

As narrativas da contemporaneidade a partir da relação entre a escalada da abstração de Vilém Flusser e as pinturas rupestres da Serra da Capivara

José Eugenio de Oliveira Menezes¹
Monica Martinez²

As narrativas da contemporaneidade estão sofrendo um processo de simplificação, sobretudo as que compõem o universo eletrônico/digital. O presente trabalho, que usa, como apoio teórico principal, a escalada da abstração de Vilém Flusser, indica que esse processo não é novo na história da Comunicação. Por meio de pesquisa de campo realizada no Parque Nacional da Serra da Capivara, em 2006, analisa-se o crescimento da abstração observada nas pinturas rupestres piauienses e sugere-se que a síntese comunicacional é uma tendência encontrada em grupos humanos, conforme estes se familiarizam com a plataforma mediática utilizada.

Palavras-chave: comunicação, Vilém Flusser, pinturas rupestres do Parque Nacional da Serra da Capivara.

The contemporary narratives, Vilém Flusser abstraction escalate concept and the Serra da Capivara rupestrian paintings. The contemporary narratives would be undergoing a simplifying process, specially noted in the digital media. The present paper makes use of the Czech-Brazilian philosopher Vilém Flusser escalate abstraction concept to point out that this process is not new in the Communication History. Based on field research evidences, collected in 2006 at the Serra da Capivara National Park, the authors analyze the abstraction growth on the rupestrian paintings of the Serra da Capivara National Park, located at Piauí (Brazil) and suggest that the communication synthesis is a common trend that could also be found in pre-historic human groups as they get familiar with the media platform used.

Key words: communication, Vilém Flusser, Serra da Capivara National Park rupestrian paintings.

Se observa en las narrativas de la contemporaneidad un proceso de simplificación, sobre todo en las que componen el universo electrónico/digital. El presente artículo, que tiene como principal base teórica la “escalada de abstracción” de Vilém Flusser, indica que ese proceso no es nuevo en la historia de la Comunicación. Por medio del trabajo de campo realizado en el Parque Nacional de la Serra da Capivara en 2006, los autores analizan el crecimiento de la abstracción encontrado en las pinturas rupestres de Piauí y sugieren que la síntesis comunicacional es una tendencia encontrada en grupos humanos, conforme estos se familiarizan con la estructura mediática utilizada.

Palabras clave: comunicación, Vilém Flusser, pinturas rupestres del Parque Nacional de la Serra da Capivara.

¹ Faculdade Cásper Líbero. Avenida Paulista, 900, 01310-940, São Paulo, SP, Brasil. E-mail: jeomenezes@facasper.com.br

² Universidade Metodista de São Paulo. Rua do Sacramento, 230, 09640-000, São Bernardo do Campo, SP, Brasil. E-mail: martinez.monica@uol.com.br.

Introdução

Na primeira metade do século XX, inicialmente, o surgimento do rádio e, mais tarde, o da televisão, causou tal impacto social que até o espaço doméstico sofreu alterações para facilitar a apreciação dos conteúdos propostos pelos *media* eletrônicos (McLuhan, 1974). A partir da última década do século, a revolução digital é um fenômeno comunicacional sem precedentes na história da humanidade.

Ela não influencia apenas a forma de ver o mundo, mas, interativa por natureza, dá voz a maiorias e, em alguma medida, às minorias. A expansão aumenta: a cada mês, ao redor do planeta, quase um milhão de novos usuários juntam-se à internet, que já possui 1,5 bilhão de indivíduos conectados, conforme dados da União Internacional de Telecomunicações (ITU, na sigla em inglês) em novembro de 2008. Boa parte dos usuários gera conteúdo, na forma de *e-mails*, *blogs*, *wikis* e *sites* pessoais (Nicholas *et al.*, 2008, p. 27). Filósofos contemporâneos como Ferraris (*in* Arieta, 2008), da Universidade de Turim, que estuda a questão dos telefones celulares, aponta a conexão, cada vez com maior mobilidade, como o epicentro desse fenômeno.

Não é só a forma de interagir com a informação que está mudando no cenário comunicacional. Os mecanismos de busca nesse mar informacional também apresentam modificações. Há dez anos, recorria-se aos bibliotecários, em edifícios de alvenaria, para se resgatarem os dados necessários à redação de trabalhos escolares e acadêmicos. Mas isso acontecia na era pré-digital. Hoje, os internautas usam sistemas *self service* para garimpar o acervo de que precisam. Recorrem, sobretudo, aos mecanismos de busca comerciais, *search engines*, como o *Google*, que são fáceis, amigáveis e intuitivos de usar.

Essa transição digital é um dos alvos de um estudo divulgado, em 11 de janeiro de 2008, pelo *University College of London* (UCL), financiado pela Biblioteca Britânica, com o objetivo de prever como os pré-escolares e escolares de hoje acessarão e interagirão com os recursos digitais nos próximos 10 anos, ou seja, até 2017.

O estudo *Information Behaviour of the Researcher of the Future* apresenta dados significativos. O primeiro é o questionamento do termo *Geração Google*, como se tornou comum chamar os jovens acostumados à tecnologia, esses nascidos a partir de 1993, isto é, com 15 anos, em 2008. No Brasil, onde o universo digital levou mais tempo para se implantar em relação à Europa e aos Estados Unidos, essa geração nascida com acesso a computador pessoal

em ambiente doméstico teria de possuir um marcador de data mais tardio, provavelmente, o final dos anos 1990. De toda forma, a pesquisa conclui que esses jovens não têm a predisposição inata imaginada para usar os recursos digitais com mais eficácia do que os mais velhos. Há mais conjectura do que fato nessa suposta barreira entre gerações.

A geração mais nova também não difere das que a antecederam, seja por meio de aptidões, atitudes, expectativas, seja por competências de leitura e escrita ou na sua forma de interagir com bibliotecas reais ou virtuais, conforme prosseguem no ensino superior e em eventuais carreiras de pesquisadores. Para chegar a esse dado, a primeira parte do estudo relacionou pesquisas sobre preferências e comportamento de usuários em busca de informação, em três faixas etárias: a geração X (antes de 1980); a geração Y (no início dos anos 1990) e a geração *Google* (após 1993).

Na segunda parte da pesquisa da UCL, comparam-se estudos longitudinais sobre o uso que pesquisadores mais velhos fazem da imensa gama de informação disponível. Finalmente, a terceira parte pesquisou na prática como escolares e adultos se aproximam das plataformas de pesquisa digitais.

Dos resultados, interessam, em particular, os que vêm a seguir enumerados e caracterizados nos próximos três parágrafos.

Ao primeiro resultado denominou-se Falta de Mergulho. A forma horizontal (*skimming activity*, em alusão à camada de nata que se forma no leite – leia-se superficialidade de uso) utilizada para pesquisar na internet não é restrita aos escolares. Ela é verificada, igualmente, entre professores universitários, conferencistas e profissionais em geral. Isso se evidencia pelas percentagens: (i) cerca de 60% dos usuários de periódicos digitais não acessam deles mais do que três páginas; e (ii) a maioria (65%) nunca volta.

Já o segundo, a Navegação a Esmo, indica a falta de conhecimento sobre as próprias necessidades informacionais e o desconhecimento de palavras-chave (usam-se sentenças). Esse fato leva o usuário a gastar muito tempo na pesquisa, o mesmo que dedica à leitura do material – que, não raro, é impresso após breve análise. Da mesma forma que os *downloads* de material gratuito, não há evidência de que a leitura seja de fato realizada posteriormente. Além disso, a seleção do material não é feita de forma crítica, com uma criteriosa avaliação do conteúdo, por sua relevância, precisão ou autoridade no assunto. Para completar, há pouca reflexão sobre o que é lido. Finalmente, o terceiro resultado, a que se chama de Passada de Olhos, explicita

que o tempo médio de leitura de *e-books* e *e-journals* é de 4 a 8 minutos. Segundo o estudo, os usuários não estão lendo material *on-line* da forma tradicional e há evidências de uma nova e emergente forma de leitura.

Por paradoxal que possa parecer, num mundo digital que prima por ser um verdadeiro oceano de informação, uma das conclusões do estudo dos pesquisadores britânicos é a de que está havendo um possível processo de ignorância não somente dos jovens internautas, mas da sociedade em geral, uma vez que não houve diferença significativa na avaliação da forma superficial como jovens e mais velhos usam a rede. A hipótese de que esses mecanismos atuavam como empobrecedores das faculdades cognitivas, aliás, já foi atribuída aos meios eletrônicos no século XX.

A pergunta que se faz é a seguinte: se o fenômeno já aconteceu um século antes, terá ele ocorrido em outras fases da história da Comunicação Humana? E, em caso positivo, essa recorrência ajudaria na compreensão do fenômeno atual? Para tentar responder à questão, recorre-se à análise da escalada da abstração de Vilém Flusser (1920-1991) e a uma pesquisa empírica junto às pinturas rupestres da Serra da Capivara, localizada no Parque Nacional da Serra da Capivara, no Piauí. A hipótese que se instaura é a de que esse processo de simplificação vivido no mundo digital é uma consequência do processo de familiarização que ocorre naturalmente com o uso de um novo meio. Há perdas, sim, mas talvez haja, também, ganhos com essa nova forma de percepção e decodificação dos fenômenos e signos.

Escalada da abstração

Para se compreender a escalada da abstração, convém, primeiramente, entender quem a propôs e em que contexto ela foi concebida. Fala-se, pois, de Vilém Flusser:

Vilém Flusser nasceu em 12 de maio de 1920 na cidade de Praga, em uma família de intelectuais judeus. Passou a infância e a adolescência na Tchecoslováquia – na época, um dos centros europeus mais cosmopolitas e de vanguarda nas áreas de arte, arquitetura, indústria e design. Logo após a invasão alemã de Praga, em 1939, Flusser – então aluno do primeiro ano de Filosofia – conseguiu fugir para a Inglaterra, graças à ajuda de sua colega de faculdade Edith Barth, com quem se casaria depois.

No final de 1940, Flusser emigrou para o Brasil junto com a família Barth, que planejava desenvolver aqui atividades industriais. Após um ano no Rio de Janeiro, mudaram-se para São Paulo e Flusser começou a trabalhar como diretor de uma fábrica de transformadores. Autodidata, nesse período aprendeu português, estudou filosofia e passou a escrever copiosamente. Seu primeiro texto sobre filosofia da linguagem foi publicado em 1957, no Suplemento Literário do jornal O Estado de S. Paulo.

Entre 1958 e 1959, abandonou as atividades empresariais e engajou-se na comunidade filosófica brasileira, por meio do IBF – Instituto Brasileiro de Filosofia. Flusser lecionou Filosofia da Ciência como professor convidado na Escola Politécnica da USP e foi um dos fundadores do curso de Comunicação Social da FAAP. Em 1963, publicou seu primeiro livro, Língua e realidade, e, em 1964, tornou-se co-editor da Revista Brasileira de Filosofia. Foi colaborador regular do Suplemento Literário do Jornal O Estado de S. Paulo. Além disso, contribuía também com o jornal alemão Frankfurter Allgemeine.

Em 1972, retornou à Europa e, após viver em vários lugares, estabeleceu-se em Robion, na França, onde permaneceu até sua morte. Entre os anos 1970 e 1980, escreveu regularmente para as principais revistas norte-americanas, francesas e alemãs sobre arte, cultura e fotografia, incluindo Artforum, Leonardo, Artitudes, Arch+ e muitas outras, além de ser frequentemente convidado para conferências sobre novas mídias em diversos países. Em 1981, seu livro Filosofia da caixa preta foi traduzido para o alemão, recebendo grande aclamação da crítica e, desde então, foi traduzido para oito línguas.

Vilém Flusser morreu em 27 de novembro de 1991, num acidente de automóvel próximo à Praga, após ter visitado a cidade pela primeira vez depois de cinquenta anos (Cardoso in Flusser, 2007, p. 221-222).

Dialoga-se com um pensador judeu-tcheco do século XX; um homem que acompanha a evolução dos meios impressos e sonoros, analisa o nascimento dos meios eletrônicos e investiga a projeção dos digitais (Bernardo *et al.*, 2008). Desta posição privilegiada, o europeu naturalizado brasileiro dedica-se a elucidar os processos comunicativos, conforme a contextualização apresentada por Menezes (2008, p. 113):

Tais processos permitem uma aproximação do homem com as coisas e com os outros homens, ou melhor, per-

mitem a própria constituição do homem como animal simbólico, histórico, capaz tanto de tomar distância como de vincular-se às coisas e aos outros. Entendemos que essa aproximação é sempre mediada tanto pelo conjunto dos órgãos dos sentidos como pelas representações que marcam o repertório de textos das diferentes culturas. Como campo de imbricação constante da natureza e da cultura, o homem transita entre o contato direto com as coisas – e os outros – na sua tridimensionalidade e o contato mediado por representações que sempre captam parte das coisas, isto é, subtraem, reduzem ou abstraem algum aspecto.

Neste âmbito da criação de vínculos, numa tentativa que abarca da sobrevivência do corpo à compreensão dos fenômenos, Flusser (2008) observa quatro tipos de comunicação: tridimensional, bidimensional, unodimensional e nulodimensional.

Esse processo de abstração tem características paradoxais. Nossos sistemas de percepção das coisas e dos outros tanto são enriquecidos como são empobrecidos pela constante subtração de partes para aperfeiçoamento dos processos comunicativos. [...] [Flusser] mapeia o crescimento da abstração na medida em que experimentamos a comunicação tridimensional (com o corpo), a comunicação bidimensional (com as imagens), a comunicação unidimensional (com o traço, a linha e a escrita) e a comunicação nulodimensional (com os números e os algoritmos das imagens técnicas) (Menezes, 2008, p. 113-114).

Dessa forma, essa escalada abstracional parte do nível mais complexo, o tridimensional, em direção ao mais sintético, o nulodimensional (Flusser, 1998; Baitello Jr., 2006). Até bem pouco tempo, na longa história da humanidade, o plano tridimensional era o ambiente da comunicação. A espécie humana só escapava da experiência das três dimensões (altura, largura e profundidade), quando se deparava com pinturas rupestres, quando admirava um vitral ou tela pintada ou, mais tarde, quando via uma fotografia. Pode-se recordar:

Enquanto conversavam com os companheiros ao redor da fogueira, os homens tinham amplo domínio do uni-

verso tridimensional. Os sons, tons e rumores criavam um ambiente de proximidade, também favorecido pelo que podiam perceber dos odores, dos sabores, das percepções através da visão e do contato pele a pele, bem como da propriocepção ou percepção de si mesmos. Os sentidos da proximidade, como tato, olfato e paladar, conviviam com os sentidos de distância, como audição e visão, conforme classificação do antropólogo americano Ashley Montagu (Menezes, 2008, p. 113).

A partir desses esclarecimentos, identifica-se que os processos comunicativos tridimensionais são aqueles mediados pelo corpo, na sua vinculação com outros seres humanos ou com os demais seres e fenômenos (Menezes, 2006, 2007).

Nessa escala abstracional³, o segundo nível é o bidimensional (Stepanov, 2008). Chega-se ao plano das imagens: nos *outdoors*, cartazes, jornais e nas revistas. Não há profundidade aqui, apenas altura e largura. Talvez até por isso pareça um mundo tão devorador:

O crescente povoamento dos espaços humanos pelas imagens, processo que ocorre com celeridade progressiva a partir do Renascimento, mas que se exacerba no século XX, traz à baila algumas questões fundamentais para o eixo de relações entre as esferas da comunicação e da cultura. A saber, como se desenvolve uma cultura das imagens ao lado de uma cultura dos corpos (da materialidade tridimensional) e como se comunicam, se inter-relacionam esses dois mundos, ou seja, que tipo de vínculo comunicativo se desenvolve entre eles (Baitello Jr., 2005a, p. 90).

Nesse sentido, a tentação é supor que o nível bidimensional, portanto imagético, ainda que acorpóreo, promova um retorno ao mundo tridimensional.

As imagens que nos programam não são do mesmo tipo que aquelas anteriores à invenção da imprensa. Programas de televisão são coisas bem distintas dos vitrais de igrejas góticas, e a superfície de uma lata de sopa é algo diverso da superfície de uma tela renascentista. A diferença, em poucas palavras, é a se-

³ Em *Medienkultur* (Flusser, 1997) encontramos, conforme tradução de Baitello Jr. (2005a, p. 90): “As coisas duras (*harte Dinge*) em nosso meio ambiente começam a ser acudadas (*verdrängt*) por não-coisas moles (*weiche Undinge*): *Hardware* por *Software*. As coisas batem em retirada do centro de interesse, que passa a se concentrar nas informações. [...] Informações como imagens na tela da televisão, dados memorizados no computador, programas armazenados em robôs, microfilmes e hologramas [...]” (Flusser, 1997, p.187).

guinte: imagens pré-modernas são produtos de artifices ("obras de arte"), obras pós-modernas são produtos de tecnologia. Por trás das imagens que nos programam, pode-se constatar uma teoria científica, mas não se pode dizer o mesmo das imagens pré-modernas. O homem pré-moderno vivia num outro universo imagético que tentava interpretar "o mundo". Nós vivemos em um mundo imagético que interpreta as teorias referentes ao "mundo". Essa é a nova situação, mais revolucionária (Flusser, 2007, p. 129-130).

Talvez o ponto fundamental seja o da compreensão de que, nesse nível, o processo comunicativo não ocorre na presença, mas na ausência do outro:

Os primórdios da imagem midiática remontam ao espaço da experiência da morte. A imagem surgiu no vácuo deixado pelos mortos. Com Baudrillard, pode-se falar de uma troca simbólica entre corpo e imagem. A imagem devolveu ao morto um meio [Medium = "médiu" ou "mídia"] no qual ele encontrasse os vivos e seria por eles recordado. O corpo-imagem, como corpo-de-troca, pertencia aos mortos ausentes. [...] O paradoxo da imagem, de fazer presente uma ausência, funda-se essencialmente na interação entre imagem e mídia (Medium): a imagem responde pela ausência, estando, contudo, ao mesmo tempo, presente, em sua mídia portadora atual, no espaço dos vivos que são seus observadores: observar imagens significa também animá-las (Belting e Kamper in Baitello Jr., 2005a, p. 91).

Seguindo o raciocínio proposto por Flusser, o terceiro plano é o unidimensional:

O texto descreve a imagem, ao alinhar os símbolos nela contidos. Ordena os símbolos como se fossem pedrinhas (calculi), e os ordena em séries como em colares (abacus). Textos são cálculos, e numerações da mensagem de imagens. São contas e contos.

Imagens devem ser explicadas, contadas, porque, como toda mediação entre o homem e o mundo, estão sujeitas à dialética interna. Representam o mundo para o homem, mas simultaneamente se interpõem entre homem e mundo (vorstellen). Enquanto representam o mundo, são, como mapas, instrumentos para a orientação do mundo. Enquanto se interpõem entre o homem e o mundo, são, como biombos, encoberturas do mundo (Flusser, 1983, p. 98).

Na sociedade da informação e do conhecimento, predomina o que Flusser chama de nível do sintetizável ou nulodimensional:

[...] o que agora nos diz respeito existencialmente é o penoso salto do linear ao adimensional (nulldimensional), ao "quântico", ao sintetizável (ao computável), esse salto que temos de dar. A exigência que se nos coloca é a de ousarmos dar o salto da nova imaginação (Flusser, 2007, p. 176).

Muitos, à semelhança das críticas outrora feitas aos meios eletrônicos, veem com desconfiança esse plano, que se encontram nos bastidores da civilização contemporânea, por meio de extratos bancários, códigos construtores de programas de computador, como o *Hyper Text Markup Language* (HTML) e, quiçá, nas abreviaturas usadas por adolescentes nos programas de comunicação instantâneos, como *Messenger*.

No entanto, esse processo abstracional não é inédito, nem único, no desenvolvimento da história da humanidade.

As quatro dimensões de Flusser e as pinturas rupestres da Serra da Capivara (PI)

De acordo com os estudos antropológicos, no começo dos tempos, como as demais espécies animais, o ser humano comunicava-se por gestos, sons, odores etc. Estava ancorado nos ritmos da natureza, isto é, transitava pela dimensão tridimensional. Ao usar objetos como suportes de imagens, por exemplo, as paredes das cavernas, para suas expressões religioso-artísticas, lança-se no plano da comunicação bidimensional. Já os pictogramas, seguidos dos ideogramas e da escrita, encontram-se no plano unidimensional, esfera na qual Flusser (2008) inclui o traço e linha que, séculos mais tarde, foram mediatizados nos jornais e livros. Por nulodimensional entendem-se as imagens ou outras expressões, produzidas com o uso de aparelhos digitais, abstratas, em forma de pontos ou pixels (Baitello Jr., 2005b).

O interessante é que essas quatro dimensões e respectivas camadas narrativas levaram milhares de anos para se manifestar, isso aconteceu de forma bastante gradual. Essa evolução é bem visível no Parque Nacional da Serra da Capivara, no Estado do Piauí, considerado desde

1991 um Patrimônio Mundial pela Unesco, o órgão das Nações Unidas dedicado à cultura. Ocupando parte dos municípios de São Raimundo Nonato, João Costa, Brejo do Piauí e Coronel José Dias, o parque possui a maior concentração de pinturas rupestres do mundo - estima-se que haja cerca de 60 mil figuras pintadas ou gravadas. Há cinco tradições ou fases observadas, três de pintura (duas delas foram datadas) e duas de gravuras.

Plano tridimensional: a experiência de ver as pinturas

Antes de analisar as pinturas rupestres a partir de Flusser (2008), convém ressaltar que o plano tridimensional defendido pelo estudioso pode ser percebido no momento em que se entra no belíssimo parque, particularmente na espetacular experiência de se ver algumas pinturas à noite, sob a luz quente dos holofotes.



Figura 1. Sítio da Pedra Furada à noite.

Figure 1. Pedra Furada site at night.

Fonte: Divulgação

Plano bidimensional: tradição Nordeste

Na Serra da Capivara, a primeira escola pictórica é a Tradição Nordeste (Pessis, 2003), surgida há

12 mil anos e praticada pelos grupos que habitaram a região até 6 mil anos atrás. Ela pode ser classificada, de acordo com Flusser (2008), como um exemplo do plano bidimensional.

De grande poder narrativo, as pinturas expressam, com muito movimento, cenas de seres humanos interagindo entre si, com os animais e a natureza. Os desenhos, em cores predominantemente vermelhas e, ocasionalmente, amarelas e de outros tons, registram cenas de caça, de dança, de sexo e de rituais ao redor de árvores.

Devido à falta de registros escritos sobre os códigos culturais então vigentes e de descendentes desses povos pré-históricos — os *Kenpéi-yé*, o povo da Pedra Bonita, exterminado pelas armas dos colonizadores —, não é possível se proceder à interpretação dos significados dessa linguagem pré-histórica, embora parte dos grafismos seja visivelmente reconhecível. É que boa parte da tradição Nordeste se caracteriza por atos cotidianos e rituais. Contudo, têm-se os símbolos, mas não se dispõe da chave para decodificá-los, apenas a suposição do que significam, com base em analogias fundamentadas em outras culturas contemporâneas ou antigas.



Figura 2. Exemplo da tradição Nordeste: infográficos pré-históricos.

Figure 2. The Northeast tradition example: pre-historical infographics.

Fonte: Divulgação.

Plano unidimensional: tradição Agreste

Há 10,5 mil anos, portanto concomitante à tradição Nordeste, aparece, de forma periférica, a tradição Agreste, que se torna dominante com o desa-

parecimento dos povos do estilo anterior. Notada até 3 mil anos atrás, ela é predominantemente formada por grafismos reconhecíveis, estáticos, de formato menos elaborado que o da tradição Nordeste, e evidencia mais humanos do que animais. Na proposta classificatória de Flusser (2008), ela se situa na passagem do plano bidimensional para o plano unidimensional. O símbolo do Parque Nacional da Serra da Capivara, pode ser considerado um exemplo do registro desta passagem (Figura 3).



Figura 3. Tradição Agreste: imagens paradas de seres humanos e animais.

Figure 3. The Agreste tradition: images of human and animals standing still.

Fonte: Divulgação.

Plano nulodimensional: tradição geométrica

A tradição seguinte se caracteriza por grafismos puros e figuras humanas muito esquematizadas, evocando mãos e pés, bem como répteis simples. São narrativas menos sofisticadas, se comparadas aos desenhos da tradição Nordeste. Sua datação é muito mais recente: ao redor de 2000 anos. Ainda que grafadas de forma bidimensional, registram indícios do caminho para o plano nulodimensional, portanto, o máximo de abstração dentre a amostragem do Parque Nacional da Serra da Capivara (Figura 4). Ao comparar as três tradições, tem-se a seguinte linha do tempo apresentada na Figura 5.

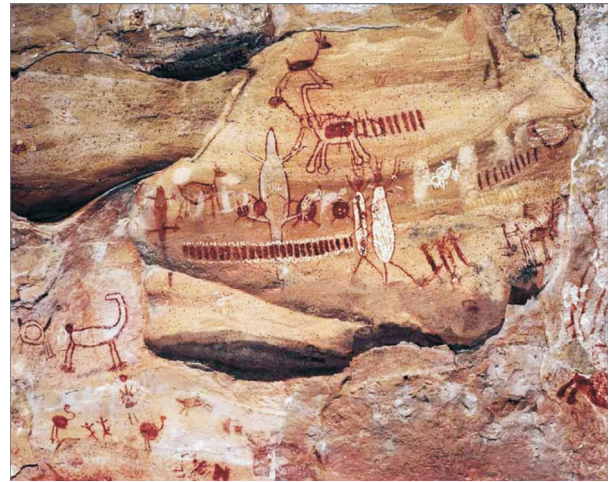


Figura 4. Simplificados, os desenhos transformam-se em pixels pré-históricos.

Figure 4. Simplified drawings become pre-historical pixels.

Fonte: Divulgação.

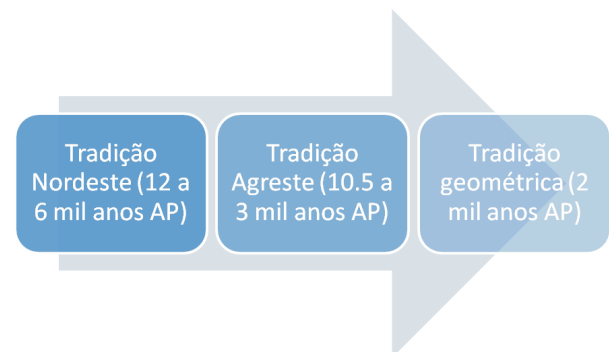


Figura 5. As tradições na linha do tempo.

Figure 5. Serra da Capivara painting traditions timeline.

Fonte: Divulgação.

As narrativas sintéticas e sincréticas do século XXI

As pinturas rupestres, conforme se observou, não se sucedem de forma estanque no tempo nem no espaço físico do parque. Diferentes tradições ocorreram de forma concomitante, tanto no tempo quanto no espaço, conforme diferentes grupos humanos habitavam ou deixavam a região. A Figura 6, que mescla tradições diferentes, permite identificar visualmente essa mescla imagética.



Figura 6. Pinturas sobrepostas, de diferentes tradições.
Figure 6. Overlapping paintings from different traditions.
Fonte: Divulgação.

A analogia imagética da sobreposição de tradições, em camadas cada vez mais abstratas, ajuda a entender os meios digitais contemporâneos, em particular os brasileiros. Diferentemente dos Estados Unidos da América, que já nasce no âmbito linear da escrita (Tocqueville, 1962), há segmentos da sociedade brasileira ainda ancorados na oralidade.

Nos anos 1960-1970, parcela significativa da população passa a ter acesso às narrativas e às imagens da televisão sem ter feito a passagem pelo letramento. O cenário se repete hoje, no ambiente digital. Dados atuais do IBGE apontam que 18% da população é analfabeta. A realidade brasileira também comporta povos indígenas que vivem como seus antepassados. Espalhados principalmente pela região Norte do país, 24 grupos (de 68 estimados) jamais tiveram contato com outras sociedades. Moram em malocas, caçam, pescam e plantam roças de mandioca, banana e batata (Ferraz, 2008), em ambiente pré-digital. Por outro lado, ao mesmo tempo, no Brasil, também temos os usuários das tecnologias mais avançadas: em 36,3 milhões de residências, há computador conectado à web, segundo pesquisa do Ibope/NetRatings divulgada em 01 de outubro de 2008.

Isso autoriza dizer que, diferentemente da sociedade europeia, na qual o processo de comunicação transita de forma mais ou menos gradual, do plano tridimensional para o nulodimensional, com suas passagens pela bidimensional e unidimensional, na brasileira, essas quatro etapas de abstração ocorrem de forma concomitante,

com diferentes predominâncias. Nesse sentido, pode-se dizer que, especialmente no Brasil, praticam-se processos comunicacionais pluridimensionais, uma vez que, em espaços geográficos comuns, como um bairro, há cidadãos experimentando diversos níveis da escalada da abstração ou sintetização descritas por Flusser (2008).

Essa diversidade, observada, muitas vezes, por seu viés negativo, também tem seu aspecto saudável, pois alimenta, ainda que de forma não dominante, matrizes culturais dignas de atenção. Essa comunicodiversidade, aliás, suscita questionamentos. Um deles é sobre a superficialidade que o usuário tem no emprego dos meios digitais. Talvez esse fenômeno signifique apenas que o usuário se aproprie dos conteúdos que lhe pareçam necessários, de forma intuitiva. Mergulhos mais verticais talvez estejam restritos aos públicos com necessidades diferenciadas, como acadêmicos e profissionais. A grande maioria dos usuários, em vez de estar se tornando mais ignorante, pode estar simplesmente se apropriando dos conteúdos na medida de suas necessidades (sobre demanda), como uma dona de casa que procura uma nova receita ou um técnico agrícola interessado numa formulação à base de ingredientes naturais para usar como defensivo numa horta.

Em busca de soluções para seus problemas – muitos deles surgidos da transformação da própria tecnologia –, os usuários podem estar se apropriando dos meios digitais para atender questões cotidianas. Por sua vez, um crescente número de internautas passa a compartilhar processos de conhecimento colaborativos; já não se limitam ao termo usuários e se transformam em protagonistas de redes, onde transitam por universos tridimensionais e nulodimensionais. Nesse contexto, as redes digitais também funcionam como suporte à vida, em todas as dimensões, das mais concretas, como a física e a emocional, às simbólicas (Martinez, 2008).

Nesse sentido, os meios digitais funcionam não apenas como um ambiente para busca de conteúdos ou troca de informação, numa base imediata e global, mas também, sobretudo para expressão de afetos que suprem demandas da espécie (Santos, 2007). A vinculação, sem dúvida, é uma das principais delas (Restrepo, 1998).

A formação de redes⁴, entre elas as redes de relacionamento, como *Myface* e, no caso brasileiro, do *Orkut*, parecem cumprir esta função, seja em grandes e despersonalizados centros urbanos, seja em remotas comunidades,

⁴ Entre os estudos sobre as redes que marcam a comunicação na contemporaneidade, remetemos especialmente aos trabalhos de: Lima Jr. (2008) e Silveira e Pretto (2008).

como poderosas ferramentas de diálogo entre protagonistas das múltiplas tribos contemporâneas. Poderosas, mas complementares, visto que o diálogo ocorre, especialmente, no plano tridimensional, ou seja, na cotidianidade da vida. Neste cenário, o universo digital pode ocupar o seu lugar: o de uma forma de percepção e expressão das relações e fenômenos e não a única⁵.

Usar os meios digitais com propriedade pressupõe, como sugere o estudo financiado pela Biblioteca Britânica (Nicholas *et al.*, 2008), não apenas saber transitar por eles, mas também saber o que se busca e/ou o que se quer compartilhar. Caso contrário, o internauta não consegue evoluir na sua tarefa ou pesquisa, não sai do lugar.

Felizmente, nesse processo de trânsito entre universos tridimensionais e nulodimensionais, de simplificação da comunicação e das narrativas, há abertura de novas possibilidades para as quais todos estão voltando sua atenção. Já é possível perceber que o ser humano está em contínuo processo de evolução, tal como se verifica na perspectiva do filósofo austríaco Steiner (2006), o criador da Antroposofia. A humanidade está, segundo o estudioso russo Prokofieff (2006), da *General Anthroposophical Society*, deixando a adolescência em direção à fase adulta. Isso, segundo ele, está ocorrendo com a sobriedade, o comedimento e a reflexão próprias da maturidade.

Essa forma de compreensão das redes digitais, em sua configuração semelhante à de um sistema nervoso, cujo conteúdo é compartilhado pela espécie (Sheldrake, 1991; Jung, 2000), mas, agora, de forma consciente e não mais inconsciente⁶, também parece dar suporte à premissa antroposófica da evolução humana.

Esse despertar, sem dúvida, transborda a ciência, no sentido de integrar atividades que, na aurora da humanidade, estavam unidas, como as artes, a filosofia e a religião. Graças à rede, em sua simplicidade de uso, o ser humano também pode integrar-se à sua natureza e à natureza circundante.

Talvez a vida seja mais simples do que parece, e os usos dos meios digitais mais práticos do que se imagina. Acima de tudo, o novo cenário em que se inserem as narrativas digitais contemporâneas parece simples e intuitivo, mais do que nunca alinhado com o significado do vocábulo

Comunicação. Do ponto de vista etimológico, afinal, a palavra, derivada do verbo latino *communicare*, significa “pôr em comum, dividir, partilhar, ter relações com” (Houaiss, 2001, p. 782). A seu modo, as novas tecnologias também possibilitam as experiências dialógicas vinculadoras da comunicação humana.



Figura 7. Nas redes, a humanidade em contato com suas raízes vislumbra o futuro.

Figure 7. In the web, mankind has the opportunity to get in touch with its roots and to foresee its own future.

Fonte: Divulgação.

Referências

- ARIETA, T.V. 2008. Uma filosofia do celular ou os avatares que este meio de comunicação está introduzindo em nossas vidas. *Comunicação, Mídia e Consumo*, 5(12):151-166.
- BAITELLO JR., N. 2005a. *A Era da Iconofagia: ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo, Hacker Editores, 122 p.
- BAITELLO JR., N. 2005b. A iconofagia. As quatro devorações. Iconofagia e antropofagia na comunicação e na cultura. Acessado em: 29/03/2009, disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_735.pdf.
- BAITELLO JR., N. 2006. Vilém Flusser e a terceira catástrofe do homem ou a dores do espaço, a fotografia e o vento. *Flusser Studies*, 3, nov.

⁵ Exemplos de relações entre o universo digital e a própria natureza atualmente são desenvolvidos por cientistas que, atuando no campo da biomimética, estudam formas de criar aparatos técnicos que imitam fenômenos biológicos (Benyus, 2002).

⁶ O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal, pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal; não é, portanto, uma aquisição pessoal. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e, dessa forma, não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade (Jung, 2000, p. 53).

- Acessado em: 29/03/2009, disponível em: <http://www.flusserstudies.net/pag/03/terceira-catastrofe-homem.pdf>.
- BERNARDO, G.; FINGER, A.; GULDIN, R. 2008. *Vilém Flusser: uma introdução*. São Paulo, Annablume, 154 p.
- BENYUS, J.M. 2002. *Biomimicry – Innovation inspired by nature*. New York, HarperCollins/Perennial, 308 p.
- FERRAZ, L. 2008. Funai divulga fotos de índios isolados que vivem no AC. *Folha de São Paulo*. Acessado em: 30/03/2009, disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/brasil/fc3005200820.htm>.
- FLUSSER, V. 2007. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo, Cosac Naify, 222 p.
- FLUSSER, V. 1983. *Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo, Livraria Duas Cidades, 168 p.
- FLUSSER, V. 1997. *Medienkultur*. Frankfurt, Fischer, 238 p.
- FLUSSER, V. 1998. *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Frankfurt, Fischer, 286 p.
- FLUSSER, V. 2008. *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*. São Paulo, Annablume, 150 p.
- HOUAISS, A. 2001. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro, Objetiva, 2922 p.
- ITU – INTERNATIONAL TELECOMUNICACION UNION. 2008. Acessado em: 27/11/2008, disponível em: www.itu.int.
- JUNG, C.G. 2000. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis, Vozes, 450 p.
- LIMA JR., W.T. 2008. Fatores estruturantes das comunidades virtuais pioneiras nas redes sociais. *Libero*, XI(22):109-116. Acessado em: 29/03/2009, disponível em: http://www.facasper.com.br/pos/libero/libero_22/art7_walter_teixeira.pdf.
- MARTINEZ, M. 2008. *Jornada do Herói: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo*. São Paulo, Annablume/Fapesp, 280 p.
- McLUHAN, M. 1974. *Understanding Media. Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Cultrix, 407 p.
- MENEZES, J.E. de O. 2007. *Rádio e Cidade: vínculos sonoros*. São Paulo, Annablume, 156 p.
- MENEZES, J.E. de O. 2006. Incomunicação e Cultura do Ouvir. *Libero*, IX(18):73-78. Acessado em: 29/03/2009, disponível em: <http://www.facasper.com.br/pos/libero/libero18/07eugenio.pdf>.
- MENEZES, J.E. de O. 2008. Cultura do ouvir: os vínculos sonoros na contemporaneidade. *Libero*, XI(21):111-118. Acessado em: 29/03/2009, disponível em: http://www.facasper.com.br/pos/libero/libero_21/compactadas/10_jose_eugenio.pdf.
- NICHOLAS, D.; HUNTINTON, P.; ROWLANDS, I. 2008. *Information Behaviour of the Researcher of the Future*. Acessado em: 16/09/2008, disponível em: <http://www.bl.uk/news/pdf/googlegen.pdf>.
- PESSIS, A.M. 2003. *Imagens da Pré-História: Parque Nacional Serra da Capivara*. São Paulo, Fundham/Petrobrás, 308 p.
- PROKOFIEFF, S.O. 2006. *What is anthroposophy?* E. Sussex, Temple Lodge, 303 p.
- RESTREPO, L.C. 1998. *O Direito à ternura*. Petrópolis, Vozes, 113 p.
- SANTOS, T.C. 2007. O Ouvir e o Sentir: a comunicação do mundo e o mundo da comunicação. *Ghrebh. Cultura do Ouvir*, 9. Acessado em: 29/03/2009, disponível em: <http://revista.cisc.org.br/ghrebh9/index.php>.
- SHELDRAKE, R. 1991. *O Renascimento da Natureza – O reflorescimento da ciência e de Deus*. São Paulo, Cultrix, 240 p.
- SILVEIRA, S.A.; PRETTO, N. de L. (orgs.). 2008. *Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador, EDUFBA. Acessado em: 29/03/2009, disponível em: <http://rn.softwarelivre.org/alemdasredes/wp-content/uploads/2008/08/livroalemdasredes.pdf>.
- STEPANOV, M.A. 2008. Machines of abstraction. Or how to pass from the Subject to the Project? *Ghrebh*, 12. Acessado em: 30/03/2009, disponível em: <http://revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php/ghrebh>.
- STEINER, R. 2006. *Minha vida. Narrativa autobiográfica do fundador da antroposofia*. São Paulo, Editora Antroposófica, 392 p.
- TOQUEVILLE, A. 1962. *A Democracia na América*. Belo Horizonte, Itatiaia, 597 p.

Submetido em: 12/01/2009

Aceito em: 01/04/2009