

DRAMA SOCIAL DO PRESENTE: a tecnologia e os processos de subjetivação contemporâneos

José Carlos Lima Costa
teatrocarlos@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/0881958190200830>

RESUMO

O presente trabalho pretende refletir sobre os processos de subjetivação na sociedade contemporânea, tendo como principal elemento as novas tecnologias e o ciberespaço. Esses novos processos de subjetivação geram novos modos de vida, que tencionam as estruturas epistemológicas da sociedade ocidental, assim as vidas na contemporaneidade são empurradas para o redemoinho da crise do sujeito que se intensifica quando as fronteiras entre humanidade e máquina são borradas. A tecnologia e o mundo em rede permitem a emergência de novos espaços de sociabilidade e estes, por sua vez, produzem novos processos sociais e culturais, gerando, assim, a necessidade de se pensar estas novas interações sociais. A Cibercultura se apropria de mecanismos de subjetivação em massa, ela produz subjetividades em escala planetária. Para se refletir sobre tais apontamentos a metodologia utilizada foi a do drama social (Turner 1996), cuja estrutura é inspirada nos dramas de palco, cujas cenas são ações e tensões que se condensam em direção ao um clímax. Tal metodologia permitiu organizar o presente artigo em três fases: a ruptura, a crise e a intensificação da crise, isso acontece, porque as questões aqui apresentadas ainda não foram totalmente superadas ou acomodadas, o presente experimenta a intensificação de uma crise.

Palavras-chave: Subjetivação; Tecnologia; Sociabilidades; Drama Social.

O presente artigo pretende refletir sobre a subjetivação nas experiências sociais da contemporaneidade, por meio da tecnologia e das mídias sociais. A presente análise demandou uma abordagem metodológica que permitiu levar em consideração as transformações sociais na atualidade, por isso, a perspectiva adotada aqui, foi a do drama social, trata-se de uma metodologia elaborada por Victor Turner (1996), inspirada na temporalidade e encadeamento de ações do teatro ocidental. O aspecto mais conhecido do drama social é o sociológico, no qual o conflito funciona como um dispositivo de produção da dinâmica social, permitindo analisar de forma processual e ativa as sociedades, Turner (1996) assinala:

Na formulação da noção de ‘drama social’ eu tinha em mente a comparação explícita da estrutura temporal de certos tipos de processos sociais com aquele dos dramas sobre o palco, com seus atos e cenas, cada qual com suas qualidades peculiares e todos se condensando em direção a um clímax (TURNER, 1996, p. XXI, tradução minha)¹.

Os processos sociais dos Ndembu, analisados por Turner (2008), desvelaram uma estrutura sucessiva de eventos, que se organizam por meio de um conjunto de ações parcialmente padronizadas, e que se distribuíam em quatro etapas: ruptura; crise e intensificação da crise; ação reparadora e rearranjo ou cisão, tais fases constituem a estrutura do drama social.

Referenciando esse modelo pretende-se inferir que a concepção de sujeito no presente gerou uma ruptura com as concepções ontológicas já elaboradas no pensamento ocidental. Novos processos de subjetivação, novos modos de vida suscitaram uma tensão e uma ruptura epistemológica², empurrando as vidas do presente para o redemoinho da crise. Essa crise se intensifica ao se borrar as fronteiras entre humanidade e máquinas, natural e sintético, ou seja, as máquinas integram os corpos dos sujeitos e a tecnologia se torna um mecanismo de subjetivação em massa, de acordo com Guattari e Rolnik (1996, p. 29), “hoje, se fabrica a subjetividade em escala planetária”. Isso quer dizer que, nessa época, máquinas e seres humanos se agenciam, reagindo um sobre os outros e produzindo novos significados sociais.

Considerando-se a abrangência do tema abordado nesse trabalho, o presente artigo tem como problema principal de pesquisa: como a tecnologia e as mídias sociais colocam em funcionamento dispositivos de subjetivação? A crise da noção de sujeito e a intensificação dessa crise possui uma ação reparadora? Para responder tais

1 In formulating the notion of ‘social drama’ I had in mind the explicit comparison of the temporal structure of certain types of social process with that of dramas on the stage, with their acts and scenes, each its peculiar qualities, and all cumulating towards a climax (*Idem*).

2 De acordo com o que é descrito por Foucault (2008) trata-se de paradigmas sob os quais os pensamentos de determinadas épocas se organizam. Quando uma *episteme* surge denota o rompimento epistemológico, abrindo espaço para o surgimento de outro paradigma, no entanto, isto não pode compreendido como um processo evolutivo do pensamento científico, mas transformações não lineares do conhecimento. As rupturas aconteceram dentro em várias épocas, no contexto dos saberes científicos (FOUCAULT, 2008).

questionamentos a metodologia utilizada é o drama social (TURNER, 1996), como já mencionado, e possibilita dividir o presente trabalho em três partes ou fases: a primeira é a “Ruptura: problematização da concepção de sujeito”, cujo objetivo é refletir sobre o sujeito na contemporaneidade; a segunda “Crise: o corpo tecnocultural”, na qual, são analisados os processos de fusão entre “corpo biológico” e os aparatos tecnoculturais. E por fim a “Intensificação da Crise: tecnologia e sociabilidades emergentes”, que trata das sociabilidades mediadas pela tecnologia.

1. A RUPTURA: problematização da concepção de sujeito

Vale lembrar que o pensamento Ocidental compreendeu o sujeito como resultado da relação entre duas substâncias diferentes, ou seja, o corpo, um aparato natural, físico (*Res Extensa*) e uma esfera imaterial, a mente (*Res Cogitans*), cuja materialidade misteriosa pode estar associada ao divino (DESCARTES, 2001). Tal pensamento fundou uma tradição de pensamento que situou a noção de subjetividade como um elemento autocentrado e fixo, no qual o sujeito encerra-se em si.

Quando Nietzsche (2013, p. 129) anuncia a “morte de deus”, desestrutura essas certezas enraizadas no Ocidente. Matar deus é também aniquilar o sujeito que está associado a ele, é embaralhar os paradigmas metafísicos desse pensamento. Para Nietzsche (2013) os modos de pensar no Ocidente estão contaminados pelos valores cristãos que, com seu asceticismo, negam a vida e toda produção de conhecimento gerada pela imanência. Os valores do cristianismo desfiguram a moral, porque subjugam e aprisionam os sujeitos em estruturas rígidas e engessadas. Portanto, para se pensar os processos de subjetivação no presente, é necessário matar deus e equilibrar as potências vitais associadas a experiência sensível.

Nesse contexto deve acontecer uma “tresvaloração de todos os valores, em um desprender-se de todos os valores morais, em um confiar e dizer Sim a tudo o que até aqui foi proibido, desprezado, maldito” (NIETZSCHE, 2008, p. 52). Assim, o autor em foco, possibilita pensar um sujeito que cria a si mesmo, fabrica sua própria existência, como um artista que emprega sua criatividade na transformação dos materiais de sua arte. Com isso

o ser humano deixa de ser o rei da criação e apresenta-se revestido de transitoriedade, carrega em seu corpo a fragilidade biológica.

Tais perspectivas fundamentam a existência de um sujeito instável, cuja identidade está desterritorializada, ou seja, suas terras natais foram perdidas ou esquecidas em meio a tantas hibridações. “A subjetividade entrou no reino do nomadismo” (GUATTARI, 2012, p. 169), com isso, a identidade, compreendida como unificada e fixa (associada a concepção de individualidade na modernidade) passa a ser entendida como fragmentada e multidirecional (HALL, 2005).

A identidade desconstruída por esse pensamento nômade, apresenta-se como multiplicidade, ou seja, nela não há centralidade, não existe linearidade. Em seu processo de construção ela realiza interconexões em forma de rede, sem que partam de um núcleo fixo. A imagem do Rizoma, apropriada por Deleuze e Guattari (2011), ilustra exatamente os aspectos apresentados acima, pois o rizoma não tem começo nem fim, não possui uma raiz, mas se encontra no meio sempre. Enquanto a estrutura de árvore se refere a origem, o rizoma representa o acúmulo, borrando a noção de centralidade.

Esse sujeito rizomático reúne em si várias camadas de fragmentação, ele se apropria dos mecanismos de subjetivação como potência criativa, produzindo aquilo que Guattari e Rolnik (1996) denominam singularização ou revolução molecular. Ele está em devir, em constante reconfiguração, ele não se edifica com modelos previamente estabelecidos, mas está em movimento em transformação contínua, como em destaque no trecho abaixo:

Devir é, a partir das formas que se tem, do sujeito que se é, dos órgãos que se possui ou das funções que se preenche, extrair partículas, entre as quais instauramos relações de movimento e repouso, de velocidade e lentidão, as mais próximas daquilo que estamos em vias de nos tornarmos, e através das quais nos tornamos (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 64).

Como em relevo na citação o devir permite traçar linhas de fuga, abre espaços de singularização, de produções de múltiplas subjetividades. Essas novas formas de se pensar os processos de subjetivação transgridem, descentralizam, problematizam e desconstroem as noções estabelecidas na sociedade ocidental. Aqui não se vê um sujeito reivindicando

uma posição de centralidade, mas seres da excentricidade, vê-se estabelecida uma “descentralização do sujeito e de sua busca no sentido da individualidade e da autenticidade” (HUTCHEON, 1991, p. 85). A ruptura está instaurada e se direciona a crise quando os desenvolvimentos de técnicas científicas produzem saberes e técnicas sobre o corpo que permitem modelar, corrigir suas imperfeições, bem como, torna-lo mais eficiente.

2. CRISE: o corpo tecnocultural

A fragmentação do sujeito, portanto, acentua-se quando a subjetividade é diluída em meio aos aparatos tecnoculturais. As fronteiras entre humano e máquina são borradas, os microcomputadores e as novas tecnologias realizam conjunções exitosas com existência humana (HARAWAY, 2009) de maneira “irreversível”, de modo que os sujeitos, na atualidade, são constituídos por essas relações. O trecho abaixo versa sobre o novo processo de subjetivação humana materializada pela figura do “ciborgue”:

Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo (HARAWAY, 2009, p. 36).

Essas interconexões realizadas entre máquinas, corpos, mentes e rede colocaram em rasura a noção de sujeito. HALL (2003) observa que o sinal de rasura (X) indica que determinados conceitos não servem mais para responder questões que emergem no presente. “Mas uma vez que eles não foram dialeticamente superados e que não existem outros conceitos, inteiramente diferentes, que possam substituí-los, não existe nada a fazer senão continuar a pensar com eles – embora em suas formas destotalizadas” (HALL, 2003, p. 104), é nesse sentido que a palavra “sujeito” é apropriada aqui, pois a fusão entre máquina e humanos desloca várias concepções já estabelecidas.

As conjunções entre ser humano e máquina resultou no ciborgue, uma subjetividade que reivindica uma reconfiguração política. Vale ressaltar que as máquinas estão por toda parte e também estão acopladas a vida humana. Elas se fundiram à vida de

um modo que esse fenômeno “traduz-se em uma inextricável confusão entre ciência e política, entre tecnologia e sociedade, entre natureza e cultura. Não existe nada mais que seja simplesmente ‘puro’ em qualquer dos lados da linha” (SILVA, 2009, p. 11). Nesse ínterim os seres humanos ficaram cada vez mais artificiais enquanto as máquinas passaram a simular características humanas, apresentando retificações ao longo dos anos.

O corpo nesse contexto tecnocultural passa por reconfigurações que vão desde a reestruturação, ou seja, reparação das funções corporais, substituindo órgãos e membros amputados e até em intervenções que melhoram a eficiência do corpo, criando, assim, criaturas que superam as fragilidades humanas (SILVA, 2009). A relação de simbiose entre o ser humano e a tecnologia problematiza e apaga as fronteiras entre o que é considerado “natural” e “sintético”, com isso emerge o ciborgue. Ele caotiza as o pensamento ocidental, é um ser rizomático, ou seja, ele realiza várias conexões no seu processo de construção. Fazendo um paralelo com o pensamento de Nietzsche (2013), o ciborgue é o arauto da morte de, pois o ser humano em seus agenciamentos com as máquinas, assume o lugar do criador. Assim a tecnologia intervém, ali há um sintoma dessa simbiose sendo proliferada (HARAWAY, 2009).

O corpo, nesse sentido, não deve ser compreendido como um dado natural, mas como um apêndice que recebe constantes correções esquivando-se da transitoriedade de sua condição (LE BRETON, 2014). Superar a fragilidade biológica da humanidade constitui os esforços desse mundo “pós-humano”, dessa forma, busca-se uma melhoria do desempenho orgânico ou até mesmo o desaparecimento do corpo-carnal, representação da efemeridade humana. O corpo se apresenta como “uma matéria-prima na qual se dilui a identidade” (LE BRETON, 2014, p. 15). Trata-se de um tempo, no qual, cientistas de diversas áreas estão preocupados em produzir um “maquinário tecnocientífico” (LE BRETON, 2014, p. 16) como uma via de fuga da precariedade humana, associando corpo biológico a máquinas produzindo uma existência que está para além do sujeito dualista teorizado pelo pensamento ocidental.

Esse sujeito pós-moderno é forjado num mundo cibernético-informático, no qual a circulação de saberes e informações se ampliou e as sociabilidades estão, cada vez mais, mediadas por aparelhos eletrônicos, que em muitos casos produzem novas formas de

sociabilidades. A emergência de novos espaços de relacionamento, por meio da internet, corrobora com esse processo de subjetivação, pois quando nos conectamos ao ciberespaço estamos em contato com um novo processo social e cultural que nos modifica e que nos torna sujeitos.

3. INTENSIFICAÇÃO DA CRISE: tecnologia e sociabilidades emergentes

As novas tecnologias permitiram uma reconfiguração das relações sociais e também transformaram a maneira como os seres humanos percebem o mundo e se relacionam com ele. O ciberespaço emerge como um lugar de fluxo, de produção e veiculação de informações em massa, mas também uma dimensão da vida social que permite a comunicação individual, na qual, “cada um é potencialmente emissor e receptor num espaço qualitativamente diferenciado, não fixo, disposto pelos participantes, explorável” (LÉVY, 1996, p.113). Vale lembrar que as tecnologias e a rede integram a vida diária e ao mesmo tempo fomenta uma inteligência coletiva (LÉVY, 1996).

Levando em consideração as reflexões acima e os modos de vida contemporâneo, pode-se inferir que as pessoas estão constantemente conectadas a rede. Essas novas relações sociais, mediadas pela rede, constitui aquilo que alguns/algumas pensadores/as denominam Cibercultura. Trata-se do engendramento de novos processos culturais gerados pelos avanços nas descobertas tecnológicas e digitais. Como em relevo, a Cibercultura instaura uma nova situação social, econômica, cultural e política mediada pela internet, novas tecnologias e webs sociais (de acordo com Amaral (2016) são dispositivos interativos que facilitam a interação e comunicação coletiva).

Com base em tais reflexões é possível pressupor que a emergência da Cibercultura constitui novas sociabilidades, mediadas pela tecnologia, ampliando, assim, seu alcance geográfico. Na definição de Baechler (1996, p. 65) a sociabilidade é a “capacidade humana de estabelecer redes, através das quais as unidades de atividades, individuais ou coletivas, fazem circular as informações que exprimem seus interesses, gostos, paixões, opiniões...” Assim, o autor em foco destaca que falar de sociabilidade é considerar que um grupo não estabelece seu funcionamento na unidade de atividade, mas “no interior de cada grupo, os

indivíduos estabelecem relações, uma boa parte das quais não têm qualquer relação direta com os fins do grupo” (BAECHLER, 1996, p. 77). Isso favorece a formação de múltiplas redes de sociabilidade e é nesse processo que são demarcados os espaços sociais.

Com base no conceito acima é adotada aqui a concepção de que as novas formas de interação social, constitui aquilo que Amaral (2016) denomina *cybersociedades*, assim, o “ciberespaço é uma tecnologia social que, ao operar a libertação do espaço e do tempo, permite a criação de um lugar único” (AMARAL, 2016, p. 50). Como em relevo acima, as sociabilidades tomaram uma proporção planetária, as coletividades apresentam-se de forma destotalizada e desterritorializadas, pois ampliaram-se as concepções tradicionais de espacialidades, bem como de temporalidade por meio da internet e das novas tecnologias, como em relevo abaixo:

Como um dos principais efeitos da transformação em curso, aparece um novo dispositivo de comunicação no seio de coletividades desterritorializadas muito vastas que chamaremos “comunicação todos-todos”. É possível experienciar isso na Internet, nos chats (BBS), nas conferências ou fóruns eletrônicos, nos sistemas para o trabalho ou a aprendizagem cooperativa, nos *groupwares*, nos mundos virtuais e nas árvores de conhecimentos. Com efeito, o ciberespaço em via de constituição autoriza uma comunicação não mediática em grande escala que, a nosso ver, representa um avanço decisivo rumo a formas novas e mais evoluídas de inteligência coletiva. (LÉVY, 1996, p. 113).

Como em evidencia acima nesse universo do ciberespaço as informações são estruturadas de maneira fluida, permitindo uma abertura no processo de publicação, ou seja, cada indivíduo edita, corta e recorta as informações que serão lançadas nas plataformas e webs sociais. Por isso é importante se discutir as novas práticas sociais digitais, bem como, a necessidade de se reelaborar as políticas que regem tais práticas. Vive-se num momento em que a noção de espetáculo (DEBORD, 1997) está em exacerbação, as redes sociais apresentam-se como espaços nos quais se constroem experiências, a vida sofre edições e montagens. Tal fenômeno permite às pessoas criarem seus próprios “tapes” sobre a vida, como um editor de cinema que corta e organiza a cena deliberadamente.

Vale ressaltar ainda que o mundo tecnológico e a internet são espaços de múltiplas experiências. Isso quer dizer que a arquitetura das plataformas, aplicativos, programas

exigem uma maior interatividade, a atenção das pessoas é consumida pelas telas. Assim “o conceito de software social envolve plataformas informáticas online e redes sociais, com o propósito de colocar as ferramentas de comunicação do ciberespaço ao serviço das comunidades e da interação social” (AMARAL, 2016, p. 52). Para Amaral (2016) o termo software social se alastrou pela internet como um amplo conjunto de ferramentas que permitem uma intensificação do sentido de “social”. Isso gera ambientes de experiências sociais coletivas dentro da rede. Assim vale lembrar que o ciberespaço funciona simultaneamente como ferramenta de comunicação e mediador de novas sociabilidades, oferecendo novos horizontes para as relações sociais. O ciberespaço ao oferecer como lugar de relação social possibilita também a constituição de códigos e estruturas próprias que regulam as interações. De acordo com Amaral (2016) tais códigos não são completamente novos, mas reformulações das normas de sociabilidade já conhecidas, mas adaptadas a esse novo âmbito.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS: um drama sem “ação reparadora”

Nesse mundo tecnológico as imagens estão espalhadas por toda parte, elas conduzem as experiências, as performances sociais e outras espetacularidades. O presente vivencia a intensificação de uma crise no processo de subjetivação, ainda não se superou os impactos que a noção de sujeito gerou no pensamento ocidental, por isso, ainda se pensa usando essa categoria, embora já não se saiba ao certo se as subjetividades no presente se referem ao sujeito ou possuem um sujeito. Nesse sentido pode-se afirmar que o ser humano passou a ser seu criador, os suportes tecnológicos, a utilização das novas tecnologias no controle do humor, da qualidade do sono, da alimentação, bem como as intervenções cirúrgicas permite pensar em uma nova estética.

Nesse sentido a palavra estética não estaria associada a uma produção artística ou cultural, mas a novos modos de vida nos quais a humanidade passa a ser a criadora de si, ela assume o lugar de um deus que está morto. E os valores que antes regiam as relações sociais são substituídos por novos valores, eles foram “tresvalorados” pela emergência do ciborgue, esse ser que aparece nos filmes de ficção científica, mas é uma

realidade social do presente. A simbiose ciborgue acontece onde a tecnologia alcança, onde ela intervém e como ela está misturada a própria vida o ser humano do presente passou a ser um ciborgue.

Vale lembrar que a emergência do ciberespaço e da Cibercultura provocou um novo processo de subjetivação, bem como, abriu espaço para novas sociabilidades. Isso não quer dizer que o ciberespaço esteja desligado do mundo off-line, mas apresenta-se como um território de simulacros da presença em ambientes digitais que permitem uma sociabilidade desterritorializada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Inês. **Redes Sociais na Internet: Sociabilidades Emergentes**. Covilhã, Portugal: LABCOM.IFP Comunicação, Filosofia e Humanidades, Unidade de Investigação, Universidade da Beira Interior, 2016.

BAECHLER, Jean. Grupos e Sociabilidade, In: **Tratado de Sociologia**, sob a direção de Raymond Boudon. Jorge Zahar Editor, Rio de Janeiro, 1995.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol. 01. 2ed. São Paulo: 34, 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol. 04. 1ed. São Paulo: 34, 1997.

DESCARTES, René. **Discurso do Método**. Tradução: Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do saber**. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. 2ª Ed. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Editora 34, 2012.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo**. 4ª Ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 11ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HALL, Stuart. Quem Precisa de Identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX In: **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano/ Organização e Tradução de Tomaz Tadeu da Silva- 2 ed. BH: Autêntica, 2009.**

HUTCHEON, Linda. **Poéticas do pós-modernismo**. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

LE BRETON, David. **Adeus ao Corpo: antropologia e sociedade**. Tradução Mariana Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2014.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

NIETZSCHE, Friedrich. **A gaia ciência**. Trad. de Antônio Carlos Braga. São Paulo: Editora Escala, 2013.

NIETZSCHE, Friedrich. **Ecce Homo: Como alguém se torna o que é**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia de Bolso: Edição de Bolso, 2008.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano/** Organização e Tradução de Tomaz Tadeu da Silva- 2 ed. BH: Autêntica, 2009.

TURNER, Victor. **Dramas, Campos e Metáforas:** ação simbólica na sociedade humana. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense: 2008.

TURNER, Victor. **Schism and continuity in an African society.** Manchester: Manchester University Press, 1996.

SOBRE O AUTOR:

Mestre em Performances Culturais pela Universidade Federal de Goiás (UFG); graduado em Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Pesquisador vinculado ao Grupo de Estudos e Pesquisa em Gênero e Sexualidade nas Práticas Educativas (GESEPE – UFMA). Professor vinculado ao Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Maranhão (IEMA).