



MONOCULTURA INFORMÁTICA:

A Voracidade dos chips

INFOMATICS MONOCULTURE:

The voracity of the chips

Edilson Cazeloto¹

Resumo:

Este artigo busca apontar como a crescente padronização das práticas culturais provocada pela universalização da informática tende a reescrever o presente, o passado e o futuro. A metáfora da "devoração" é utilizada para representar o processo de digitalização da cultura. Mais do que um processo meramente técnico, a digitalização possui um viés político ao hierarquizar os valores culturais de uma sociedade.

Palavras-chave: Cibercultura; Monocultura informática; Devoração

Abstract:

This article aims to show how the increasing standardization of cultural practices, provoked by informatics universalisation, tends to rewrite present, past and future. The "devouring" metaphor is used to represent the culture digitalization process. More than a merely technical process, the digitalization has a political bias, by creating a social hierarchy of cultural values.

Keywords: Ciberculture; Informatics Monoculture; Devouring

Introdução

"O saber ocidental moderno é um sistema cultural particular com uma relação particular com o poder. No entanto, tem sido apresentado como algo que está acima da cultura e da política. Sua relação com o projeto de desenvolvimento econômico é invisível e, por isso, tornou-se parte de um

¹ Edilson Cazeloto é Doutor em Comunicação e Semiótica e professor do programa de mestrado em comunicação da Universidade Paulista (UNIP). É autor de "Inclusão Digital: uma visão crítica", publicado pela editora do SENAC de São Paulo.





processo de legitimação mais efetivo para a homogeneização do mundo e da erosão de sua riqueza ecológica e cultural".

Vandana Shiva

As metáforas têm o poder de evocar imagens alusivas as quais, muitas vezes, possuem uma capacidade explanatória elementar. Neste sentido, a ideia de "devoração", que aplicamos para descrever (e criticar) a disseminação descontrolada das práticas sociais mediadas pelo computador, é particularmente pertinente. Devorar é também "assimilar", transformar o externo em interno. É metabolizar.

No mesmo campo semântico, a universalização do computador, provocada pela sua fusão às técnicas de comunicação (CAZELOTO, 2009, p. 7), pode ser vista como aquilo que denominamos *sociofagocitose*. Da mesma forma que a célula envolve o elemento externo antes de digeri-lo, o computador torna-se, rapidamente, o ambiente *socialmente necessário* em que se dão as práticas culturais contemporâneas. Ele (computador) avança indistintamente em direção ao trabalho, ao lazer, à religiosidade, aos relacionamentos afetivos, à memória e ao futuro, englobando e internalizando as formas de produção e disseminação da cultura. A sociofagocitose só se revela quando já não é mais possível escapar: a necessidade do computador se impõe mesmo para os renitentes e os inadaptáveis. Ela é visível quando o computador se põe como intermediário transparente entre o homem e o mundo.

Trata-se, evidentemente, de uma questão política. A sociofagocitose é o processo contemporâneo de realização da hegemonia, no sentido gramsciano, uma vez que implica não apenas a generalização de uma prática, mas a legitimação de todas as relações de dominação que lhe são inerentes. A informática é uma forma de pensar e representar o mundo criada a partir de valores e saberes da modernidade ocidental e, assim, reflete as necessidades destes valores e saberes. É uma forma particular de ver o





mundo que, por um processo de "hegemonização", coloca-se como universal. Revelar a relação da informática com uma visão de mundo particular e específica permite apreender toda a cibercultura como uma forma de autoritarismo (TRIVINHO, 2001), uma vez que ela (a informática) impõe-se ora como desejo, ora como necessidade. Alternando dominação consentida e violência, a sociofagocitose da informática põe-se como exercício de hegemonia.

É essa hegemonia homogeneizante que pretendemos realçar com a metáfora da devoração.

A devoração do presente

Nesse sentido, o *chip* é uma tecnologia voraz. Ele devora o que está à sua volta, num processo infinito de ingestão e digestão do social e da cultura. Na literatura integrada da tecnocracia, o processo de devoração do entorno é eufemisticamente denominado "convergência digital". O site de notícias tecnológicas IDG Now, em um especial sobre o tema da convergência, anuncia: "Esqueça o equipamento de propósito único. Os *gadgets* do futuro terão vários recursos embutidos em um único produto e vão se canibalizar" (IDG NOW, online). Como o Oroboro, símbolo alquímico representado por uma serpente que morde o próprio rabo, as máquinas com *chip* devoram-se a si mesmas.

Reiteração e redundância, temas tão caros à obra de Baudrillard, ganham sua concretização tecnológica na autofagia dos aparatos. O celular engole a televisão; A televisão acessa a Internet; O computador faz ligações telefônicas, numa cadeia de funções duplicadas e, mais do que isso, numa autorreferencialidade de conteúdos e linguagens. Mas os "*gadgets*" não se anulam pela duplicação: antes, se acumulam, se sobrepõem. A autofagia paradoxal não resulta em extinção, mas, ao contrário, em multiplicação infinita do mesmo.





É difícil não ler neste movimento os indícios da obsolescência do valor de uso, categoria tradicional da economia política e de sua crítica (RUBIN, 1987). Não é mais possível ocultar, sob o mito da necessidade e da utilidade, o fato de que o valor destes objetos técnicos não reside em seus recursos ou no trabalho que realizam, mas em seu significado social (BAUDRILLARD, 1996). Se as funções de uma máquina apenas redundam as de outras, o desejo pelos *gadgets* não provém daquilo que eles fazem, mas daquilo que eles nos fazem ser ou aparentar. Riqueza e pobreza não são percebidas exclusivamente pelo acúmulo de bens ou pelo acesso a serviços, mas pela velocidade de reiteração dos equipamentos. Todos, ricos e pobres, livres e escravos, estão sujeitos ao *chip*. Os "ricos", porém, exibem a redundância. Longe do valor de uso, é a ostentação premeditada da inutilidade pela repetição que marca a hierarquia social, numa codificação contemporânea da "noção de despesa" de Bataille.

Dizer que, sob a marca da redundância, o significado produz valor, implica admitir a fusão entre o econômico e o cultural. A semiotização da mercadoria (HAUG, 1996), no caso das máquinas portadoras de *chip*, transforma a reiteração de funções em senha de inserção social, em signo de pertença ao universo dos valores hierarquizados da cibercultura (CAZELOTO; AIDAR, 2006, p. 10).

Quando capturada pelo ponto de vista da inserção na cultura, a "convergência digital" revela-se mais do que a canibalização recorrente dos aparatos. Ela se torna aquilo que denominamos "Monocultura Informática" (CAZELOTO, 2008). A aceitação (socialmente determinada) do *chip* como tecnologia universal é a elevação da informática à categoria de valor cultural hegemônico.

A sociofagocitose é o processo que constrói, por assimilação, a Monocultura Informática. Aqui, o *chip* deixa ver sua feição pantagruélica, como o devorador de todas as formas de produção e transmissão de cultura. Imagens, sons, afetos, discursos, enfim, a





totalidade das expressões do humano tende ao suporte digital. O destino daquilo que não cabe em *bits* e *pixels* é ser desvalorizado na hierarquia cultural, como entulho de uma geração mecânica que se quer esquecer. Daí o caráter terapêutico dos programas de Inclusão Digital: não se trata de socorrer os desvalidos, mas de curar os enfermos, aqueles que sofrem da patologia crônica do atraso (CAZELOTO, 2008a). Não se trata de levar o *chip* às pessoas, o que daria a elas ainda uma chance de recusa: é necessário trazer as pessoas ao *chip*, oferecê-las em um banquete sacrificial para purificá-las e torná-las aptas à nova era.

A purificação exigida pelo *chip* é o abandono das velhas práticas pesadas e sólidas da Modernidade e da Tradição. É a aceitação sem reservas do desejo de virtualidade para a superação da carne (KROKER; WEINSTEIN, 1994). Rüdiger (2003) demonstra o caráter religioso da cibercultura, mas a teologia implícita da informatização generalizada do cotidiano revela que a religião secular da informática não é apenas uma forma de monocultura: é também um monoteísmo.

A Monocultura Informática é uma forma de pensar, sentir e agir derivada da lógica do computador. Ela é a padronização de fundo, que preside a aparência de diversidade e fragmentação alardeadas pelas teorias do pós-modernismo e da pós-modernidade. A multiplicação das linguagens (SANTAELLA, 2007) e a diversificação das práticas sociais discursivas com a "liberação do pólo da emissão" (LEMOS, 2006, p. 5265) são fenômenos constatáveis no plano da empiria. Mas, se mudarmos o nível de observação para lançarmos um olhar nas condições em que a cultura é produzida e compartilhada, não é difícil perceber a vigência de uma homogeneização dessas condições. Neste nível de análise, pouco importa, por exemplo, que as pessoas estejam usando seu aparelho de telefone celular para enviar mensagens, captar fotografias ou vídeos, ouvir música ou coordenar manifestações públicas. O que queremos sublinhar é o fato de que, graças a





esses múltiplos usos, o celular se firma como tecnologia necessária e, principalmente, universalizada, ou seja, pertinente para todos os contextos e todas as pessoas. Os usos (no plural) são manifestações derivadas do uso (no singular). Sobre uma base cada vez mais homogênea de *bits*, a cibercultura constrói a diversidade como epifenómeno, uma série de embalagens sedutoras para um mesmo mundo cada vez mais monolítico.

A onipresença do *chip* manifesta-se através de sua face mais visível, diríamos, seu avatar, que é a proliferação das interfaces interativas. Como já percebera Gorz (2003, p. 83-84), a atividade humana resume-se cada vez mais à manipulação de telas e menus, à seleção de ícones previamente programados e à leitura de dados. Isso não ocorre apenas no ambiente do trabalho, mas no lazer e nos modos de relação interpessoal mediada. A Monocultura Informática é uma forma de "monocultura da mente", na expressão de Vandana Shiva (2003). É uma forma única de dar significado ao mundo. Nesse sentido, a perda da biodiversidade, lamentada pelos ecologistas, não é senão um sintoma do declínio de uma "semiodiversidade", ou seja, da pluralidade de sentidos e representações inscritas nas possibilidades de significação do real. Obviamente, essa erosão do sentido nada tem de ingênua ou natural, mas, antes, revela um projeto de poder e dominação de uma possibilidade tecnológica, gestada no interior de um sistema de saber e poder, sobre todas as demais.

A devoração do passado

A fome do *chip* não permite limitar a Monocultura Informática ao tempo presente. Como forma de produzir valor pela cultura, o movimento de sociofagocitose também se dirige ao passado, reescrevendo os suportes materiais da memória a fim de purificá-los das marcas físicas.

A digitalização de acervos assume o mesmo caráter terapêutico da Inclusão Digital: áudios devem ser remasterizados em CDs ou arquivos MP3; Imagens captadas





originalmente em película ou em meio magnético devem ser convertidas em DVD; Fotografias, pinturas e documentos devem ser digitalizados. Na lógica da Monocultura Informática, destilada pela onipresença do *chip*, a passagem do tempo é uma chaga desnecessária, que pode ser curada ou evitada pela sublimação no digital. O *hic et nunc* benjaminiano, ligado sempre a um tempo que passa, é incompatível com a fome socialmente determinada por acessibilidade, interatividade e visibilidade, sendo substituído pelo "tempo que se expõe" de Virilio (1993, p. 62). A "poluição dromosférica" (VIRILIO, 1993a, p. 105) é uma forma de desqualificação do espaço e do tempo pela velocidade da comunicação telemática. Assim, o *chip* devora o passado ao convertê-lo em exposição permanente, trazendo a memória a um tempo sem tempo, disponibilidade absoluta para a atualização e manipulação.

A polêmica sobre a restauração dos afrescos da Capela Cistina, nos anos 90 do século XX, é uma querela impensável nos termos do digital. Na ocasião, a discussão girava em torno da verdadeira natureza da obra e se o apagamento das marcas do tempo, em nome do resplendor desconhecido de um momento anterior, seria uma transformação ou uma restauração. Como saber a vibração das cores que os afrescos "deveriam" ter? Mas os afrescos ainda eram "auráticos" e, por isso, o apelo a um "original" ainda era cabível. Essa legitimação justificou a transformação das pinturas, numa espécie de protótipo analógico da reescritura digital do passado.

Na lógica da Monocultura Informática, por sua vez, a imagem já está além da reprodução técnica, tal como Benjamin concebia a fotografia e o cinema. Para a voracidade do *chip*, as obras do passado devem estar permanentemente abertas à intervenção, não apenas com o intuito de buscar um tempo perdido e preservá-lo, mas pelo simples imperativo da interatividade e da acessibilidade. O passado só faz sentido se estiver presente.





A imagem de um museu-mercadoria (CÉLÉRIER, 2007), no qual os acervos são tratados como álibis para as bilheterias e para a venda de catálogos no inevitável *"gift shop"*, já é, de certa forma, anacrônica. O museu digital não guarda memórias: oferece materiais para manipulação e atualização, ou, na linguagem típica da Monocultura Informática, para serem "apropriados pelo interagente". Na Modernidade, a reprodução técnica trazia o passado para o jogo do espetáculo (Debord); Na cibercultura, impera a ética da manipulação do sempre presente.

A devoração do futuro

O devir também está à mesa. A face mais evidente de sua devoração é o discurso de "colonização do futuro", promanado do setor tecnocientífico. Biotecnologias, nanotecnologias, neurotecnologias, robótica e toda a panóplia que habita a fronteira entre a ficção e o científico surgem no cotidiano, não como promessas ou ameaças, mas como destinos inevitáveis. Neste sentido, o futuro já está aqui, entalhado nas tecnologias do presente. O *chip*, assim, assimila o futuro devorando sua contingência e indeterminação e o transforma em mera decorrência do atual. Integra-o, digerido, ao eterno presente das redes em tempo real. Como não ver neste processo o caráter eminentemente *conservador* da cibercultura? Conservar não é manter fechadas as possibilidades de transformação? Não é projetar um futuro que, em sua estrutura íntima, se assemelha ao presente?

As tecnologias derivadas do *chip* representam o desejo de anular a potência da indeterminação, desejo esse que se manifesta no conceito de "pós-orgânico" (SIBILIA, 2002). Um futuro planejado para um corpo ciberneticamente construído é, antes de tudo, um futuro estabilizado pelo presente, submetido à sua lógica, aos valores e aos poderes do atual. Um futuro domesticado é um futuro assimilado, digerido.





Menos visível, no entanto, é a sociofagocitose do futuro pela reprodução da Monocultura Informática no campo da educação. Estado, Sociedade Civil e Mercado construíram um consenso inabalável de que não pode haver educação com um mínimo de qualidade sem a incorporação das ferramentas informáticas. E, onde há consenso, não pode haver dúvida nem transformação.

O discurso conservador da "sala de aula interativa" anuncia que as novas tecnologias digitais mudaram definitivamente o perfil dos educandos e que, portanto, o ensino deve adaptar-se a essa nova sensibilidade. Numa reversão notável, a alusão ao termo latino *ducor* perde seu sentido anterior: a educação não mais conduz, mas é conduzida pelos imperativos da Monocultura Informática. Os jovens da Geração Digital (TAPPSCOTT, 1999) são impacientes demais para cultivarem seu próprio futuro e os educadores devem ensiná-los, agora, a viver a vida que lhes está sendo programada nos laboratórios de *software* e *hardware*. Não há crítica ou desejo de transformação na educação para o *chip*, apenas o adestramento dos bons cidadãos conectados. O futuro informático vence por *W.O.*, uma vez que o esvaziamento da crítica na educação aniquila a possibilidade de formação de indivíduos que se voltem contra o autoritarismo conservador da cibercultura.

As necessidades do presente (reprodução ampliada do capitalismo, na sua fase cibercultural) são projetadas como necessidades do futuro, ou melhor, são naturalizadas como fatos fora da história. Assim, na lógica da Monocultura Informática, as futuras gerações devem ser moldadas à imagem e semelhança de um tipo ideal do presente: o indivíduo capaz de absorver a informática como parte inelutável de sua subjetividade.

CONCLUSÃO

Estamos diante de um processo generalizado de devoração pelo chip. A sociofagocitose silenciosa que a informática logrou realizar nas últimas décadas completa-





se não apenas no espaço, expandindo sua base de influência para os enclaves mais depauperados do mundo (senão esse, qual pode ser o significado dos programas sociais de inclusão digital?), mas projetando-se no tempo. Assim, a Monocultura Informática nada mais é que sociofagocitose realizada, engolindo, de um só golpe, a memória e a utopia.

No campo político, essa constatação não deve implicar a obsolescência das lutas nem o apagamento das contradições. Antes, aponta para as vicissitudes que devem ser enfrentadas por qualquer projeto que se proponha atuar no campo da contra-hegemonia mais profunda, demonstrando que a aceitação da universalidade do computador acena com o perigo da integração. É preciso buscar elementos e práticas sociais "indigestas", que não sejam facilmente fagocitadas pela Monocultura Informática. Como defendemos em outra ocasião (CAZELOTO, 2009), uma vez que se torna cada vez mais difícil negar a onipresença do *chip*, talvez seja ainda viável negar-lhe a *universalidade* e, assim, abrir espaço para a construção de uma sociabilidade mais arejada.

O problema é que o pensamento crítico, de onde se espera vislumbrar alternativas, permanece fascinado pelas mesmas forças que julga combater. Mesmo os setores da sociedade que se consideram "progressistas" (quando não "revolucionários"), só conseguem conceber seus projetos de mudança no interior da permanência, crendo no potencial transformador de uma tecnologia marcada pelos sinais de seu autoritarismo conservador.

Na fagocitose, o espaço externo interiorizado recebe o nome de "vacúolo digestivo", uma pequena margem entre o corpúsculo englobado e o interior celular. Transposta essa imagem para o social, é neste espaço restrito em que hoje se movimentam as críticas e projetos de transformação, sem perceber que o vacúolo, ele mesmo, já foi digerido, já é uma possibilidade assimilada e, em certa medida, trata-se de





uma última concessão da célula àquilo que será devorado. Se não construir um ponto de vista externo, o pensamento crítico permanecerá cativo de um horizonte único, o horizonte da Monocultura Informática.

Referências bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. A troca simbólica e a morte. São Paulo, Loyola, 1996.

CAZELOTO, Edilson; PRADO, José Luiz Aidar. "Valor e comunicação no capitalismo globalizado".

Ecompós . Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em comunicação. Ed. 6. Ago/2006. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/93/93>. Último acesso em: 20/ago/2009.

CAZELOTO, Edilson. Monocultura informática, permacultura e a construção de uma sociabilidade contra- hegemônica; In:XVII COMPÓS, Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Belo Horizonte, 2009.

_____. "A Monocultura Informática". Significação. Revista de cultura audiovisual. Vol. 29. São Paulo:

Annablume, 2008. . Inclusão Digital: uma visão crítica. São Paulo: SENAC, 2008a.

CÉLÉRIER, Philippe Pataud. Quando museus viram mercadoria. Le Monde Diplomatique Brasil. Fev/2007. Disponível em <http://diplo.uol.com.br/2007-02,a1504>. Último acesso em 20/ago/2009.

GORZ, André. Metamorfoses do trabalho: crítica da razão econômica. São Paulo: Annablume, 2003.

HAUG, W. F. Crítica da estética da mercadoria. São Paulo: UNESP, 1996.





IDG NOW. Especial Convergência digital. Disponível em

http://idgnow.uol.com.br/especiais/convergencia_digital. Último acesso em: 20/ago/2009

KROKER, Arthur; WEINSTEIN, Michael A. Data Trash. The theory of the virtual class. Montreal: New World perspectives, 1994.

LEMOS, André. "Ciber-cultura-Remix". In ARAÚJO, Denize Correa (org.) Imagem (ir)realidade. Comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006. Disponível em : <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>. Último acesso em 20/ago/2009.

RUBIN, I. I.. A teoria marxista do valor. São Paulo: Polis, 1987.

RÜDIGER, Francisco. Introdução às teorias da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. "As linguagens como antídoto ao midiacentrismo". Matrizes. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo. Vol. 1, ed.1. São Paulo: USP, 2007, p. 75-97).

SHIVA, Vandana. Monoculturas da Mente. Perspectivas da biodiversidade e da biotecnologia. São Paulo: Gaia, 2003.

SIBILIA, Paula. O homem pós-orgânico. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

TAPPSCOTT, Don. Geração digital: a crescente e irredutível ascensão da geração net. Trad. Ruth Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

TRIVINHO, Eugênio. O mal estar da teoria. A condição da crítica na sociedade tecnológica avançada. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

VIRILIO, Paul. A inércia polar. Lisboa: Dom Quixote, 1993.





Texto recebido em 28 de junho de 2009

Text received on June 28, 2009

Texto publicado em 01 de outubro de 2009

Text published on October 01, 2009

