

revista
interamericana
de comunicação
midiática

ANIMUS

Representações identitárias e o giro da virtualidade: as tecnologias geradoras de intertextos culturais

Ada Cristina Machado da Silveira

Resumo

O artigo reflete sobre os pressupostos pelos quais as representações midiáticas atuam na construção das identidades e as repercussões sentidas com o advento e proliferação dos recursos multimídia. A reflexão culmina ao ponderar acerca dos desdobramentos propostos por um desglose terminológico, a noção ampliada de gênero e os novos atores que se perfilam ao tomar-se o multimídia como gerador de intertextos culturais.

Palavras-chave

representações identitárias – intertextos culturais – giro da virtualidade

Abstract

The article reflects on the presuppositions through which mediatical representations act in the construction of the identities and the repercussions felt with the advent and proliferation of multimedia resources. The reflection culminates when pondering about the unfoldings considered for a terminological disclose, the extended notion of gender and the new actors when taking multimedia as generator of cultural intertexts.

Key words

identity representations – cultural intertexts – virtuality turn

Resumen

El artículo reflexiona acerca de los presupuestos por los cuales las representaciones mediáticas actúan en la construcción de las identidades y las repercusiones sentidas con el advento y proliferación de los recursos multimedia. La reflexión se colma al ponderar respecto a los desdoblamientos propuestos por un desglose terminológico, la noción ampliada de género y los nuevos actores que se perfilan al tomarse al multimedia en tanto que generador de intertextos culturales.

Palabras clave

representaciones identitarias – intertextos culturales – giro de la virtualidad

Ada Cristina Machado da Silveira é Doutora em Jornalismo pela Universidade Autônoma de Barcelona, professora do Depto. Ciências da Comunicação e coordenadora substituta do Mestrado em Extensão Rural da Universidade Federal de Santa Maria. Líder do Grupo de Pesquisa/CNPq *Comunicação, Identidades e Fronteiras*. e-mail: adamach@ccsh.ufsm.br

¹ Os requerimentos de cognição de uma representação adaptaram-se obviamente às condições de modernização técnica. Quando Walter Benjamin, nos anos 30 do século que findou, refletiu acerca da reprodutibilidade técnica da obra artística, remeteu-se ele a um problema ao qual se concedia extrema importância: a pertinência entre um original e sua cópia. BENJAMIN, W. A obra de arte na época da sua reprodutibilidade técnica. In: *W. BENJAMIN, W., HORKHEIMER, M., ADORNO, T., HABERMAS, J. Vida e Obra*. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

² MATTELART, A. e M. *Historia de las teorías de la comunicación*. Barcelona: Paidós, 1997.

³A condição de "categoria ponte" proposta ao tratamento das identidades foi feita por Paul Gilroy com base num levantamento crítico dos Estudos Culturais Britânicos que se dedicam ao tema. GILROY, P. Los Estudios Culturales británicos y las trampas de la identidad. In: CURRAN, J., MORLEY, D. e WALKERDINE, V. (comp.): *Estudios Culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*. Barcelona: Paidós, 1998. p. 63-83.

Introdução

O artigo expõe um trajeto teórico considerado necessário para responder à indagação referente às *alterações na concretização das identidades por processos virtuais*. A questão justifica-se no campo de estudos da Comunicação visto a importância da condição constitutiva de seus processos na vida social e a ampla envergadura das atividades propostas pela indústria cultural no momento em que sua ação invade o espaço individual e coletivo, pretendendo conformar a construção das identidades contemporâneas. O estabelecimento da reflexão culmina ponderar acerca dos desdobramentos propostos por um desglose terminológico, pela ampliação da noção de gêneros e pelos novos atores que se perfilam na atualidade. Propugnamos a premência de considerar o contexto emergente como um intertexto cultural.¹

A concretização das identidades nas indústrias culturais

As indústrias culturais, conforme a noção trabalhada por Armand e Michèle Mattelart (1997, p. 53), contém um sentido amplo, o qual inicialmente foi cunhado num sentido crítico e posteriormente amenizado num sentido descritivo.² Assim, elas vêm encontrando na identidade um ponto de amarra muito consistente para o desenvolvimento de suas produção de sentido, o que permite tomar às identidades como uma "categoria ponte", na expressão de Paul Gilroy (1998).³

As identidades são percebidas como *representação*, a qual se origina da ação transitiva de um sujeito que, ao advertir um objeto, dele constrói uma imagem. O recolhimento e a seleção de objetos e suas imagens estabelecem os mecanismos pelos quais se elabora sua concretização, assim, as representações configuram-se como formações culturais sintéticas, abstrações complexas que atuam através de opções determinadas. As representações são distintas e não são gratuitas e delas, ademais de seu regime, podemos reconhecer sua genealogia e sua gênese, conforme prescreve Henry Lefebvre (1982). Tanto ao processo referido como ao produto

de tal ação *per se*, chamamos representação.⁴

A estruturação das identidades representadas nas indústrias culturais compõe uma árvore de relações não hierárquicas. Por tal, está permitido deslizar entre uma identidade e outra, sem que suas sucessivas adscrições prejudiquem o desempenho sócio-profissional do usuário. A possibilidade de uma ampla mobilidade, onde as experiências se solapam e afixam mutuamente é vista como a mais nova aquisição da evolução social. Um processo que revela a profunda exclusão a que estão submetidos amplos grupos sociais, dispersos em numerosos pontos do planeta e que demonstra a parcela estrita que converge mobilizada pelas novas tecnologias de comunicação.

As identidades na cibercultura apresentam-se transformadas pela singularização de suas representações, facilitadas pela viabilidade técnica de sua difusão imediata em escala planetária para quem tenha suporte técnico e habilidade intelectual para conectar-se. Os interessados nos novos fenômenos - seus usuários, espectadores, atores ou consumidores - podem ser particularizados ou tomados como coletivos; eles atuam por interesses pessoais, grupais ou corporativos, próprios ou delegados por terceiros e constituem a nova *esfera ciberespacial*, sucedânea do declínio da esfera pública burguesa. Sua unidade de condição é o desejo de compartilhar formas novas de intervenção na realidade, acesso à informação, entretenimento, ferramentas de trabalho, etc.

A industrialização das identidades em representações produzidas para imediato consumo reclama um tratamento teórico que resolva as disparidades originadas na sua concepção de identidade *representada*. O cometido das *identidades consiste em inscrever significados* desde umas concreções retidas como representações. Tais significados são o que permite a alguém, um grupo ou instituição *identificar e identificar-se*, discernindo expressões identitárias que respondem a interesses de transcendência, fruição e consumo, particulares ou coletivos. A cibersociedade tem na situação dos es-

⁴LEFEBVRE, H. *La presencia y la ausencia. Contribución a la teoría de la representación*. México: Fondo de Cultura Económica, 1982.

⁵ Apresenta-se o caso de ativistas organizados em movimentos de *hackers* que lutam pela legalização de imigrados, como *Kein Mensch ist illegal*, em www.contrast.org/borders/kein/ ou *No Border*, acessível em www.noborder.org.

trangeiros um exemplo pertinente ao favorecer o desenvolvimento das identidades, dado que eles se encontram politicamente limitados pelas fronteiras do estado-nação, ainda que estas linhas de fronteira se tornem progressivamente mais difusas ou mais complexas. O caráter nômade e descentrado da cibersociedade permite a expatriados, apátridas, párias, exilados, fugitivos, foragidos, trãsfulgas, viajantes, peregrinos, trasumantes, forasteiros, vítimas de discriminações - sociais, étnicas, econômicas - da grande diáspora planetária, vir a expressar-se, comungar, estreitar relações, celebrar, conhecerem-se uns aos outros. Elas se anunciam como a salvação a muitos desgarrados de seu ambiente natural e cultural e que vislumbram as comunidades virtuais descritas desde a expectativa que se estrutura entre um usuário particular e a rede de relações onde ele se insere e virtualmente pode conectar-se.⁵

Os grupos reacionários às novas práticas costumam ser assinalados pelos meios de comunicação de influência Ocidental desde a ação de seus grupos ultra, extremistas, terroristas ou fundamentalistas. No entanto, estima-se que a maioria da humanidade mantém sua adesão às representações mais tradicionais, como são as identidades culturais e religiosas. Possivelmente em virtude do que aponta Julia Kristeva (1991), de uma unidade inspirada pelos meios de comunicação, as atuais condições técnicas de produção permitem estruturar simulações que facilitaríamos produzir o "lugar" desejado.⁶ As imagens de síntese, produtoras de ambiente virtuais acolhedores, alentam a reprodução do ambiente ansiado por aqueles alijados de suas origens.

Outro aspecto que se revela é a segmentação de públicos, que de generalistas passam a ser especializados - a especificidade das audiências -, e se inverte no processo de produção de mensagens para algumas das condições próprias do primeiro contexto de estruturação da esfera pública burguesa. Destarte, entende-se que os públicos já não se encontram tão agarrados à ação de censura que a exposição a públicos mistos determinava.

⁶ KRISTEVA, J. *Extranjeros para nosotros mismos*. Esplugues de Llobregat (Espanha): Plaza & Janes, 1991.

⁷QUÉAU, P. *Lo Virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós, 1995.

Os suportes que as representações estereotipadas exigiam podem tornar-se desnecessários ou mais laxos. Já no âmbito da comunicação institucionalizada, as Intranets são cada dia mais importantes no cotidiano das corporações, sejam *networks* de comunicação ou empresas transnacionais de petróleo.

Impõe-se a compreensão, em tal contexto, de que a realidade virtual e seu múltiplo concerto no chamado ciberespaço vem a ser um exemplo extremo da substituição do mundo real, ou material, por outro simbólico. Assim mesmo, não se pode contrapor o mundo real ao mundo virtual. Conforme Phillipe Quéau (1995), o virtual está na ordem do real; ou seja, a virtualidade é uma dimensão cujo alcance encontra-se em expansão, mas que não deixa de se inserir dentro da realidade conhecida; através dela, inaugura-se uma outra relação com a realidade.⁷

A atualização midiática de tais processos e produtos de representação identitária responde, portanto, a caracterizações de cunho *moderno e pós-moderno*. A culminação desse processo se apresenta quando as tecnologias da virtualidade convertem às identidades, entre outras possibilidades, em *simulacros* de suas representações.

Identidade do eu	
Característica	Mesmidade, unicidade, transcendência
Enquadre	Modernidade
Meios	Massivos
Atributo destacado	Linguagem, visualidade
Estratégia discursiva	Estereótipo, logotipo, logomarca
Tipos de identidade	Fundamentalismos, nacionalismos, marcas comerciais
Identidade coletiva	
Característica	Pluralismo, desdobramentos, fragmentação
Enquadre	Pós-modernidade
Meios	Interativos, comutáveis
Atributo destacado	Intertextualidade
Estratégia discursiva	Não-lugares, desterritorialização
Tipos de identidade	Simulacros (<i>cyberbodies</i> , <i>cyberpunks</i>), comunidades virtuais, demandantes ou reclamantes

Tabela 1 - Atributos identitários

⁸ MACHADO da SILVEIRA, A. C. O arqueo das identidades pela indústria cultural. In: MACHADO da SILVEIRA et al. *Comunicação e Sociabilidades*. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2001. p.11-48.

Na Tabela 1, da página anterior, sistematizamos uma discussão explanada em um outro trabalho (Machado da Silveira, 2001), sobre os atributos identitários.⁸ Na Tabela 2, a seguir, pretendemos sintetizar as aquisições proporcionadas com o surgimento da cibercultura. Exercitando a articulação conceitual apresentada, esquematizamos em níveis as características estudadas nas categorias de representação e identidade. Na fileira à direita, enquadramos os novos fenômenos de simulação e seus sucedâneos com seus respectivos exemplos, para as situações identitárias e de representação anteriores.

Gradiente	Identities	Representação	Simulação
Nível Estético	Estereótipo Logotipo	Atuação Performance	Jogos, <i>Chats</i> , SexoVirtual, <i>Bloggers</i> Telepresença, Fóruns, Grupos de discussão
Religioso	Fundamenta- lismos	Figurativo, Gótico Arabesco	Imaterialidade e misticismo Esoterismo
Político	Id. coletiva	Represent. social Políticas comunic.	Sociedade da Informação
Funcional	Papéis	Iconografias, Simbologias, Gêneros	Internet, Intranet, Formatos, <i>Networks</i> , Robótica
Semiótico	Inscrever significados	Algo está para alguma coisa	Simulacro sítios person./corporat. Avatares Programas personaliz. Personagens
Conceitual	Ident. colet. Ident. do eu Marcas	Sujeito, objeto, imagem	<i>Frames</i> dos <i>frames</i> , Comutação

Tabela 2 - A concretização das identidades nas indústrias culturais

Cabe indagar ainda qual seria, em efeito, a mudança proporcionada pelas novas identidades na representação das anteriores. Que outra evolução nas formas e processos da representação das identidades pode ser considerada? Neste cenário a adscrição identitária a novos fenômenos, as identidades múltiplas ou identidades-papéis são uma possibilidade que se efetiva.

⁹ GERSCH, B. Gender and crossroads: the internet as cultural text, *Journal of Communication Inquiry*, 1998, v. 22, n. 3 (July), p.306-321

As possibilidades de adscrição identitária ou identidades-papéis facilitadas ou contrariadas a alguém permitem, por exemplo, a que Beate Gersch (1998) faça referência a um estudo sobre uma comunidade virtual de mulheres negras americanas e africanas, quando elas debatem suas vivências a partir da tematização dos cuidados estéticos dedicados ao seu cabelo, um importante elemento de distinção social.⁹

As comunidades construídas no ciberespaço têm a potestade da ubiqüidade: *afirmam que alguém pode estar em todas partes*; como dizia a canção dos Beatles dos anos 70, "*here, there and everywhere*"; de fato, pode-se estar não em todas, mas nalgumas das que se desejaria. Tal desenclavamento, proveniente da profunda reorganização do tempo- espaço, propiciada pela Modernidade, franqueia novas possibilidades às representações identitárias e facilita aos humanos algumas das virtudes antes reservadas aos mitos.

Podemos perguntar, eventualmente, se os mundos virtuais podem comover-nos até o ponto de gerar alterações em processos tão profundos ou complexos como é a geração da identidade. As comunidades virtuais nos permitem atuar com processos de auto-representação; é um terreno de jogo psicológico e intelectual. Corresponderia às identidades remarcar um papel de elementos de baliza (sua condição de *categoria ponte*), ordenadores do novo mapa cognitivo necessário à navegação.

O desglose terminológico

As alterações provocadas pela concretização das identidades por processos virtuais permitem observar que o avanço tecnológico da atualidade estimula a habilidade específica das indústrias culturais, permitindo-lhes sobrepassar a reprodução mecânica de representação de um original. A partir do ciberespaço caótico e ilimitado estão sendo geradas mensagens de significação mais ou menos profunda, subjetiva ou complexa. A proliferação de tecnologias e sua ampla difusão de imagens, ao saturar o espaço social, vêm desperdiçando a força repre-

¹⁰ A presente alteração nas condições da representação é interpretada por Hans Bertens quando diz: "The non-representational nature of postmodern culture - taken in the widest sense-is underscored by its technology (the computer, the television set and other "machines of reproduction rather than of production") which no longer has the "capacity for representation" [...] that the technology of modernity still possessed." (Bertens, 1996, p.107). BERTENS, H. The Sociology of Postmodernism. In: BERTHENS, H. e FOKKEMA, D.(eds.): *International postmodernism. Theory and literary practice*. Amsterdam e Filadélfia: Benjamins, 1997.

¹¹ MORSE, M. *Virtualities. Television, media art, and cyberculture*. Bloomington e Indianapolis (EUA): Indiana University, 1998.

¹² LINDLOF, T. R. e SHATZER, M. J. Media Ethnography in Virtual Space: Strategies, limits, and possibilities, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 1998, v.42, n.2, p. 170-189.

¹³ A teoria do hipertexto proposta por George Landow considera a convergência da teoria crítica com os novos recursos telemáticos. LANDOW, G. P. *Hipertexto. La convergencia de la teoria crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1995.

sentacional consolidada na Modernidade que articulava um evento a sua representação midiática. É como se as representações despencassem com o peso da sua historicidade, martirizadas pelas capas de séculos de aculturação e apropriação cultural dos imperialismos. Já não se trabalha com a idéia da existência ou não de um original e sua duplicação, senão mais que isto, trabalhamos com a cópia da cópia, a representação da representação, os *frames* dos *frames*.¹⁰ A investigadora norte-americana Margareth Morse (1998) entende que esta inversão consiste em que nem a imagem nem o mundo estão em primeiro plano, mas que cada um é, provavelmente, um desenvolvimento posterior do outro, onde se deixa de consignar uma inauguração da ação representadora.¹² Um processo que a *poiesis* modernista de Fernando Pessoa afirma há tempo ter-se convertido em nossa condição: fingir tão completamente a dor que deveras sentimos.

As representações obtidas nas novas condições já não se resignam aos processos vislumbrados desde a atalaia do sujeito leitor disposto como mero espectador. O novo sujeito leitor cobra radicalmente uma mobilidade concernida à produção da imagem de um objeto que somente a interatividade lhe proporciona. Também Thomas Lindlof e Milton Shatzer (1998, p.177), quando se referiam aos ambientes *Computer-mediated communication-CMC* e à etnografia, assinalam que a noção de realidade representacional está colapsada, colocando-se em primeiro plano e posicionando-se frente à ambigüidade da ação, posto que a percepção da identidade depende principalmente de como a "escrevemos".¹² Impõe-se a tensão entre o sensível e o inteligível e ressoa a denúncia positiva da tentativa de destruição da capacidade de entender através de conceitos, a qual teria sido subsumida na expansão da ordem visual. As tecnologias que convergem no multimídia, próprias à cultura pós-moderna - *sua natureza não representacional* -, não alcançam ter a capacidade de representação que a tecnologia moderna ainda possuía.¹³

Na Tabela 3, a seguir, sintetizamos os fun-

damentos conceituais trabalhados nos regimes da representação e da virtualidade inscritos na prática das indústrias culturais:

<p>REPRESENTAÇÃO Televisão, Publicidade, Cinema, Literatura, Jornalismo</p>	<p>1 - Evocar a transcendência (religiões, fundamentalismos) 2 - Substituir, exercer uma função vicária (política) 3 - Convocar reminiscências (nacionalismos) 4 - Luzir um tema (arte, teatro) 5 - Imaginar, imaginar-se (imaginário)</p>
<p>VIRTUALIDADE Gráfica Computadorizada Imagens de Síntese Hipertexto Simulacro Autonomia e heteronomia</p>	<p>6 - Comutar - mutualidade restritiva entre usuário e máquina. Sentido de <i>multiplemídia</i> (enlaces a rádios, televisões, diários <i>on line</i> e sítios eletr. etc.) 7 - Interagir – intercâmbio ampliado entre usuários desde uma interface comum. Sentido de <i>multimídia</i> (RV, comunidades virtuais, simulacros, fóruns, <i>chats</i>, <i>e-mail</i>, etc.)</p>

Tabela 3 - Os regimes da representação e da virtualidade

A novidade das tecnologias e usos da virtualidade pode ser apontada em seu despegue. Como diz Sherry Turkle: "*Hemos aprendido a interpretar las cosas según el valor de la interfaz*" (1997, p. 33).¹⁴ Potencialiar as representações e seu condicionamento como interface é algo que está se fortalecendo rapidamente, e contém características que as fazem constituir-se em *valor de contingência*, afetando indelevelmente a produção das identidades pelas relações concertadas na dimensão virtual.

Em que pese a forte presença das tecnologias pressupostas pelo uso multimídia, o aporte conceitual inerente ao debate proposto até aqui e que oferece um avanço ao problema da virtualização da representação está, fundamentalmente, em que a *representação é um anelo no espaço tempo* que ainda não esgotou suas possibilidades. Inclusive com as transformações que nos fazem pensar na superação da sua condição mediadora, há uma profusão de manifestações que asseguram a continuidade das representações tanto na sua condição de processo como de produto.

A ampliação da noção de gêneros

Um aspecto inovador provém de que, com o uso ampliado do hipertexto, nos permitimos centraliz-

¹⁴TURKLE, S. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós, 1997.

¹⁵ Outra característica técnica das mudanças produzidas pela definição generalizada do modelo de comunicação orientado pelo mercado são os neologismos que marcam as novas condições de produção no Jornalismo. Desde os japoneses, que buscam *glocalizar* o local articulado com o global, há outros que costumam ser referidos como *advertiserials* (*advertising* com editorial-ou seja, a coluna de opinião mais importante de um periódico tomada também como um espaço de promoção de um interesse empresarial específico, despolitizando-se frente aos interesses coletivos), *infomercial* (*information* com *commercial*-confundindo o fornecimento de informação com a necessidade de produzir informação de fácil venda ao público), *infotainment* ou *edutainment* (a contração de *information* ou *education* com *entertainment*), *simulated news* (imagem e realidade), num triunfo da comunicação orientada para o mercado, em substituição da comunicação concebida como serviço público (veja-se Harms e Dickens, 1996). Por outro lado, na tv, os *reality show* já vêm provando sua fórmula com públicos bastante conservadores, as famílias, antecipando o grande formato do momento, definido nas variações do "Big Brother".

estão definidos desde a Antiguidade (comédia, tragédia), se voltem obsoletos.¹⁵ O trânsito entre as representações das identidades, o cruzamento de atividades, temas e dinâmicas equivale ao que, em outros tempos, em categorias artísticas, se considerava passar da épica à lírica, o qual era contemplado como uma verdadeira extravagância estilística. A cada gênero estava reservado o seu tema correspondente e as representações deviam preservar procedimentos canônicos. No passado, não se consentiria falar em público de temas subjetivos e privados, se não fora em termos absolutamente fictícios. À medida em que se operava a definição de um conteúdo, já se lhe determinava a sua forma correspondente. Costuma-se atribuir à cultura de massas haver aceito os precedentes para que as representações tergiversaram esse cânone, expressos em fenômenos como:

- No Jornalismo, enfrentando, fortes debates acerca de sua objetividade, incrementa-se o uso de recursos etnográficos, atribuindo um poder de arbitragem ao jornalista e permitindo-lhe descrever os dramas pessoais dos indivíduos frente aos conflitos nacionais, como a sintetização na personalidade de Osama Bin Laden da posição norte-americana contra opositores provenientes do Oriente muçulmano. A singularidade de uma vida pode converter-se em referência para um drama coletivo;
- À permanência dos informativos, os dramas e as comédias enfrentam redefinições nas quais os elementos tomados como constitutivos da natureza do gênero sofrem alterações. Afetados pelos novos processos técnicos, meios, gêneros e audiências estão sem o auxílio das coordenadas que lhes orientavam nas suas definições de conteúdo e estratégias.
- Na indústria cultural fortemente orientada pelo mercado, são exemplos mais evidentes desse processo as fusões de fórmulas entre *videoclips* e publicidade, editoriais e notícias, informação e publicidade, jornalismo e entretenimento.¹⁶

¹⁶ Jensen y Jankowski afirmam: “el entorno global de los medios expone a la audiencia a una configuración de medios de masas impresos y visuales, que están interrelacionados a través de convenios institucionales y financieros, así como de los géneros. La conglomeración, entre otras cosas, engendra la intertextualidad. Por ello, la comunicación visual proporciona un tipo de test para la aplicación de la metodología humanística a la investigación sobre comunicación de masas, y un área importante para un posterior desarrollo teórico. (1993, p. 51). JENSEN, J. K. e JANKOWSKI, N. W. (eds.): *Metodologías cualitativas de investigación en comunicación de masas*. Barcelona: Bosch, 1993.

¹⁷ Harms e Dickens (1996) acreditam que, em virtude desta pergunta, temos que retornar ao estatuto fundador da reflexão teórica primeira de definir o que constitui a comunicação. HARMS, J. B. e DICKENS, D. R. Postmodern media studies: analyses or symptom?, *Critical Studies in Mass Communication*, 1996, n.13,p.210-227.

Neste propósito, a partir de Jensen y Jankowski (1993 p 51ss.) pode-se analisar as tentativas de convergência entre a tradição humanística e a sócio-científica nos estudos de comunicação de massas, onde as práticas com computadores são uma promessa de democratização, provindo *a necessidade de uma teoria da comunicação* para examinar os processos e elementos constitutivos da comunicação de massas.¹⁷ Jensen y Jankowski destacam esse aspecto nos estudos de comunicação visual, afirmando que “*es sorprendente que los métodos de investigación no hayan sido capaces de armonizar la proliferación de medios visuales en el entorno de los medios contemporáneos*”.

Os autores assinalam ainda que os gêneros constróem e foram construídos por uma ordem social que possui uma especificidade histórica: “*A través del lenguaje, la realidad se vuelve social; a través de los géneros, la realidad social se convierte en el objeto de formas específicas de historias contadas, argumentos y acciones*” (1993, p.49). Propõe-se, a partir daí, uma ampliação da noção de gênero que consiste em tê-lo como ação social, apresentando-se como sistemas de estudo que afetam os usos sociais específicos da comunicação de massas em relação às práticas culturais e políticas onde se inserem. O que no passado foi analisado por uma concepção que privilegiava sua condição de representação, expressão ou ritual, era referido desde sua forma textual. Na atualidade, os gêneros provocam e estruturam a transferência, usos e impactos da comunicação nos contextos sociais e devem ser tomados como sistema de estudo. Suas implicações são propostas como uma semiótica social, fazendo possível a análise dos repertórios de interpretação e não mais das comunidades interpretativas, o que nos faz pressupor que as audiências estão se desvinculando dos grupos ou comunidades formais num nível bastante mais complexo do que aquele proposto pelo interacionismo simbólico.

Quando se diluem as noções habituais de gênero advertimos que, na verdade, apenas se percebem aspectos muito superficiais de outra transfor-

¹⁸ Veja-se, entre outros, Heather Bromberg (1997), Lelia Green (1996), David Holmes (1997), David Porter (1997) e Howard Rheingold (1994 e 1996). Já a importância das WELL e os MUDs para a questão da identidade foi amplamente estudada por Broomberg (1997). BROMBERG, H. Are MUDs communities? Identity, belonging and consciousness in virtual worlds. In: SHIELDS, R. (ed.): *Cultures of Internet. Virtual spaces, real histories, living bodies*. London: Sage, 1997. p.143-152. GREEN, L. Technology and conversation: Construction and destruction of community, *Australian Journal of Communication*, 1996, v.23, n.3. p. 54-66. HOLMES, D. Virtual identity: communities of broadcast, communities of interactivity. In: HOLMES, D. (ed.). *Virtual politics. Identity & community in cyberspace*. Londres: Sage, 1997. p. 26-45. PORTER, D. (ed.) *Internet culture*. New York: Routledge, 1997. RHEINGOLD, H. *Realidad virtual*. Barcelona: Gedisa, 1994. _____ *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa, 1996.

mação mais profunda em curso. Nela estão envolvidas as noções de tempo e espaço nas relações. Uma vez que a simultaneidade de vivência é um intercâmbio desde sempre determinado pela realimentação instantânea entre as imagens (visuais e sonoras) e o mundo, passa a ter lugar uma inversão. E ela está no que até agora vimos chamando *representação*. Ao renunciarmos a consignar uma inauguração da ação representadora, difuminam-se as marcas que nos orientavam.

Os novos atores

Estamos conhecendo fenômenos que, em parte, herdamos de antigas mitologias (como o *Golem*) e outros que foram sonhados na literatura de ficção-científica (*Frankenstein*, *Dr. Jekyll e Mr. Hyde*). No cinema, consagramos heróis fantásticos, animadores de nossa visão do futuro: desde o *Cyborg* até *Guerra das Galáxias*, passando por *Flash Gordon* e *Star Trek*, culminando-se nos replicantes de *Blade Runner*. No século XX, evoluímos da posição que propugnava a existência das identidades submetidas à intervenção manipuladora da indústria cultural; passamos a admitir sua ação como prática significativa, o que lhe concedeu a condição de ser constitutiva da realidade. Instaure-se, na atualidade, um novo giro. Colocamo-nos frente à difusão de inéditas formas de identidade em comunidades virtuais: redes de comunicação digitalizada, organizadas para encontros virtuais, avatares, cibercafés, agentes e robôs, programas personalizados, personagens nos MUDs - *Multi-User Domains*, páginas *web* pessoais, personagens dos fóruns e *chats*, ficções interativas, *cybersoaps*, correio eletrônico, sistemas de mensagens interativas e tridimensionais são alguns dos processos que aportam outras frentes que reconfiguram a estruturação das identidades. Prosaicos, mas insubstituíveis para muitos, neles o caráter autêntico ou ficcional é anódino, ou seja, conta tanto como o valor da performance.¹⁸

Possibilita-se plasmar quimeras, mitos, arquetipos, próteses, imitações, miragens, clones, simulacros, perfis, *doublées* e replicantes. Adiciona-se

¹⁹O debate feminista sobre a ciência, gerou a potente figura do *cyborg* de Donna Haraway, o qual não só é parte máquina, parte humano (tal qual o agente designado para atuar na Guerra Fria na série televisiva norte-americana dos anos 70), mas também incorpora um sentido de diferença. Sarah Kember (1998) interpreta sua contradição como uma proposição transformadora da ciência e da técnica, onde o reconhecimento da diferença se faz fundamental às pretensões femininas e feministas. KEMBER, S. *Feminismo, tecnología y representación*. In: CURRAN, J., MORLEY, D. e WALKERDINE, V. (comp.). Op. cit.

²⁰ FEATHERSTONE, M. *Global and local cultures*. In: BIRD, J. (ed.): *Mapping the futures: local cultures, global change*. Londres e Nova York: Routledge, 1993.

²¹ Desde outra via, há uma pragmática definição de Turkle (1997, p.33) acerca da cultura da simulação que sintetiza a nova concepção ao dizer: "*si te funciona quiere decir que tiene toda la realidad necesaria*".

a essa diversidade a ação mecânica de agentes de informação que podem selecionar, filtrar e matizar a dados requeridos por alguém. A identidade de autor na cibercultura orienta-se entre o anonimato, o apelido, o apócope, o pseudônimo, o sobrenome, os tocaios, a personagem, o hipocorístico, a senha, os homônimos e os heterônimos. Todos se constituem em recursos que podem obviar de alguma maneira a identificação da proveniência de seus usuários. Frente ao futuro, descortina-se o cenário dilacerante de que a identidade autoral se encaminhe a uma dupla articulação semântica entre autonomia e heteronomia.¹⁹

Por outra parte, e em outro nível de preocupação, a articulação entre o local e o global é o fenômeno que vem a construir um novo enquadramento para o tema da identidade. Ainda que se possa duvidar se a globalização implica efetivamente numa nova forma de imperialismo, para alguns autores ela propõe outro marco para a relação entre identidade, cultura, democracia e meios de comunicação (Cf. Featherstone, 1993).²⁰ Outros reafirmam simplesmente a impossibilidade de que o estado-nação continue sustentando as relações que possibilitam as construções de identidade (Cf. Gilroy, 1998). A surpresa atual provém da incógnita que concerne ao que poderá passar quando a comunicação prescindir de deslocamentos em áreas geográficas, desconhece pontos de vista políticos ou religiosos, categorias profissionais e tradições lingüísticas ou culturais. Que comunicação é essa? É possível que ela seja mais vertical ou mais horizontal do que nunca antes foi possível e, pela mesma linha de raciocínio, a maquinaria das indústrias culturais e seus produtos requerem ser admitidos como máquinas de pensar e virtualmente actantes.²¹

Beate Gersh (1998) faz referência a Internet como um *continuum* de apoderamento e alienação, onde as mulheres vêem nos computadores *um símbolo de tudo aquilo que elas não são*, enquanto sua estrutura não hierarquizada, ausência de atributos de classe entre emissor e receptor, operações alheias a padrões de ganhos e perdas e acesso faci-

enquanto sua estrutura não hierarquizada, ausência de atributos de classe entre emissor e receptor, operações alheias a padrões de ganhos e perdas e acesso facilitado estejam em acordo com as propostas feministas. Estima-se temerário, no entanto, avaliar se estaria reproduzindo relações de gênero pré-existentes ou facilitando sua reconceitualização.

A apologia de um contexto emergente de globalização vem a somar-se ao mosaico pré-existente de situações onde o sentido que conforma a participação da diferença cultural estava corroborado em termos que o propunham relevando a exclusão social. Entretanto, claro está que os novos processos de comunicação não vêm a resolver os problemas sociais, jurídicos ou econômicos de quem os conformam, mas apresentam condições de organizar comunidades solidárias para a ajuda mútua. As comunidades virtuais, em que pese a sua desvinculação com uma série de aspectos institucionalizados (famílias e outros grupos primários e secundários), com suas condições de comunicação descentrada e não hierarquizada, operam através do desenvolvimento industrial resultante da convergência entre a informática e as telecomunicações. Portanto, eludir os interesses econômico- financeiros é ignorar uma série de determinações fundamentais à existência e acesso dos suportes materiais imprescindíveis ao seu uso.²²

Conclusão

Em consequência do exposto, cada vez mais requer-se determinar as possibilidades técnicas que a convergência dos recursos multimídia desnuda de consagradas terminologias. Ao adentrar nesse aparatoso e sofisticado mundo, pretende-se acreditar que podem ser encontradas soluções para grande parte dos obstáculos técnicos dispostos à aglutinação dos meios que o precederam. A tarefa adiante consistiria em enfrentar sua ação como um intertexto cultural, impondo-se a necessidade de gerar a compatibilidade terminológica correspondente à junção técnica e adequando seus aspectos formais de conteúdo. Insistimos em considerar que

²² Veja-se, entre outros, EVERARD, Jerry. *Virtual states. The Internet and the boundaries of the nation-state*. London and New York: Routledge, 2000.

há um gradiente onde a habilidade específica dos meios de comunicação na era pós-industrial passaria a ser algo mais que a progressiva reprodução mecânica de outras representações de um original. A proliferação de tecnologias e sua ampla difusão de imagens, ao saturar o espaço social, produziram uma perda de força representacional consolidada na Modernidade e que propiciava articular um evento com sua representação midiática. As fusões de fórmulas são manifestações tímidas de práticas cujos desdobramentos ainda estão por ser avaliados. Pode-se considerar que tanto dá que seja um deficiente físico, mulher ou negro, *hacker* ou adolescente, contanto que possam aceder às novas tecnologias, indispensáveis à comunicação, para configurar a aldeia global? A Internet pressupõe o exercício da liberdade, valor do cosmopolitismo na identidade, mas suas representações podem zarpar em direção à integração homogeneizadora, ainda quando se acredita estar promovendo a singularidade. As representações das identidades se assomam a uma realidade de desejo íntimo de plenitude; se elas acalentam esperanças adormecidas ou respondem a demandas sociais legítimas é um ponto a averiguar.

Devido a isso foi nossa pretensão refletir sobre algumas razões pelas quais não se pode tomar às representações das identidades como mera trama de signos. Indagando sobre a quantificação das identidades representadas pela ação das indústrias culturais, pode-se constatar que elas *são desiguais e numerosas* como constelações e o advento da *simulação das identidades* vem a implicar numa soma de magnitudes e multiplicidades. O quadro teórico atual permite constatar que não há consensos no tema. A oferta de representações identitárias é extremamente diversificada, operando onde há deficiência de legitimidade ou onde há em abundância; buscam aos cidadãos informados, aos grupos organizados e a toda gente, sem garantias de acesso universal, embora esse seja o seu horizonte utópico.

Recorando experiências históricas de amplo impacto, recolhemos o argumento de Julia Kristeva (1991) acerca da congregação da comunidade proto-

²³ O caráter imaginário que surge da concepção de Benedict Anderson (1983) sobre as *comunidades imaginadas* é convincente no sentido de conceder prioridade à inovação e não estabelecimento de qualquer grupo emergente. ANDERSON, B. *Imagined Communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. Londres: New Left Book, 1983.

-cristã, produzida contra os impérios e baseada no desejo de compartilhar valores. Ele pode ser válido para explicar o que se passa com as comunidades virtuais, mas temos que alertar sobre o que lhe sucedeu ao Cristianismo. Em poucos séculos permitiu a hegemonia do Império Bizantino e serviu de carga ao Império Romano e à Igreja Católica Apostólica Romana. Uma referência que permite refletir sobre a condição de que grande parte das condições de existência das identidades nas comunidades virtuais não são pertinentes somente ao imaginário simbólico, e sim a condições assentadas pela repartição dos interesses hegemônicos do capitalismo na produção de *hardware* e *software* informático.

Em síntese, temos que as representações identitárias se avocam a situações irremediavelmente díspares. E mesmo que as noções prevalentes nos estudos das práticas de significação *grosso modo* se dirijam às pugnas culturais assentadas socialmente, acreditamos ser pertinente afirmar o terreno de forte concorrência em que se estabelecem as representações.²³ Frequentemente, elas podem parecer - e recorde-se que *parecer é sua ontologia* - claramente dominadoras no espaço cultural devido a sua projeção pela indústria cultural. No entanto, as representações se enfrentam a outras ordens simbólicas e de valores. Sua vigência deve prevalecer sobre a natureza, as tradições e a ciência. Construir e manter tal prevalência não é pouco. Nossas relações sociais de todo dia, nossas identidades muito individualizadas são mantidas por complexos processos de mediações, sem esquecer as atividades de toda vida, o trabalho, a política, o sexo, a guerra, os quais concorrem para que a representação se ponha em segundo plano. Ademais, estas atividades se valem da representação como meio para seus fins. Portanto, a condição midiática das representações e simulações desencadeia vários aspectos que operam na construção das identidades.