

Narrativa, cidadania e o não-lugar da cultura¹

RESUMO²

Com o desenvolvimento da sociedade burguesa, a informação deslocou a narrativa: importa mais a plausibilidade e verificabilidade do que a interpretação. O desenvolvimento tecnológico que redefiniu o espaço ao distanciar o corpo do espetáculo, distância apenas mantida no teatro, dotou este corpo de transcendência, pelo cinema, pela fotografia, pela televisão. Redefiniu também o corpo no próprio espaço, tornado ciberespaço, criou-o capaz de teleações. O ciberespaço tornou-se o próprio palco, onde atuamos como concidadãos. Nesse não-lugar, nos termos definidos por Marc Augé, atuamos com dimensões que suplantam não apenas as relações espaço-temporais, mas também fronteiras de subjetividades e sociabilidades.

ABSTRACT

With the development of bourgeois society, information has dislodged narrative: plausibility and verifiability are more important than interpretation. The technological development that has redefined space by distancing body from scene, a distance which is maintained only in drama, has given this body transcendence, through cinema, photography, and television. It has also redefined body in space itself, now cyberspace, recreating it as capable of teleactions. Cyberspace has become the stage itself where we act as citizens. In this non-space, as defined by Marc Augé, we act with dimensions that override not only space and time relationships, but also the borders of subjectivities and sociabilities.

PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Narrativa (*Narrative*)
- Ciberespaço (*Cyberspace*)
- Cultura (*Culture*)

Ademilde Sartori

Profa. da Universidade do Estado de Sta Catarina /
UDESC

Jucimara Roesler

EM SEU TEXTO "O narrador" (1985), Walter Benjamin identifica dois tipos de narradores: o lavrador e o marinheiro mercante. O primeiro, sedentário, é identificado com a prática de contar e dizer a memória do lugar, a manutenção da cultura local, a tradição do seu lugar. O segundo é a figura associada ao contar e ao dizer de outras realidades e outros modos de viver, de mundos distantes e só conhecidos através da sua arte narrativa, que possibilita a imaginação de outros lugares, nos quais esteve e dos quais voltou para contar suas histórias. Nestes termos, Benjamin entende a narrativa como troca de experiências, como relação, como prática social que pressupõe interlocução, pois quem conta o faz para quem ouve. Em uma experiência narrativa, ambos saem modificados, um pelo que reviveu e outro pela experiência que adquiriu.

Ao arcaico viajante de Benjamin, opomos o supermoderno viajante de Marc Augé (1994), uma vez que o primeiro se torna um tipo de narrador e o segundo é figura incapaz de narrar, pois não estabelece relação a não ser com instituições. O narrador lavrador conhece seu lugar, o marinheiro mercante conhece outros lugares, enquanto o viajante de Augé se desloca em não-lugares, nos quais, ou com os quais, não é possível travar relações. É próprio do não-lugar a não-relação.

Augé identifica os não-lugares como diferentes dos lugares antropológicos. Os não-lugares passam pelos sentidos, pelas possibilidades dos percursos que possibilitam, pelos discursos que engendram e pela linguagem que os caracteriza. O espaço da viagem é o arquétipo do não-lugar. Prescrição, proibição e informação compõem os textos que nos são oferecidos por um não-lugar. Informações sobre o espaço, normas

de comportamento, orientações para o movimento e estada, mediados pelos mais diferentes suportes, indicam que o passageiro se relaciona apenas com entidades “morais” ou institucionais (polícia, alfândega etc.), que sua posição em relação aos lugares (centros históricos, centros comerciais etc.) é apenas de proximidade e que sua identidade está garantida na exata medida em que se submete ao controle.

A identidade do passageiro do não-lugar é criada pelo anonimato, pela sensação de proximidade no afastamento, como uma libertação das regras ao perder-se na multidão que também se encontra de passagem e se comporta como passante. O acesso a tudo é garantido através de cartões de créditos, senhas, códigos e bilhetes. Sua individualidade existe mediante o controle de sua identidade. Só frequenta um não-lugar alguém perfeitamente identificado e individualizado.

O passageiro dos não-lugares só re-encontra sua identidade no controle da alfândega, no pedágio ou na caixa registradora. Esperando, obedece ao mesmo código que os outros, registra as mesmas mensagens, responde às mesmas solicitações. O espaço do não-lugar não cria identidade singular nem relação, mas sim solidão e similitude. (Augé, 1994, p. 95)

O controle a que se submete o passageiro do não-lugar nos remete à tecnologia que o sustenta, à materialidade técnica que o possibilita, estando diretamente relacionado com as tecnologias da informação e da comunicação. Comunicação entre terminais bancários, controle de estoques em supermercados, informações sobre o trânsito, tempo e clima, enfim, um sem-número de trocas informativas e consultas a bancos de dados os mais variados para permitir que o passageiro “tenha o seu tempo” e usufrua do conforto que lhe é ofertado para que leia sua revista, fume seu cachimbo, visite um museu, enquanto não chega a seu destino. A essa rede de informação e comunicação

chama-se de ciberespaço, rapidamente identificado como um não-lugar por Augé, quando cita as “redes a cabo e sem fio que mobilizam o espaço terrestre para uma comunicação tão estranha que muitas vezes só coloca o indivíduo em contato com uma outra imagem de si mesmo”. (Augé, 1994, p. 74)

O ciberespaço é o traço característico da sociedade da informação, justamente aquela pautada pela produção, armazenamento e distribuição de informação. Com a ascensão do estatuto da informação, em que tudo passa a ser visto como tal, a narrativa, que implica a interpretação e a imaginação, perde espaço para a plausibilidade e a verificabilidade, pois o que importa agora é o que pode ser verificado, constatado. É o que nos afirma Benjamin. É o que podemos verificar se observarmos a importância dada à informação, considerada ao mesmo tempo mercadoria de valor e fonte de desenvolvimento.

O consenso em torno da inundação de informações em que vivemos hoje aponta o acesso e o desenvolvimento da capacidade de seleção como saídas para as misérias humanas e condições de sobrevivência.

A banalização da escritura e da imagem num mundo “desencantado”, que perdeu suas referências estratégicas e éticas, coloca hoje o problema da seleção das informações que, justamente, poderão dar um sentido ao fluxo das informações cotidianas. (Lojkin, 1999, p. 110)

O acesso às tecnologias da informação e da comunicação é visto como condição da cidadania. O exercício da cibercidadania, a cidadania no ciberespaço, passa pela inclusão digital. Ao permitir a produção, sistematização e distribuição informacional, o ciberespaço torna-se um campo aberto a novas sociabilidades e a novas experiências de vida, já que é um não-lugar da cultura. A cidadania, no entanto, é muito mais que acesso à informação. Ser cidadão é ser capaz de respeitar outros modos de viver, entender que a informação não é o centro

da vida, vivenciar possibilidades de criar cultura através de outras experiências e gerar novos significados nas relações que estabelece com os outros.

O simples acesso e a capacidade de seleção não são os únicos elementos constitutivos da cidadania. O sentido da vida está na vida vivida, só quem viveu tem autoridade para dar conselhos e só permitimos nos aconselhar quem tem experiência. Assim, a cidadania passa pela reconstrução da capacidade de escutar o outro, pela construção conjunta de significados. Somente em relação é possível ouvir.

Contudo, ser um usuário do ciberespaço é ser um viajante de Augé. Cabe, então, perguntar se a produção cultural do ciberespaço é muda para uma experiência narrativa, ou seja, em que medida ou em que instâncias a cibercidadania é uma experiência narrativa?

Temos, por um lado, uma sociedade que aos poucos desvalorizou a narrativa enquanto troca de experiências e concebe a informação enquanto possibilidade de dominação do mundo, ou da realidade, se preferirmos. De outro lado, temos o desenvolvimento tecnológico e seus artefatos fantásticos de intervenção e interação a distância. Para Benjamin, a arte de narrar como “narração de histórias que vão de boca em boca” só é possível com a existência do ouvinte, do interlocutor. Não podemos exigir, em tempos de ciberespaço, que este interlocutor esteja presente no local da narração, da “contação da história”.

Seguindo o bom conselho da prudência, é melhor esperar alguém que interaja com o narrador, que seja necessariamente um reagente. Assim, presença física não seria condição para uma experiência de naratividade. A alteridade não é mais escrava da presencialidade. Não podemos reduzir relação a trocas presenciais, com toques fisicamente executados, sensorialmente percebidos, mas podemos pensar na relação como possibilidade de ação conjunta, de participação, de mútua transformação, não como característica do meio, pois este não é

portador de todas as esperanças, mas como um de seus componentes.

Se tivermos em mente as possibilidades do que está sendo chamado de trabalho colaborativo, das potencialidades de uma experiência de corpo transcendente, ou da transcendência do corpo através da teleação, estamos diante de novas sociabilidades. Sociabilidades estas diferentes das do lavrador que conhece o lugar onde vive, do marinheiro viajante que conhece outros lugares e do viajante de Augé que se move em não-lugares. Trata-se das sociabilidades do cibercidadão.

Se pensarmos o ciberespaço como o não-lugar de Marc Augé, este não permitiria relações; seria, então, impossível haver troca de experiências com suas inúmeras ferramentas comunicacionais? Seria o ciberespaço, esse não-lugar augeniano, uma impossibilidade narrativa benjaminiana? Poderia o cibercidadão ter experiências narrativas?

Hillis (2003), na tentativa de construir uma história narrativa da tecnologia, parte do princípio de que a cultura ocidental está pautada na reestruturação do espaço, na busca de uma transcendência do corpo que una a consciência individual a um todo maior. Neste movimento, a cultura ocidental negaria a unidade mente-corpo, na medida em que este pode ser separado daquela e superar todos os seus limites. O ciberespaço seria a maquinaria responsável pela realização desse desejo.

Para Hillis, no teatro o corpo presencia o espetáculo, ainda que permaneça a uma certa distância do mesmo. Na fotografia, no cinema e na televisão, experimenta a possibilidade de extensão através destes meios e testemunha espetáculos que ocorrem, ou ocorreram, em lugares distantes. Vemos, assim, que a distância agora perde a precisão e a materialidade de suas medidas. Com essas tecnologias, o corpo ensaia sua transcendência, vivenciando novas subjetividades e sociabilidades, através de diferentes experiências de e com o espaço. A realidade virtual redefine o espaço na medida em

que impossibilita a própria localização. Ao impossibilitar a identificação da posição do corpo diante do espetáculo, impede a sua diferenciação, ou seja, "paisagem e subjetividade", nas palavras do autor, se fundem.

O frisson da transcendência e do prazer em controlar virtualmente um mundo pre-definido e, não obstante, completamente informacional permite que uma representação mercantil do eu se torne disponível a um uso individual e corporativo, ainda que, nesse percurso, o eu se torne outro, inclusive para si mesmo. (Hillis, 2003, p. 34)

O desenvolvimento tecnológico que redefiniu o espaço ao aproximar o corpo do espetáculo redefiniu também o corpo no próprio espaço. Recriou-o capaz de teleações. O ciberespaço tornou-se o próprio palco, onde atuamos como concidadãos. Cidadãos que atuam em espaços caracterizados não pelo transporte de pessoas e coisas, mas pelo transporte de informações, pelos "(...) fluxos comunicacionais e de transporte através da ação a distância." (Lemos, 2001, p. 15)

Com a capacidade de teleagir, o cidadão do ciberespaço experimenta a ilusão do deslocamento dentro do espaço cibernético. Apesar de não sair do lugar em que se encontra, em frente a seu computador, em seu lar, local de trabalho ou meio de transporte, age em outros lugares. O usuário do ciberespaço é, portanto, um viajante que desloca as paisagens. São as paisagens que passam e não seu corpo.

É um passageiro que, de fato, transporta bytes para seu terminal. A relatividade do movimento nos informa que a importância reside mesmo no acesso obtido, ainda que o seja na distante biblioteca de Londres. Não é o corpo que se desloca mas é sua ação que se prolonga e, como mente e corpo não se separam, com este prolongamento, o passageiro experimenta uma nova vivência do seu "eu", uma nova composição de sua subjetividade.

Ao tornar o corpo capaz de teleação, o ciberespaço se abre como campo para outras práticas sociais, constituindo-se em um espaço gerador de novas sociabilidades, ou seja, gerador de novas maneiras de ser e agir no mundo, de compreender-se como cidadão deste espaço, agindo e usufruindo de suas ofertas, conforme suas regras e normas, compartilhando da criação e disseminação de sentidos.

O trabalho colaborativo, como exemplo cada vez mais freqüente de ação viabilizada pelo ciberespaço, é uma prática social de troca, de construção coletiva em que é possível a relação com o outro. Além do trabalho colaborativo, existem diversas práticas possíveis de serem agenciadas através do ciberespaço. Dentre elas, priorizaremos as comunidades virtuais. Estas são espaços que oportunizam todo tipo de troca, desde o simples bate-papo, o lazer descontraído, até comunidades de trabalho internacionalmente organizadas. Para Vilches (2003), uma comunidade virtual se caracteriza por ser uma comunidade fechada, pautada em interesses comuns, com capacidade de auto-regulação e com dimensões éticas e subjetivas.

Apesar do ciberespaço ser identificado como um não-lugar, a comunidade virtual nos permite ver possibilidades narrativas neste tipo de prática, uma vez que suas ações preconizam trocas de experiências, proporcionam a cooperação e a colaboração. Por ultrapassarem o nível de transmissoras de informações e proporcionarem um espaço de produção coletiva, criam espaços nos quais a solidão e a similitude não são a regra, a identidade não se perde no anonimato. Os textos que oferecem não são necessariamente descritivos e informativos, mas podem engendrar significados próprios, frutos da interpretação e da imaginação.

Comunidades virtuais não são lugares de passagem. Em uma comunidade virtual não se é passageiro, mas agente de uma ação coletiva. O espetáculo não reside no ato de viajar, mas na produtividade pro-

porcionada pela teleação e pela colaboração entre agentes. A qualidade das trocas, as chances da sabedoria poder aconselhar, vão depender da capacidade dos participantes de se relacionar, do que forem capazes de desejar. Principalmente e acima de tudo, porque as tecnologias comunicativas são meios, não horizontes definitivos da impossibilidade de relacionamento humano, tampouco a única terra em que pode haver alguma plantação.

Os objetivos de uma determinada comunidade forneceria o ritmo e o tom da disposição dos seus componentes em contribuir para a construção das subjetividades uns dos outros e de si próprios. Da disposição para ouvir e narrar, da dedicação de tempo para o outro, da disposição de compartilhar a vida como algo que só pode se dar na relação, no respeito ao que o outro traz e precisa, na abertura para dispor o que se tem e na capacidade de admitir a carência, reside a chance de uma comunidade virtual ser um espaço onde a narrativa benjaminiana pode acontecer. Escapariam, assim, as comunidades virtuais, do não-lugar augeniano.

O ciberespaço teria revelado, através das comunidades virtuais, sua face esquizofrênica, a qualidade impura de um não-lugar, sua natureza incompleta, pois "*nunca se realiza totalmente*". (Augé, *op cit*, p. 74).

Dentre as comunidades virtuais, uma em particular merece nossa atenção mais cuidadosa: a comunidade virtual de aprendizagem. Segue a definição de Vilches e constitui-se em espaço de construção de subjetividades e sociabilidades. Está voltada para a aquisição de determinadas habilidades e competências que dizem respeito à formação de caráter geral e, em muitos casos, de um fazer profissional. Se, em suas práticas, identificarmos espaços possíveis de troca de experiência, poderemos vislumbrar a possibilidade da narração, nos termos de Walter Benjamin.

Que características uma comunidade virtual de aprendizagem deveria apresentar para possibilitar a narração benjaminiana?

Estas características têm de passar, necessariamente pelo desenho instrucional do curso, pela elaboração do material didático e pela prática pedagógica.

A prática pedagógica pautada no repasse de informação abriria espaço para uma prática pedagógica que favoreça a interpretação do aluno. O professor deixaria de ser um informante e se tornaria um narrador, um contador de histórias. O professor passaria a falar de sua experiência e a compartilharia com seus alunos, que por sua vez, se tornariam ouvintes e contadores de suas próprias experiências. Com o desenvolvimento de uma prática pedagógica assim descrita, vemos a possibilidade de uma experiência narrativa.

Os materiais didáticos seriam concebidos e organizados como provocadores de sentido e de relações entre estudantes e professores. Os textos não se limitariam a serem prescritivos, normativos e informativos, como são os textos característicos de um não-lugar, de acordo com Augé. Os textos de uma comunidade virtual de aprendizagem são convidativos, sedutores, possibilitadores de interpretação e instigadores da imaginação.

Para possibilitar a narratividade, o desenho pedagógico do curso se pautaria na interpretação e na imaginação, proporcionando ao professor ultrapassar o papel de informante, e ao estudante o papel de receptor de informação, tornando-se, portanto, criadores de significados, criadores de cultura. Dessa maneira, o curso é centrado na interatividade, pois permite a participação-intervenção, a bidirecionalidade-hibridação e a permutabilidade-potencialidade (Silva, 2002). Ou seja, as possibilidades de co-autoria do aluno que aprende e que ensina também.

O texto escrito com intenção de garantir a narratividade é seguramente outro. É uma outra maneira de entender o aluno e a função desempenhada pelo material didático. Não valem mais as regras da boa redação acadêmica, formal, recheada de argumentos e contra-argumentos das mais

notórias autoridades. É antes um texto que conta histórias, que permite a interpretação, a imaginação e a construção de significâncias relativas ao mundo comentado e ao mundo vivido. O escritor do texto torna-se realmente um autor, capaz de interpretar o dizer de outros e formular sua própria versão. Assim, diz a sua palavra, conta as suas histórias. Experimenta a construção de um estilo. Sem dúvida, é uma outra maneira de escrever.

Esta nova maneira de escrever é uma exposição do autor, pois expõe-se ao publicar seu texto. Conta sua experiência, diz de sua aprendizagem, diz do que sabe, e ao fazê-lo, abre-se para o saber do outro. É um ato de aprender, de si e do outro, porque repensa o que já pensou, reposiciona o que já posicionou, dispõe para crítica o que já considera sabido. Apenas assim, narra e não apresenta relatórios ou fornece informações. Se aprendemos a lição de Benjamin, o que os alunos procuram quando estão em busca de formação é o conselho do mestre amigo e este é fruto da sabedoria, resultado da vida vivida.

Este assunto é extremamente relevante quando se pensa em educação, notadamente educação a distância. O autor de material didático para a EAD considera como “ouvinte”, como interlocutor, seus alunos, a quem, apesar de toda a insistência metódica e sistemática de aproximação, não vê ou vê muito pouco, não ouve ou ouve muito pouco. Que desafio é este? O de tentar se relacionar numa perspectiva benjaminiana com um interlocutor distante, mas nem por isso não-reagente, nem por isso não-participante de qualquer construção possível, ou desejável, em um ambiente pedagógico.

A educação como espaço de vivência da cidadania ultrapassa o aprender a acessar e selecionar informações, passando pela capacidade de relacionar-se com o outro. Ouvir e contar, trocar experiências, respeitar o tempo das coisas e dar tempo ao tempo, são as bases da sabedoria, possíveis apenas em práticas sociais, adquiridas pela vivência da vida concreta. Ou a vida faz

parte da educação, ou nossas escolas serão suplantadas por fornecedores de informação muito mais competentes.

O exercício da cidadania é muito mais que acesso e capacidade de selecionar informações; é a capacidade de engendrar práticas sociais de produção de significados, espaços de desenvolvimento de cultura relacionada obviamente com o tipo de educação que fornecemos para nossas crianças e trabalhadores.

O narrador de Benjamin e o viajante de Augé possibilitaram um arcabouço teórico e de organização da argumentação que buscou refletir sobre as relações entre a cibercidadania, como exercício da cidadania no ciberespaço, e a informação, cidadania e educação, cultura e comunicação.

Para a discussão que travamos neste artigo, a importância dos termos de Benjamin consiste na recolocação em lugar de destaque da relação entre pessoas, da experiência e da construção conjunta, por que não dizer coletiva, de significados; portanto, da produção de cultura. Trata-se do reconhecimento da importância da interatividade como reconstrução do que foi narrado, da mensagem transformada em experiência própria. Trata-se do reconhecimento da comunicação como ação entre agentes, portanto espaço de interpretação, do dizer a própria palavra e do estabelecimento de dinâmicas férteis de diferentes realidades, pois é possibilitadora de novas intervenções. Agora que nossas questões estão postas, é hora de ouvir •

Notas

1 Artigo apresentado no VII Seminário Internacional de Comunicação organizado pela FAMECOS/PUC-RS, nos dias 25 e 26 de agosto de 2003.

2 Revisão e tradução: José Manuel Silva.

Referências

AUGÉ, Marc. Não-lugares. Introdução a uma antropologia da Supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994.

BENJAMIN, Walter. O narrador. Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

HILLIS, Ken. Tecnologias da realidade virtual: elementos para uma geografia da visão. *In* Revista FAMECOS. Porto Alegre, n. 17, abril 2002.

LEMOS, André & PALACIOS, Marcos (orgs.). Janelas do ciberespaço. Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LOJKINE, Jean. A revolução informacional. São Paulo: Cortez, 1999.

SILVA, Marco. Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

VILCHES, Lorenzo. Tecnologia digital: perspectivas mundiais. *In* Comunicação & educação. Ano IX, jan./abr. 2003, p. 43-61.