

Comunicação e novas mídias: As possibilidades e contradições do uso de mensagens instantâneas

Darlan Roberto dos Santos - Doutor em Letras (Literatura Comparada) pela UFMG, Mestre em Letras (Teoria da Literatura) pela UFJF, professor e coordenador do curso de Comunicação Social da UNIPAC Lafaiete.

Alexandre Costa – Graduado em Comunicação Social (Jornalismo), pela UNIPAC Lafaiete.

Resumo: Este artigo tem como objetivo discutir as implicações, em suas potencialidades e desafios, de novos modelos de comunicação, apresentados pelas mensagens instantâneas no ciberespaço (MSN, Orkut e MI's). Neste breve debate, serão mobilizados teóricos como Lasswell (emissor-mensagem-receptor), Pierre Lèvy (cibercultura) e Deleuze e Guatarri (rizoma), na tentativa de apresentar um novo olhar sobre a comunicação virtual na contemporaneidade.

Palavras-chave: Internet, Cibercultura, Mensagens Instantâneas.

Communication and new medias: The possibilities and contradictions of the use of instantaneous messages

Abstract: This article aims to argue the implications, in its potentialities and challenges, of new models of communication, presented for the instantaneous messages in ciberespaço (MSN, Orkut and MI's). This briefing it has debated, will be mobilized theoreticians as Lasswell (sender-message-receiver), Pierre Lèvy (Cyberculture) and Deleuze and Guatarri (rhizome), in the attempt to present a new to look at on the virtual communication in the present time.

Key words: Internet, Cyberculture, Instant messages.

1. Introdução – Das cavernas ao século XXI

A evolução do homem no processo histórico foi caracterizada por mudanças que determinaram sua soberania na Terra. Fruto de um processo evolutivo de milhões de anos, o ser humano é o único mamífero que utiliza e fabrica ferramentas, modifica o meio onde vive e se comunica de uma maneira bem estruturada e complexa, através da linguagem. Embora não haja um consenso entre os antropólogos sobre a origem deste mecanismo de comunicação, as habilidades que nos distanciaram de nossos pares antropóides¹, provavelmente, surgiram através de dois ancestrais, o *Homo Habilis* e *Homo Erectus*, que habitaram a Terra cerca de 2 a 2.5 milhões de anos atrás.(SABBATINI, 2005)

O primeiro ancestral possuía um córtex pré-frontal, que favorecia a articulação oral e produzia sons grosseiros e grunhidos. O segundo, como o próprio nome menciona, caminhava em pé. A esse respeito, KAJI-MARKENFELDT ressalta que

A postura bípede possibilitou o aprimoramento do aparelho visual, em detrimento da olfação, e a liberação das mãos para outros movimentos além do deslocamento. Aparece a oposição do polegar em relação aos demais dedos da mão e o fenômeno da preensão, estes novos movimentos proporcionaram o uso extensivo dos membros, particularmente das mãos, nos mecanismos de exploração do ambiente. (KAJI-MARKENFELDT, 2006, p. 19).

Ainda sobre a modificação da anatomia e a transformação do habitat, segundo KAJI-MARKENFELDT (2006), tais mudanças contribuíram para o desenvolvimento da fala. Neste processo histórico, gradativamente, o homem foi associando os sons que produzia, através da laringe, a determinadas ações e gestos, criando signos e significados para estas ações. A combinação destes códigos com algumas regras do cotidiano produziu a realização mais notável da espécie: a linguagem.

Para perpetuar os signos e códigos que criara, o homem registrou, através de desenhos em cavernas, os seus feitos. Inscrições que remetem à caça, sexo, celebrações e cultos aos deuses, com sacrifício de animais, foram encontradas em diversas partes do mundo, sendo as mais antigas da era paleolítica (entre 35000 e 15.000 a.C.).

A evolução do convívio entre indivíduos de um grupo demandou a necessidade de se criar uma forma de comunicação mais aprimorada. Inventada pelos sumérios, a cerca de 3500 a.C., a escrita representou esse avanço e disseminou o acesso à linguagem (HOHLFELDT, 2001). A partir dela, as pessoas podiam buscar a melhor forma de entender e registrar o mundo, adotando os signos e significados da atmosfera que a cercavam. No antigo Egito, o saber escrever era restrito a apenas alguns escribas. Estes eram tidos como indivíduos de destaque naquela sociedade. Segundo KAJI-MARKENFELDT

(...) A gramática permitiu que o conjunto de palavras (onça, pai, uma, matou e meu) ter significados completamente diferentes de acordo com o arranjo que é feito. Dizer “Uma onça matou meu pai” é completamente diferente que dizer “Meu pai matou uma onça.” (KAJI-MARKENFELDT, idem, p. 24).

Com a popularização da escrita, a história rompeu a barreira do tempo e as gerações subseqüentes puderam desfrutar do legado de seus antepassados. Normas e condutas puderam mais facilmente ser disseminadas por agentes socializadores, como a cultura e a família. Ao mesmo tempo em que contribuiu para uma melhor comunicação

entre os indivíduos, a palavra escrita também serviu como instrumento de controle e estabilidade social (SOUSA, 2006). Houve, então, uma crescente preocupação com o discurso. Por meio dele, a humanidade encontrou meios de sobreviver e vencer a competição, típica da sociedade que se desenvolvia.

Em decorrência desse processo, surgiu, na Grécia, a retórica: um instrumento de persuasão criado pelos sofistas, como ferramenta de eloquência nos discursos das audiências públicas e no próprio cotidiano daquele povo. Esta arte no saber falar foi teorizada por Aristóteles, no século IV a.C., que inaugurou a base estrutural – tripé da comunicação – tal como a concebemos até hoje: “(...) o discurso comporta três elementos: o orador, o assunto de que fala, e o ouvinte; e o fim do discurso refere-se a este último, isto é, ao ouvinte”.²

De acordo com Aristóteles, para compreender e fazer uso da retórica, três elementos são primordiais: “A pessoa que fala (*locutor*); 2) O *discurso* que faz; e 3) A pessoa que ouve. Esta abordagem traduz a essência de qualquer modelo posterior do processo de comunicação: Emissor - Mensagem – Receptor”. (SOUSA, 2006. p. 78).

Este modelo inaugural permaneceu por dois mil anos sem ser questionado com relevância. A preocupação em revê-lo despontou apenas em meados do século XX, mais precisamente, em 1948, graças a Harold Lasswell.³

Após a Revolução industrial do fim do século XIX, que transformou a economia e as relações sociais, o mundo passou por disputas territoriais e imposições ideológicas, que culminaram em duas guerras mundiais. Nestes conflitos, veículos de comunicação de grande alcance, como o rádio e o cinema, ganharam cada vez mais audiência. Atentos a este fenômeno, os militares usaram estes meios para pregar o totalitarismo e a intolerância. Notícias de batalhas bem sucedidas eram frequentes em aparelhos de rádio e telas de cinema.

Preocupados com a estratégia militar de publicidade, teóricos e intelectuais da época realizaram estudos sobre o poder de influência destes meios na comunicação. Neste cenário, surgia o termo *mass media*, ou comunicação de massa. Emergia também a necessidade de se estabelecer uma teoria da comunicação e de suas implicações ideológicas. A postulação proposta por Aristóteles foi então revista e atualizada, segundo a lógica dos veículos de comunicação de massa. Lasswell foi decisivo neste contexto. Segundo Jorge Sousa: “Lasswell sustentou que uma forma de descrever um acto de comunicação é responder a cinco questões: Quem? – Diz o Quê? – Em que Canal? – A Quem? – Com que Efeitos?”. (SOUSA, idem, p. 79)

Dizendo de outra forma, ressaltamos que, originalmente, Lasswell sustentou que o processo comunicacional ocorria da seguinte maneira: alguém(emissor) envia uma mensagem (através de um canal) a alguém(um receptor). O teórico ainda sustentava que, no processo comunicativo, o receptor era passivo e o emissor estava consciente dos estímulos que gostaria de manifestar no receptor. Sobretudo, que os papéis de ambos eram distintos e não se alternavam.

Outras correntes de estudo similares surgiram e tentaram estabelecer um modelo de comunicação. Shanon e Weaver propuseram, em 1949, uma equação, que tinha como base uma fonte emissora como ponto de partida, um código e um canal, por onde se processasse a mensagem (TEIXEIRA, 2000).

No entanto, este e outros modelos não tiveram a mesma repercussão do modelo de Aristóteles, retomado por Lasswell, talvez, pelo fato de que denotavam uma certa linearidade, ao atribuir códigos e uma mão única a uma mensagem. Várias outras teorias foram levantadas até o fim do milênio, buscando explicar as diversas mudanças experimentadas pela comunicação e suas implicações.

Na contemporaneidade, novamente, o modelo de Lasswell – e a própria comunicação – são colocados em xeque, graças ao advento de novas ferramentas, concentradas, sobretudo, na Internet. As mensagens instantâneas representam uma forma alternativa de relacionamento interpessoal, trazendo, consigo, implicações e desafios. As possibilidades trazidas pelos novos recursos, assim como a re-configuração de posturas, necessárias a todos os que deles usufruem, demandam o debate, que propomos a partir de agora, tomando, como base, conceitos de autores como Pierre Lèvy e Deleuze e Guatarri, entre outros.

2. A comunicação na atualidade: um novo modelo?

O filósofo francês Giles Lipovestky⁴ (2004) chama de “Hipermodernidade” o atual momento vivenciado pela humanidade: Mulheres ‘hiperbonitas’, carros ‘hiperluxuosos’ e a comunicação ‘hiperpotencializada’ – principalmente pelos novos programas de relacionamento e mensagens instantâneas (Orkut⁵, MSN⁶ e celular):

Hipercapitalismo, hiperclasse, hiperpotência, hiperterrorismo, hiperindividualismo, hipermercado, hipertexto – o que mais não é hiper? O que mais não expõe uma modernidade elevada à potência superlativa? Ao clima de epílogo segue-se uma sensação de fuga para adiante, de modernização desenfreada, feita de mercantilização

proliferativa, de desregulamentação econômica, de ímpeto técnico-científico, cujos efeitos são tão carregados de perigos quanto de promessas. Tudo foi muito rápido: a coruja de Minerva anunciava o nascimento do pós-moderno no momento mesmo em que se esboçava a hipermodernização do mundo. (LIPOVETSKY, 2004. p. 53)

Diante desse novo panorama, acreditamos na possibilidade de se rever o modelo de Lasswell (emissor-mensagem-receptor). Na rede mundial, os papéis de emissor e receptor podem ser assumidos por vários atores sociais, com um constante deslocamento. A potencialização da comunicação, através de mensagens instantâneas, traz questionamentos, até então, impensados. Lyotard questiona: “O que é um lugar, um momento, que não se encontrem ancorados no padecimento imediato daquilo que ocorre?” (Apud PARENTE, 2006, pág. 266).

No MSN, por exemplo, uma mensagem pode ser enviada para outra pessoa no modo “*off line*”, ou seja, mesmo o receptor não estando “*on line*” (presente). Mais tarde, quando este se conectar, verá a mensagem que fora enviada horas, ou até dias atrás. Assim, o MSN, criado para intermediar a comunicação instantânea, faz nascer um paradoxo, graças à tecnologia – a *delay message* (mensagem com atraso). Ou seja, uma interatividade descompromissada com o tempo. Aliás, o MSN desconhece o tempo e o espaço, sendo utilizado, inclusive, para a comunicação entre pessoas de outros estados e países.

Uma mensagem é instantaneamente decodificada quando digitada, não importa o tempo, nem a distância. A instantaneidade do diálogo via MSN quebra barreiras geográficas, atravessa continentes e traz a “emoção convexa” de um diálogo que passa o tempo todo pelo *simulacro* – o virtual se afirmando como real e vice-versa. Tanto é assim, que os usuários do sistema, comumente, preferem dizer que “conversam” com outrem via MSN, utilizando, em menor proporção, o verbo “teclar”.

Até que ponto uma interação é virtual? A partir de que etapa ela se torna real? Lyotard completa este questionamento: “Será que o computador está de alguma forma ‘aqui e agora’? Pode ocorrer algo através dele? Pode ocorrer algo com ele?” (Apud PARENTE, 2006, p. 266). Quando os internautas dialogam no MSN apenas por entretenimento, surgem frases vazias e descompromissadas (inclusive, subvertendo-se as normas da língua portuguesa), tais como: “*e aí, cmo foi a vibe?*”, “*Q ta fazenu?*”. Neste caso, a displicência não causa maiores problemas.

As implicações são diversas quando o usuário necessita de um diálogo sério com o interlocutor e a mensagem instantânea é o único canal disponível. Aí, respostas vazias,

secas e curtas como: "Ok", "Blz", "Ah, que bom!" causam impactos e abrem espaço para inúmeras interpretações e mal entendidos.

A linguagem, como ilustramos anteriormente, foi, ao longo da história, fortemente influenciada pela cultura, e a maior parte das confusões e "incomunicações" que ocorrem no ciberespaço têm como origem a própria linguagem (FILOMENO JÚNIOR, 2004). A dificuldade em discernir o que é concreto do que é abstrato é um dos embates da relação homem-máquina, desde o advento da Internet. A tecnologia, através do *ergodesign*⁷ tem tentado abrandar esse dilema.

Entretanto, sem uma reflexão interdisciplinar, abarcando contribuições da comunicação, da cognição, da semiótica e da psicologia, dificilmente o homem conseguirá superar estes conflitos. "Onde termina o real e onde começam os signos se nubla e mistura como se misturam os próprios signos" (Santaella, 2004:31). Pensar a respeito disso é crucial na contemporaneidade.

MSN, Orkut e mensagens de celular fazem parte do contexto *hipermoderno* que vivemos e, através destes meios, o homem transfere, de certa forma, seus medos, anseios e conflitos para a interface *homem-máquina*.

2.1 A Dubialidade no cotidiano do Ciberespaço

O estudo dos mecanismos de interação *on line* (MSN, Orkut e Sistema SMS de Celular) e seus respectivos impactos cognitivos e psicossociais torna-se imprescindível nos tempos atuais, uma vez que o tempo não é mais crucial no envio ou recebimento de uma mensagem, e as atualizações de um diálogo à distância são mais ágeis e constantes.

A cada dia, as relações na rede tornam-se mais complexas e fica mais árduo o desafio de estabelecer conceitos ou modelos para explicar fenômenos de absorção de conteúdo e adaptações sociais neste ambiente. O virtual tem avançado em áreas particulares do cotidiano, como conversar ou freqüentar lugares públicos. O MSN aprimorou os antigos – mas ainda utilizados – *chats*, ou salas de bate-papo, criando ferramentas em que se pode adicionar e teclar com amigos, colegas de trabalho ou até mesmo namorar.

O Orkut disseminou uma infinita rede social, onde se pode encontrar velhos conhecidos e trocar mensagens (*scraps*), além de postar fotos a qualquer momento ou participar de comunidades de todos os gostos. O sistema SMS de celular está presente

em todo aparelho de telefonia móvel e os usuários podem enviar e receber mensagens em qualquer lugar.

Estes mecanismos foram criados para facilitar a comunicação entre os interlocutores, encurtando, assim, qualquer distância geográfica. No entanto, causam uma certa confusão sobre onde começa ou termina uma prática real ou virtual. “De fato, a oposição entre a carne mortal e pesada, por um lado, e o corpo etéreo que navega na informação - o eu desencarnado - por outro, é um dos dualismos fundamentais da cibercultura” (SANTAELLA, *Idem*, p. 123).

Como se pode observar, os softwares são próprios do contexto histórico-social do homem pós-moderno, que não apenas mantém contatos em sua lista, mas detém os meios para comunicar-se com os mesmos a todo e a qualquer instante. Este poder “virtual” tem transformado a maneira de comunicar, de raciocinar e a maneira de falar do homem. Estabelecer um novo paradigma entre o real x virtual, para justificar todas estas transformações, é um caminho trabalhoso, pois as relações estão cada vez mais ramificadas e complexas. “De fato, na performidade da navegação, ser humano e máquina estão tão interligados que a natureza de cada um não é mais discernível.” (SANTAELLA, *Ibid.*, p. 129).

Esta junção, que tange também a percepção sensorial, tem refletido não apenas nas possibilidades de o homem se comunicar com mais pessoas através de diferentes canais, mas também nos conflitos existenciais e na própria intolerância para com outrem. Vários caminhos podem ser traçados, na tentativa de se encontrar a origem desta linha tênue entre o uso consciente das novas tecnologias e a sua utilização equivocada, que suscita uma comunicação insatisfatória. Como sabemos, nas Ciências Humanas e Sociais não há um desfecho singular para solucionar problemas ou se debater patologias sociais.

André Parente, em seu livro *Imagem Máquina* (2006), delinea o processo histórico da evolução técnica e dos novos conflitos. Mas o autor adverte: “O paradoxo das conquistas tecnico-científicas é que elas não estão sendo apropriadas criativamente pelas forças sociais em função de novas sensibilidades e pensamentos” (PARENTE, 2006, p. 28).

De fato, compreender índices e ícones, tais como *emoticons*⁸ e *status*⁹ “*on line*” e “hora de almoço”, no caso do MSN, e nomes com códigos particulares do Orkut, como, por exemplo, “## BoB**” – que dificultam sua localização – são tarefas que requerem habilidade. Um usuário que tem um conhecido chamado *Douglas* no arquivo

de amigos jamais irá imaginar que alguém nomeado como “*D*ung*” tratar-se-á do mesmo indivíduo. Uma pessoa que não tem o hábito de usar a Internet ou que a usa pela primeira vez pode não entender os signos destes programas. Sob este aspecto, o educador Filomeno Bida Júnior, em artigo intitulado *Sociedade e Tecnologia*, ressalta que,

As tecnologias da informação e comunicação (TIC) têm introduzido novas maneiras de se comunicar, configurando-se um outro tipo de escrita que exige um novo aprendizado. O indivíduo não conta apenas com o papel, a caneta e o dicionário, mas escreve num teclado, lê numa tela e seu texto é corrigido pelo auto-corretor de textos que lhe aponta as possíveis formas corretas. Para dominar a nova técnica, ele efetua processos de compreensão mentais mais complexos, diferente daquela do papel que ele já dominava. O indivíduo depara-se com uma escrita não linear. Pode fazer uso de imagens, palavras e sons simultaneamente, possui mobilidade espacial.¹⁰

Os novos signos e significados não modificaram apenas a maneira de escrever, mas, também, a compreensão dos indivíduos no processo de comunicação. No MSN, por exemplo, os usuários podem enviar mensagens *off line*¹¹, quando, na verdade, estão on line (conectados). Ou ainda entrar no programa com status “ausente” e responder às mensagens. Uma pessoa que entra com o status “ausente” ou “off line” pode não estar propensa à conversa, respondendo, sem muita atenção, aos amigos que se apresentam. Interagir desta maneira se tornou um verdadeiro desafio interpretativo de associações cognitivas.

No mesmo contexto, quando alguém entra “on line” e não responde às mensagens é mal-compreendido e taxado como “frio”, pessoa desligada e esnobe. A pessoa do outro lado pergunta, por exemplo: “E aí, passou no teste?”; “Como foi a festa?”; “Sabia que te amo?”. Não recebendo a resposta, se irrita, ou cria inúmeras interpretações do porquê da não-resposta. Em alguns casos, tudo não passa de um mal-entendido. O interlocutor pode simplesmente ter ido até a cozinha fazer um lanche, ou atender ao telefone, e se esqueceu de mudar o status para “ocupado”. O problema pode, inclusive, ser de ordem técnica; uma pequena pane ou “travamento” do sistema pode ser a causa da “não-resposta”.

O fato é que os internautas ainda não se adaptaram à necessidade de mudança de status nos programas de conversa pela internet. Também não se prioriza a comunicação clara, o que inclui até a identificação de usuário, muitas vezes, indecifrável. O cineasta Arnaldo Jabor¹² escreveu uma crônica interessante, analisando o espaço do MSN reservado ao nome de usuário:

(...) O espaço 'nome' foi criado pela Microsoft para que você digite O NOME que lhe foi dado no batismo. Assim seus amigos aparecem de forma ordenada e você não tem que ficar clicando em cima dos mesmos pra descobrir que 'Vendo Abadá do Chiclete e Ivete' é na verdade Tiago Carvalho, ou 'Ainda te amo Pedro Henrique' é o MSN de Marcela Cordeiro.¹³

Entretanto, o cronista não esclarece que estas frases ficam registradas no MSN e, muitas vezes, na pressa de ligar o programa, o usuário se esquece de modificar a sentença. Muitas vezes, nem percebe que o título está totalmente desatualizado. Como se pode ver, fatores de ordem técnica, decorrentes da falta de familiaridade com as potencialidades dos novos programas, interferem diretamente na comunicação *homem-máquina-homem* e contribuem para interpretações distorcidas.

Desentendimentos graves ocorrem, ainda, quando o usuário espera por uma resposta imediata do receptor. Quem envia uma mensagem, seja por celular, MSN ou Orkut, crê que, do outro lado, alguém está conectado ou irá se conectar em breve, o que alimenta sua ansiedade pela resposta. Pierre Lèvy considera que "numa partida de xadrez, cada novo lance ilumina com uma luz nova o passado da partida e reorganiza seus futuros possíveis; da mesma forma, em uma situação de comunicação, cada nova mensagem recoloca em jogo o contexto e seu sentido" (LÈVY, 2003, p. 21-22).

O contexto é reinterpretado cada vez que um *ruído* interfere no sucesso de uma mensagem. Quantos desentendimentos são deflagrados por causa de um celular "fora da área de cobertura" ou sem bateria? Quantas discussões entre casais são geradas pela falta de uma resposta imediata a uma mensagem? Alex Primo considera que

Não se pode deixar de lado, pois, o estudo das tensões que percorrem todo o ciberespaço. Os discursos tentadores de que a facilitada comunicação através da Internet promoverá por si só mais bem-estar, amizade, crescimento intelectual e nos conduzirá finalmente a um regime mais democrático esconde deliberadamente toda discórdia e mesmo hostilidade debaixo do tapete. (PRIMO, 2005, p. 41).

Através da tecnologia de M.I.¹⁴, o homem criou seu próprio panóptico¹⁵ e disseminou a figura do *Big Brother*, de forma que as novas ferramentas de comunicação também assumem papéis de vigilância e controle. Os habitantes do mundo virtual cobram respostas o tempo todo.

3. Mensagens múltiplas - puro rizoma

Para ampliar nossa análise, fazemos uso do conceito de Rizoma, elaborado por Deleuze e Guatarri, que afirmam: “A memória curta é de tipo rizoma, enquanto a longa é arborescente e centralizada (...). A memória curta não é, de forma alguma, submetida a uma lei de contigüidade; ela pode acontecer à distância, vir ou voltar muito tempo depois (DELEUZE E GUATARRI, 2006, p.29).

De fato, a memória curta é de tipo rizoma não somente por ser múltipla, conectada a mil hastes, mas por ser complexa e não ter um centro controlador das conexões e impulsos. Memória longa é árvore, perpetuação, acúmulo e discernimento de experiências. "Diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer (...)" (DELEUZE E GUATARRI, *idem*, p. 32).

Numa conversa por MI, os signos se confrontam, porque, por trás da mensagem (rizoma), está um ser histórico, com contradições e ideologias, com costumes e linguajar próprios. As mensagens enviadas pela rede não falam por si próprias; há derivações no jogo de interpretações e isso gera conflitos, muitas vezes, irreversíveis, nas relações cotidianas.

Essas derivações surgem a partir de escolhas subjetivas durante o diálogo. Conversas abreviadas, de ritmos e intenções alternados, seriam como raízes rasteiras, superficiais: “Um rizoma pode ser rompido, quebrado, em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma e outra de suas linhas (...). Há ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga" (DELEUZE E GUATARRI, *ibid.*, p. 18).

Assim, as *MI's* podem não atingir a cognição e a emoção, pois não alcançam o “lençol freático” e não aprofundam as raízes do conhecimento. A hierarquia é discreta e quase imperceptível na comunicação de mensagens instantâneas. Emissor e receptor invertem papéis a todo instante e a mensagem é frequentemente interrompida pela vulnerabilidade das raízes (rizoma), retornando, mais adiante, fragmentada, e com o sentido muitas vezes modificado.

Com tantos contatos no MSN, Orkut e celular, e a possibilidade de conversar com todos ao mesmo tempo, as frases ficam vazias, superficiais, desconectadas. Pierre Lévy ilustra bem a desconexão das mensagens, ao afirmar que “o sentido de uma mensagem é uma função no contexto, é algo que está em jogo, um objeto perpetuamente reconstruído e negociado.” (LÉVY, *ibid.*, p. 33). Imaginemos, por exemplo, quantos desentendimentos podem surgir quando uma mensagem é enviada e o computador ou

celular do interlocutor tem sua conexão quebrada? Que sentido tal mensagem terá a partir daí? E se o emissor não perceber que a conexão caiu? Ele pode se irritar e ter uma interpretação equivocada a respeito do silêncio de seu interlocutor.

Deleuze e Guatarri consideram ainda que “ele (múltiplo) não tem nenhuma relação com o uno como sujeito ou como objeto, como realidade, como imagem e mundo” (DELEUZE E GUATARRI, *ibid.*, p. 56). Entretanto, consideramos, em nossa análise, que o múltiplo (virtual) não está totalmente desvinculado do mundo real. Os modelos e a caracterização de ambientes nos diálogos virtuais copiam (imitam) a realidade. Ícones (emoticons, botões, fotos) auxiliam no diálogo. O sentido se perde com ligações (conexões) aqui e ali. O uno seria uma experiência profunda, um diálogo presencial dos corpos (olhos nos olhos) e o múltiplo, um diálogo por MIs, abreviado, imaterial. Os autores complementam: “As multiplicidades são rizomáticas e denunciam as pseudomultiplicidades arborescentes” (Apud PARENTE, 2006, p.16.).

Deleuze e Guatarri assinalam: “Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado atribuído etc.” (p. 18). Assim, o rizoma se processa por fluxos, em linhas segmentares, com relação entre si, mas sem um órgão centralizador, compreendendo, ainda, “linhas de desterritorialização, pelas quais ele foge sem parar” (DELEUZE E GUATARRI, *ibid.*, p. 18).

No MSN, as linhas de fuga se dariam através do ritmo das mensagens e pela quantidade de contatos *on line* da lista do usuário. Ao transitar pelas caixas de diálogo, o usuário visualiza os títulos de identificação de outros internautas. Rompe-se ou interrompe-se um diálogo por instantes e a conversa migra para outros contatos da lista. A demora do *feedback* contribui para a fuga de uma janela de diálogo a outra.

No Orkut, por sua vez, os usuários respondem a *scraps*¹⁶ na página de recados e, no instante em que abrem esta página, visualizam recados de outros usuários. Rompe-se, neste momento, a comunicação, e parte-se para outro recado, em outra página, provavelmente do usuário que deixou o último *scrap*, caracterizando a linha de fuga. Ocorre um desvio da intenção primária da comunicação uma (responder ou escrever somente a um amigo), para uma comunicação múltipla (abertura de outros links na página, dando acesso ao perfil de outras pessoas).

3. Considerações finais - O rizoma não é a solução

Deleuze e Guatarri defendem o rizoma como modelo ideal para a sociedade pragmática, capitalista, individualizada. Vêm no rizoma a conexão real e livre com o mundo e as experiências: "Um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo" (DELEUZE E GUATARRI, 2006, p. 21). Contrapõem tal modelo à árvore, experiência profunda "do eixo genético ou da estrutura profunda" (PARENTE, 2006, p. 21-22.)

A árvore representa um diálogo, vínculo de experiência profunda (a comunicação presencial). O mapa (rizoma) seria superficial, com diálogos fragmentados, conectados e desconectados seguidamente, repleto de interpretações equivocadas ou mal-compreendidas, não levando em conta o contexto e sim a parte pelo todo.

Os autores consideram ainda que o rizoma não tem começo nem fim; é meio "pelo qual cresce e trasborda" (DELEUZE E GUATARRI, idem, p. 33). Por isso, tem vida curta; estrutura frágil, como uma vida de bazófia, hedonista, sem reflexão; somente impulsiva, intuitiva, parcial. "Ele (rizoma) constitui multiplicidades lineares a n dimensões, sem sujeito nem objeto" (DELEUZE E GUATARRI, ibid., p. 33).

As mensagens *off line* são exemplo. Quando o usuário liga o MSN, os resquícios de uma conversa de dias atrás estão na sua janela de diálogo e ele continua, a partir dali, um novo diálogo, interagindo com mensagens que já fazem parte do passado, mas estão presentes.

O mesmo ocorre no Orkut. *Scraps* antigos, que foram enviados há dias, mas só são visualizados pelo receptor futuramente. Ainda assim, recebem resposta, numa tentativa de resgatar o diálogo perdido, mesmo sendo por *delay* (atraso): um "boa prova!" respondido apenas no fim de semana, quando o teste já foi realizado.

Todas essas possíveis ocorrências se agravam mais ainda quando os diálogos são muitos, simultâneos. A facilidade de comunicação com muitas pessoas ao mesmo tempo esconde a complexidade interpretativa e os impactos nas relações sociais, após o envio de uma mensagem.

De maneira enfática, Deleuze e Guatarri descartam a árvore e apresentam mais uma vez o rizoma como o lenitivo para o social: "Contra sistemas centrados (...) o rizoma é um sistema a-centrado não hierárquico e não significante, sem general, sem memória organizadora ou autômato central, unicamente definido por uma circulação de

estados” (DELEUZE E GUATARRI, *ibid.*, p. 32). Todas estas qualidades enaltecem a rede, a experiência múltipla, mas deixam um rastro para novos questionamentos: ser múltiplo é ter o conhecimento profundo? Ser múltiplo é ser onipotente e dialogar com várias pessoas ao mesmo tempo, efetivamente?

Nas *MI*s não existe a representação fiel ao esquema de Lasswell – *emissor-mensagem-receptor* – e, sim, um diálogo desordenado, superficial, múltiplo, sem centro de controle. É como conversar com várias pessoas ao mesmo tempo, só que de maneira lúdica, com “ícones piscando”, “carinhas” se movendo, ao invés do som perturbador de várias vozes. O múltiplo (platô) é visto por Deleuze e Guatarri como o intermediador das relações humanas: “chamamos de platô toda multiplicidade conectável com outras hastes subterrâneas superficiais, de maneira a formar e estender um rizoma” (DELEUZE E GUATARRI, *ibid.*, p. 33). As conexões ocorrem, mas a experiência passada não é profunda.

Os filósofos reafirmam sua teoria como una e panacéica: “nenhuma astúcia tipográfica, nenhuma habilidade lexical, mistura ou criação de palavras, nenhuma audácia sintática podem substituí-lo.” (DELEUZE E GUATARRI, *ibid.*, p. 33). De fato, os resultados decorrentes do múltiplo são complexos e imprevisíveis. Mas seria precipitado defini-lo como um meio eficaz de comunicação social em tempos de relacionamento via *MI*s.

O que está em jogo, no contexto pós-moderno, não é propriamente o julgamento do múltiplo como benéfico ou maléfico, e sim o debate em torno dos novos recursos de comunicação e a maneira como vêm sendo usados neste início de século. Ser múltiplo é abrir novos horizontes (rizomas), novas experiências, é ser do mundo. Mas ser múltiplo também implica em não respeitar a relação profunda. É precipitar-se, sem o acúmulo de experiências.

Ser múltiplo é ter acesso à história de mil formas, por meio de animações e cores, sem uma devida absorção desse leque de informações. Como expuseram os filósofos, “o múltiplo é memória curta ou anti-memória”. (DELEUZE E GUATARRI, *ibid.*, p. 32).

O múltiplo não tem ligações históricas, não confronta a experiência adquirida com a inclusão do meio social, encarando o novo (KARAM, 2007), porque o múltiplo é apenas o meio social (cibercultura). Ser múltiplo é agir por impulso e conversar com pessoas aqui e ali, sem se importar se a conversa está cumprindo seus objetivos, com uma efetiva “comunicação humana”.

Entretanto, a alternativa política para a dualidade real x virtual não seria a depreciação ou a mitificação de um dos pólos. O hibridismo pode ser o caminho mais acertado; ser *árvore/rizoma*; árvore que, em sistema de mutualismo, abriga em seu tronco vegetação superficial e ramificada. Relação que se torna necessária às duas plantas; buscando, assim, conciliar contradições surgidas no fim do século XX e se potencializam em nossa época.

Árvore/rizoma representa, ao mesmo tempo, a profundidade do diálogo que acompanha o homem há milhares de anos, aliada à coragem de lançar-se no rizomático mundo virtual, repleto de novas possibilidades.

NOTAS:

¹ Antropóides: primatas similares ao homem, entre eles: chimpanzé, gorila e o orangotango.

² ARISTÓTELES. *Obras completas. Retórica. Volume VIII. Tomo I*. Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa / Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2005, 1355a, p. 104.

³ Harold Dwight Lasswell nasceu em 13 de fevereiro de 1902, em Donnelson, Illinois, nos Estados Unidos, filho de um pastor presbiteriano e de uma professora. Aos 16 anos ganhou uma disputada bolsa na Universidade de Chicago, onde se formou em Filosofia e Economia, em 1922, passando a ministrar aulas em Ciência Política. Em 1927 lança o livro *Propaganda techniques in world war* que viria a ser também sua tese de doutorado. Neste volume o cientista centra seus esforços na análise dos temas mais comuns de propaganda de guerra americana, francesa e alemã, durante a Primeira Guerra Mundial. Lasswell é considerado um dos principais autores da Ciência Política, tendo seus trabalhos estudados e discutidos até nos dias de hoje. Outras obras importantes são: *World Politics and Personal Insecurity* (1935), *Politics: Who Gets What, When, How* (1936), *Power and Personality* (1948) e *Harold D. Lasswell on Political Sociology* (1977).

⁴ Giles Lepovestky é um filósofo francês, autor do termo “Hipermodernidade”, que seria a cultura do exagero, expressa, inclusive, em todas as vertentes da comunicação.

⁵ Orkut – Comunidade de relacionamentos na qual os usuários postam fotos, vídeos e trocam recados.

⁶ MSN – Software de conversas instantâneas. Simula um ambiente real de diálogo, através das caixas de diálogo.

⁷ Ergodesign: design ergonômico ou "human factors engineering" é a aplicação da informação ergonômica ao design de ferramentas, máquinas, sistemas, tarefas, trabalhos e ambientes para o uso humano seguro, confortável e efetivo. Ver mais em: AGNER, Luiz / AGNER, Luiz C.. *Ergodesign e Arquitetura de Informação: Trabalhando com o Usuário..* 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Quartet, 2006. v. 1.

⁸ - *Emoticons* são animações em 3D (três dimensões) usadas no MSN, que remetem à emoção que se quer passar, em substituição a uma palavra durante a conversa instantânea. As animações são de fácil uso (através de um comando específico).

⁹ Status aqui se refere ao “estado” em que o usuário está conectado ao MSN (ocupado, hora de almoço etc.).

¹⁰ <<http://www.slideshare.net/filomenojunior/unidade-1-texto-2-o-processo-de-comunicacao>> Acesso em 10 de março de 2011.

¹¹ É considerado em status *off line* quem está desconectado do MSN. Porém o programa disponibiliza o recurso de se conectar em estado *off line* (invisível). Deste modo o usuário pode enviar e receber mensagens sem ser visto.

¹² Arnaldo Jabor: cronista dos jornais: *O Globo e Jornal da Globo*.

¹³ Disponível em:

<<http://bloglog.globo.com/blog/blog.do?act=loadSite&id=221&postId=8260&permalink=true.>> Acesso em 15 de março de 2011.

¹⁴ *M.I.*: Mensagens Instantâneas enviadas na rede por softwares e programas de relacionamento e por celular.

¹⁵ Panóptico: termo utilizado para designar um centro penitenciário, elaborado pelo filósofo Jeremy Bentham, em 1785. O conceito permite a um vigilante observar todos os prisioneiros sem que estes

possam saber se estão ou não sendo observados. O nome aplica-se também a uma torre de observação localizada no pátio central de uma prisão, manicômio, escola, hospital ou fábrica.

¹⁶ Scraps – mensagens deixadas pelos membros do Orkut na página de recados.

BIBLIOGRAFIA:

ARISTÓTELES. Obras completas. *Retórica*. Volume VIII. Tomo I. Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa / Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2005.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

DELEUZE, G. & GUATTAR. Mil platôs: *capitalismo e esquizofrenia*. Volume 1. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: 2006.

Ferreira, R. G. F., Santos, L. C. C., Silva, A. S. S. & Faria, E.S. *A filogênese da linguagem, novas abordagens de antigas questões*. São Paulo: Arq Neuropsiquiatria, 2000.

FILOMENO. *O Processo de Comunicação*. Disponível em <<http://www.slideshare.net/filomenojunior/unidade-1-texto-2-o-processo-de-comunicacao>>. Acesso em 20 de setembro de 2009.

HOHLFELDT, A; MARTINO, L.; FRANÇA, V.(org.) *Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis, Vozes, 2001.

KARAM, Francisco Jose Castilhos. *Jornalismo, ética e liberdade*. São Paulo: Summus, 2007.

KAJI-MARKENFELT, Alessandra. *A transformação do macaco em homem: o processo de hominização através da linguagem e do trabalho*. Brasília: Instituto de Psicologia/Universidade de Brasília, 2006.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência - O futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles. *Os Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.

PARENTE, André (org). *Imagem Máquina – A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed.34, 2006.

PRIMO, Alex. *Conflito e cooperação em interações mediadas por computador*. Porto Alegre: Contemporânea, 2005.

SABBATINI, Renato. *A Evolução da Inteligência Humana*. Revista Cérebro & Mente, 12 (Fevereiro-Maio 2001). Disponível em: <<http://www.cerebromente.org.br/n12/mente/evolution/evolution.htm>>. Acesso em 10 de setembro de 2009.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço – O perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SOUSA, Jorge Pedro. *Elementos de Teoria e Pesquisa da Comunicação e dos Media*. Porto: Universidade Fernando Pessoa, 2006.

STONIER, Tom. *Information and the inner structure of the Universe*. New York: Stockinger, 2000.

TEIXEIRA PRIMO, Alex. *Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo*. São Paulo: Famecos, 2005.