadêmica – de manifestações que utilizam múltiplas linguagens, de uma visibilidade mais da estrutura do que da aparência, de uma atitude estética menos burguesa. Enfim, rodamos por cinco séculos e estamos mais próximos da feira e da festa onde essas narrativas performáticas, espontâneas, coletivas estimulavam a sociabilidade, a participação, o jogo, a brincadeira e a imaginação.⁷⁸

Participação, sociabilidade, jogo, brincadeira, performance e coletivismo são exatamente algumas das características que definem as narrativas digitais, como visto no segundo capítulo deste trabalho.

Paralelamente, a vertente literária e cinematográfica que priorizamos nesta pesquisa problematizou as conseqüências dessas performances através da identidade dos personagens, fragmentando-a, multiplicando-a, descentralizando-a. Construindo verdadeiros jogos de quebra-cabeças, de “pique-esconde” ou de “polícia e bandido” com as identidades dos personagens, os autores contemporâneos chamam seus leitores/espectadores para se indagarem sobre os novos subjetivismos da atualidade.

Como foi visto, boa parte desse processo já era próprio da cultura ocidental antes mesmo da Revolução Digital. A mudança causada por esta está no acirramento dos questionamentos modernos e, principalmente, na oferta, graças à inovação tecnológica, de um ambiente onde tais situações podem ser objetivadas e multiplicadas, tornando-se, assim, cada vez mais comuns e cada vez mais freqüentes.

Desta forma, a cada passo da evolução tecnológica, uma nova rede de possibilidades e de questionamentos surge e, como tem acontecido freqüentemente na História, um determinado número de artistas sempre procura encontrar formas de se posicionar face às tensões criadas pelas novas técnicas. O resultado do trabalho desses artistas pioneiros tende a gerar reflexos na sociedade e, principalmente, nas obras de outros artistas, de forma mais específica. Estes, por sua vez, procuram analisar e levantar novas questões sobre o impacto que os avanços tecnológicos tiveram sobre os primeiros.

⁷⁸ Idem p. 111, 112.

Como afirmou Couchot, parece que essa “contaminação” das tecnologias digitais e interativas, uma vez estando estabelecida na sociedade contemporânea, tende a continuar sua expansão. Pelo menos, até que surja um novo fator de mudança. Ora, se conhecemos suficientemente bem a *realidade* da lógica formal da representação pictural tradicional e, em nível mais baixo, a *atualidade* da lógica dialética que preside a representação fotocinematográfica, por outro lado só estimamos com dificuldade as *virtualidades* desta lógica paradoxal do videograma, do holograma e da *imagerie* numérica, como assinalou Virilio.

Nesse sentido, entendendo que a narrativa é, como disse Paul Ricoeur, o recurso que utilizamos para dar sentido ao mundo, que é nela que melhor se percebe as mudanças no espaço e no cotidiano humano, procuramos, então, contribuir para a reflexão sobre as mudanças que o espaço-tempo virtual, que subverte a noção de realidade, vem imprimindo na nossa maneira de contar histórias. E a força e a permanência destas mudanças podem ser melhor avaliadas quando seus reflexos se imprimem nas narrativas veiculadas nos suportes mais tradicionais.