

Novas tecnologias, concepções de mundo e novos regimes de verdade

Rodolfo Ward¹

Devido às mudanças econômicas e sociais das últimas décadas, o mundo está passando por uma transformação política global. Com o advento das novas tecnologias, o ciberespaço assumiu um lugar de poder central na contemporaneidade promovendo o esgotamento das instituições hierarquicamente rígidas, como a igreja e a academia, dando lugar às redes de relacionamentos, com estruturas fluidas, transversais e cooperativas. “Economias por todo mundo passaram a manter interdependência global, apresentando uma nova forma de relação entre a economia, o Estado e a sociedade em um sistema de geometria variável” (CASTELLS, 2000, p. 39).

Os estudos sobre a contemporaneidade tratam de temas globais e coletivos que refletem e se expressam na vida individual tendo como marco histórico inicial a ruptura com o período anterior, a modernidade, por meio do declínio da União Soviética e a queda do muro de Berlim, que promoveram intensas mudanças socioeconômicas em nível global, rompendo com o modelo moderno vigente durante a Guerra Fria (MAFFESOLI, 2015, *on-line*) e “alterando a geopolítica² global” (CASTELLS, 2000, p. 39).

As novas concepções criam dúvidas e fomentam reflexão sobre os problemas e as preocupações da condição histórica que vivemos por meio do paradoxo globalização e fragmentação. Por um lado, a globalização hegemoniza as manifestações culturais e impõe o modelo econômico neoliberal baseado no consumismo em larga escala que gera produção e descarte em larga escala. Por outro lado, a fragmentação desse processo por meio dos impactos no sistema político Estado-Nação “devido às diferenças regionais, locais e institucionais que emergem não apenas entre grupos geopolíticos, mas também de dentro deles” (MARTINS, 2013). Para Martins, essas duas forças contraditórias criam conflitos em espaços sociais que são intensificados, na pós-modernidade, pela participação das massas nas redes sociais localizadas no ciberespaço.

¹ [Rodolfo Augusto Melo Ward de Oliveira](#) é programador Visual da UnB. Doutorando em Artes Visuais e mestre em Arte Contemporânea pela linha de pesquisa, Arte e Tecnologia, da Universidade de Brasília - UnB (2019). Pós-Graduado em Relações Internacionais pelo Instituto de Relações Internacionais IREL/UnB (2020). Pós-Graduado em Análise Política e Políticas Públicas pelo Instituto de Ciência Política - IPOL/UnB (2018).

² Geopolítica é um estudo dos Estados em sua relação no contexto mundial (BOFIM, 2005).

Essa transformação socioeconômica e cultural, de certa forma ainda recente para os teóricos, promove algumas divergências entre autores e escolas sobre o atual período histórico que vivemos e suas definições, porém há consenso que passamos por uma densa transformação social, econômica, cultural e simbólica possível e potencializada pelas novas tecnologias de informação e comunicação. Para embasar teoricamente esta pesquisa, serão apresentados os conceitos de pós-moderno, supermoderno e hipermoderno e suas relações com o ciberespaço e com os movimentos sociais contemporâneos.

As definições de pós-modernidade, ou supermodernidade ou hipermodernidade estão ligadas às mutações sociais pelas quais a sociedade contemporânea está passando em decorrência das rupturas com os regimes de verdade e metanarrativas modernas já sedimentadas na cultura social. Esses três termos foram cunhados por pesquisadores de escolas diferentes com o objetivo de definir o estado da arte do período que a sociedade contemporânea vivencia e também como forma de tornar academicamente possível desenvolver estudos metodológicos sobre o tema. Traremos algumas definições sobre essa temática para que possamos ter um melhor entendimento sobre a época em que vivemos.

Maffesoli (2015), ao abordar a pós-modernidade, ressalta a dificuldade na definição do termo, mas cria uma definição provisória que seria “a sinergia dos fenômenos arcaicos e o desenvolvimento tecnológico” e explica que os principais objetos de estudo da pós-modernidade são o Estado-Nação, as instituições e os sistemas ideológicos com ênfase no local, nas tribos urbanas e nas bricolagens³ mitológicas. Para Bauman (2001) existe uma transição do modelo moderno (sólido) para o modelo pós-moderno (líquido) e para o modelo hipermoderno (gasoso), em que as relações humanas estão se tornando cada vez mais efêmeras. Giddens (1991) entende que ainda estamos na modernidade e o termo pós-modernidade é a “tentativa de fundamentar a epistemologia” sobre a vida social e os padrões de desenvolvimento social que fugiram ao controle da filosofia e da epistemologia contemporânea e propõe analisar a natureza própria da modernidade, que tem sido insuficientemente abrangida pelas ciências sociais. Augé (2012) rejeita o termo pós-modernidade por achar que não há ruptura com a modernidade que o termo pós sugere, defendendo a continuidade com a modernidade, porém, a modernidade com

³ “**Bricolagem**” é um termo com origem no francês “*bricolage*”, cujo significado se refere à execução de **pequenos trabalhos domésticos** sem necessidade de recorrer aos serviços de um profissional. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/bricolagem>>. Acesso em: 23/04/2018.

fatores de aceleração definidos como “figuras de excessos” e “não lugares” que ele caracteriza como superabundância espacial, individualização das referências e transformação nas categorias de tempo, que seriam a supermodernidade. Lipovetsky (2004), um dos teóricos que popularizou o termo “pós-moderno”, hoje discorda que há o rompimento com a modernidade e defende o termo hipermoderno baseado nos excessos para definir a atual era. Ele explica que no momento em que a expressão “pós-moderno” surgiu, no final da década de 1970, os pesquisadores analisavam a transmutação social, política, econômica e cultural da época e precisavam de um termo para explicá-la. O termo cunhado à época foi “pós-moderno”. Lyotard (1970) foi um dos pioneiros na utilização do termo pós-moderno na filosofia cruzando filosofia ligada à arte e à política para dar ênfase ao estudo sobre a sociedade pós-industrial e a cultura pós-moderna. O autor afirma que devido à perda de credibilidade nos grandes discursos legitimadores da realidade, ou seja, das metanarrativas modernas, consequentemente surgiram espaços a serem preenchidos pelo pluralismo e pela afirmação das diferenças.

Por meio das definições acima, percebemos o consenso de que a contemporaneidade é moldada dentro de um tempo-espço diferente de tudo que a história humana já presenciou. Pessoas podem se conectar a outras pelas redes sociais por texto, vídeo, voz ou imagens independentemente da localidade ou do fuso horário. A vida na contemporaneidade é coisificada, transformada em dados, desmaterializada e compartilhada entre os participantes das plataformas de mídias digitais, desde momentos tristes e de indignação a momentos de alegria. Entendemos que essas profundas transformações em um curto período de tempo têm influenciado na criação de tribos urbanas com viés altamente consumista e acabam por refletir na criação artística, uma vez que os artistas vivem nesse meio.

Essa concepção de sociedade consumista conversa com o pensamento de Baudrillard (1981) que propõe explicar o comportamento pessoal contemporâneo por meio da sociedade de consumo e a objetificação das coisas, da própria vida, tramando uma realidade em que o objeto tem mais valor que sua funcionalidade, ou seja, consumir determinado objeto é mais importante do que sua utilidade. A publicidade utiliza-se muito disso com o *branding*⁴ promovendo a imagem de determinado objeto, empresa, marca conhecida e transformando o próprio produto na sua finalidade. Essa concepção

⁴ “*Branding* é o sistema de gerenciamento das marcas orientado pela significância e influência que as marcas podem ter na vida das pessoas, objetivando a geração de valor para os seus públicos de interesse” (CAMEIRA, 2012, p. 44).

definida por Baudrillard (1981) como “mercado-signo” é diferente de tudo que as sociedades anteriores haviam vivido até então.

Tudo isso é potencializado pelo modelo de sistema capitalista e globalizado vigente que massifica a sociedade por meio da indústria cultural e pauta as discussões diárias, como é elucidado pelos estudos da teoria da agenda *setting*.⁵ Esses instrumentos de poder são utilizados em larga escala e empobrecem as relações pessoais, objetificando essas relações e as tornando mercadoria, desqualificando quem opta por meios de vida que não estejam atrelados ao consumismo (ADORNO, 1992).

O traço característico desta época é que nenhum ser humano, sem exceção, é capaz de determinar sua vida num sentido até certo ponto transparente, tal como se dava antigamente na avaliação das relações de mercado. Em princípio, todos são objetos, mesmo os mais poderosos (ADORNO, 1992, p. 31).

Os indivíduos passam a se comportar como mercadorias e tentam por meio da imagem agregar valor a eles mesmos. Esse valor na sociedade de consumo tem a ver com ostentação de bens materiais e de consumo, além da demonstração pública de poder aquisitivo ou poder político que os eleva como produto de consumo perante os outros indivíduos que vivem nesse sistema de competição imagético em que menos curtidas, menos seguidores representa a invisibilidade, e, na era da conectividade “a invisibilidade é equivalente à morte” (BAUMAN, 2009, p. 21).

[...] as pessoas fazem o máximo possível e usam os melhores recursos que têm à disposição para aumentar o valor de mercado dos produtos que estão vendendo. E os produtos que são encorajados a colocar no mercado, promover e vender são elas mesmas (BAUMAN, 2009, p. 13).

Neste breve texto, um recorte da minha dissertação de mestrado intitulada PERCURSO DE ARTISTA: DA FOTOGRAFIA DOCUMENTAL À ARTÍSTICA, e que, foi apresentado em forma de artigo sob o título de *Cyberspace and Cyberculture: The New Socialland Governance Field* foi apresentado na *Second International Conference, HCI-CPT 2020 Held as Part of the 22nd HCI International Conference, HCII 2020 Copenhagen, Denmark, July 19–24, 2020*.

⁵ “A habilidade de influenciar a saliência dos tópicos da agenda pública” (MCCOMBS, 2009).