

Semiótica e hipermodernidade*

Manuela do Corral Vieira
Universidade da Amazônia

Índice

1 Entre os eufóricos e as cassandras da modernidade	1
2 A sociedade hipermoderna	3
3 A Semiótica e o mundo hipermoderno	4
Considerações finais	6
4 Referências bibliográficas	7
Referências bibliográficas	7

Resumo

O mundo é uma constante dialética semiótica: A passagem da Antiguidade para o modernismo foi marcada pelas esperanças no futuro. Durante o século XX estes sentimentos foram abalados pelos desalentos do período. Hoje fazemos parte de uma sociedade hipermoderna, que busca sua própria compreensão através de signos e significados, que refletem um mundo que se constrói e desconstrói, em uma constante mobilidade de nossos códigos, de nossas consciências, ações, reações e interpretações, no ato de nos autoconstruir a cada instante, nossos hábitos e nosso entorno.

*Trabalho apresentado no IV Congresso Internacional da Associação Brasileira de Estudos Semióticos. Hábitos e estilos de vida: design, comunicação, cultura. Realizado em São Paulo, de 03 a 05 de maio de 2010.

Palavras-Chave: hipermodernidade, semiótica, linguagens líquidas, sociedade de consumo.

Abstract

The world is a constant dialectic semiotic: The passage of the Antiquity for the modern age was marked by the hopes in the future. During the XX century these feelings had been shaken by the discouragements of the period. Today we are part of a society hyper modern, that search his own understanding through signs and meanings, that reflects a world that is always under construction and “re-construction”, a constant mobility of our codes, signs, languages, of our consciences, action, reactions and interpretations, an experience that shows that in and every moment we are self-constructing us, our habits and our environment.

Key Words: hyper modernity, semiotic, mobile languages, society of consumption.

1 Entre os eufóricos e as cassandras da modernidade

“O homem deve ser inventado a cada dia”

(Sartre)

“A grandeza do homem consiste em que ele é uma ponte e não um fim; o que nos pode agradar no homem é ele ser transição e queda”

(Nietzsche)

O enrijecimento da sociedade frente às mudanças ambientais e contextuais sempre foi alvo da preocupação desde a Antiguidade de Platão, que em seus estudos previa a morte dos valores humanos, adquiridos com a evolução, frente a uma sociedade embrutecida em si mesma. Estas previsões apocalípticas foram reforçadas por Plínio, que afirmava que o mundo já estava condenado pelo assombro da corrupção. Desta forma, os acontecimentos eram vistos como algo cíclico, do qual não podemos escapar, nem selecionar nossas vivências entre as situações positivas ou negativas, pois tudo era tido como algo inevitável e o que restava era a desolação do constatar uma sociedade que mergulhava em caos sem saída.

O advento da modernidade trouxe uma rajada de otimismo frente estas análises e a percepção do futuro se transforma e este passa a ser visto como sinônimo de aguardo esperançoso, conforme Sébastien Charles, filósofo francês, em obra conjunta com o também filósofo Gilles Lipovetsky, argumenta ao ressaltar que

É com a modernidade que ocorre a ruptura, não para reinserir o presente no cerne das preocupações de todos, mas para inverter a ordem da temporalidade e fazer do futuro, e não mais do passado, o locus da felicidade vindoura e do fim dos sofrimentos (Lipovetsky 2004:14).

O termo que titula o primeiro ponto de análise do presente estudo foi utilizado por Pierre-Henri Tavoillot, filósofo francês e professor da Universidade de Paris IV (Sorbonne) que, em análise aos textos de Lipovetsky, relaciona a importância que a modernidade estabelece em si a dialética de perguntas e respostas, indagações e pontos positivos e malefícios, advindas das transformações de uma sociedade de consumo em meio à crise da busca pela felicidade:

(...) embora o hiperconsumo pareça compatível com os valores do humanismo, ele certamente não é a panacéia que garantirá a felicidade humana. O indivíduo hipercontemporâneo, mais autônomo, é também mais frágil que nunca, na medida em que as obrigações e as exigências que o definem são mais vastas e mais pesadas (Lipovetsky 2004a:08).

Desta forma, temos o consumo e os produtos oferecidos à sociedade como um reflexo de valores humanos em um contexto que ultrapassa as esferas da modernidade e passa a ser considerado como a hipermodernidade, na qual se encaixam os anseios e as buscas individuais. Estas procuras muitas vezes acabam refletidas no comportamento tecnológico e na utilização de ferramentas que envolvem o que Freud chamou dos aspectos inumanos dentro do humano. Assim, dentro da relação que se estabelece entre a sociedade, o mundo hipermoderno e o relacionamento com a tecnologia, temos a produção de um caos que será responsável, ele mesmo, por construir um discurso de estrutura e de ordem com a tecnologia, conforme

afirmam as análises semióticas de Lúcia Santaella:

Desse ponto de vista, a desordem não interfere nos sistemas auto-organizativos. Pelo contrário, a desordem estimula a auto-organização e a torna possível. Com isso, a imagem de um mundo que caminha para a morte térmica, tal como preconizara a segunda lei da termodinâmica, no século XIX, foi substituída pela imagem de um mundo que pode se renovar continuamente. No coração dessa visão está o papel construtivo que a desordem entrópica desempenha na criação da ordem. A entropia é assim um dispositivo que conduz o mundo para uma complexidade crescente, e não para a morte (Santaella 2007:53).

Considerando como ponto de partida as reflexões acima, o item seguinte está dedicado a realizar uma análise dos aspectos que compõem a sociedade hipermoderna, seus conflitos e a importância desempenhada pelos meios de comunicação.

2 A sociedade hipermoderna

Pensar em sociedade hipermoderna é considerar o importante papel que as mídias desempenham na divulgação e massificação das mensagens e dos valores, entretanto pode se tornar uma atitude precipitada e equivocada dogmatizar que os meios de comunicação possuem poderes ilimitados e são os responsáveis pelas mazelas modernas da sociedade. Valores sociais como os do hedonismo e da liberdade foram promovidos

pelas mídias, em uma mostra de que estas operam de maneira benéfica à sociedade, em um exemplo da influência normatizadora, mas não infinita, das mídias

A derrocada dos grandes messianismos políticos, longe de ter provocado a aniquilação de todos os valores, permitiu que as democracias se reconcilassem com seus princípios morais básicos: os direitos humanos. De um lado, o individualismo faz reduzir-se a força das obrigações morais; de outro, contribui para dar-lhes nova prioridade. O respeito à pessoa humana podia parecer secundário quando comparado à revolução, à luta de classes, à nação ou ainda à raça. Não é mais o caso (Lipovetsky 2004b:118).

Graças aos próprios avanços tecnológicos, hoje o nosso presente é muito mais amplo e acaba trazendo certo domínio sobre o passado e o futuro, apesar de nos configurarmos como uma sociedade mais efêmera e em constante busca pela saúde, pela felicidade e pelo paradoxo do sentimento de que o tempo desaparece, chega mesmo a escapar de nós, no instante em que ocorre, e assim chega-se à busca incessante do homem por signos, símbolos e significados. Um sistema de ação e cognição é assim criado e este passa a estar intimamente ligado com as emoções humanas, na busca semiótica e hipermoderna pela felicidade, como defende o historiador alemão Edgar Wind:

Buscar a felicidade com os instrumentos da razão é terminar por

odiar a razão. Qualquer um que tente conciliar os princípios que pautam seus atos com objetos de seu conhecimento está condenado ao fracasso, pois por mais que o homem conheça, esse conhecimento não pode, em sua limitação, estar à altura da afirmação ilimitada de autoridade que informa as exigências do indivíduo (Wind 1997:59-60).

Na sequência será observado como a semiótica se encontra presente nos elementos que compõem o cenário do mundo hipermoderno, analisado segundo os estudos das estéticas tecnológicas.

3 A Semiótica e o mundo hipermoderno

Há ainda que se considerar a expressão “pós-humana”, utilizada em tempos de ciberarte e cibercultura, tão presentes no mundo hipermoderno, foco dos estudos de Lipovetsky, e que nos leva a uma reflexão sobre os efeitos do pós-moderno, catalisando no campo da literatura, mais especificamente na passagem dos anos 1950 para 1960, sobre a relação humana (e, inclusive pós-humana) com a tecnologia. A desconcertante expressão “pós-humana” faz referência às mudanças desencadeadas com a ampla utilização de ferramentas como a internet, que mudaram conceitos e percepções. Um exemplo disto é o elemento dos “lugares-não-lugares” da supermodernidade aos quais se refere Santaella:

(...) a supermodernidade impõe novíssimas experiências e vivên-

cias de solidão, ligadas ao surgimento e à proliferação de não lugares: os domicílios móveis considerados meios de transporte (aviões, trens, ônibus), os aeroportos, as estações e as estações aeroespaciais, os hotéis, os parques de lazer, o turismo apressado dos viajantes de passagem, seduzidos e arrastados pelo próprio movimento da viagem, ‘passageiros em instância perdida’ (Santaella 2007a:175).

Assim, tem-se uma modificação dos hábitos da sociedade dentro de um mundo que conserva características muitas vezes próximas ao *ciberpunk*, movimento que faz referência à junção da cultura *high-tech* com as culturas mais marginalizadas da sociedade, que se personaliza como a fixação e dependência por tecnologia, que em algumas situações chega a ser um manifesto de rebelião a alguns elementos do mundo hipermoderno. Constrói-se, assim, todo um código de significantes e significados entre os decodificadores do mundo hipermoderno, seus sentimentos e aspirações, e os códigos que utilizam para se expressar, em um contexto que por si só já comunica e muito quer nos dizer, como um chamado de atenção e de manifestos vivos e em plena dialética que nos remetem à frase de McLuhan que enfatizava que o meio já se tratava da mensagem.

A própria indústria do entretenimento é, hoje, o reflexo da relação estabelecida entre as mídias, a comunicação e as percepções e sentimentos de um indivíduo hipermoderno ambientado em um mundo semiótico, repleto de signos e significados. Os *videogames* são alguns dos exemplos de

como uma narrativa pode entrar no indivíduo e vice-versa, inclusive promovendo a gesticulação física do jogador conforme a do personagem no momento do jogo. Esta interação e imersão no discurso ampliam-se ainda mais com o advento de recursos como a Inteligência Artificial (IA), capazes de criar comportamentos quase reais para as reações físicas.

Sobre esta relação dos elementos que compõem o cenário moderno, o sociólogo polonês, Zygmunt Bauman salienta a forma como os desejos e reações individuais acabam se expressando na esfera pública dos elementos modernos, através do compartilhamento de informações, de códigos, no que define como “espaços públicos” nos quais os indivíduos interagem sua linguagem e comunicação e, ao mesmo tempo, seguem construindo-as graças a um espaço que se constrói não apenas puramente físico, mas, principalmente, no campo das interfaces tecnológicas, ricas em ferramentas semióticas que possibilitam, incentivam e propiciam os indivíduos a exercerem suas posturas sociais

O que significa, então, dizer que o meio urbano é “civil” e, assim, propício à prática individual da civilidade? Significa, antes e acima de tudo, a disponibilidade de espaços que as pessoas possam compartilhar como *personae públicas* - sem serem instigadas, pressionadas ou induzidas a tirar as máscaras e “deixar-se ir”, “expressar-se”, confessar seus sentimentos íntimos e exibir seus pensamentos, sonhos e angústias. Mas também significa uma cidade que se apresenta a seus residentes

como um bem comum que não pode ser reduzido ao agregado de propósitos individuais e como uma tarefa compartilhada que não pode ser exaurida por um grande número de iniciativas individuais, como uma forma de vida com um vocabulário e lógica próprios (...) (Bauman 2001: 112).

O meio no qual o indivíduo está inserido e no qual determinada comunicação é desenhada é igualmente de representativa relevância no momento em que estudamos o desenvolvimento desta comunicação através de seus códigos e linguagens. A importância da análise e o papel que estes desempenham, no que tange o repasse das situações e construções de nossos estilos de vida, foram alvo de destaque das observações do crítico literário, escritor e semiólogo Roland Barthes, o qual destaca a importância da contextualização de nossos signos, ícones e índices, para uma mais completa análise da comunicação transmitida e como está impactará nossas percepções, nossas formas de nos relacionar com o entorno, bem como os impactos em nossos hábitos de vida

(...) se cada um tem suas próprias unidades e suas próprias correlações, obrigando a uma descrição independente para cada um deles, nenhum nível pode por si só produzir significação: toda unidade que pertence a um certo nível só tomará uma significação caso se possa integrar em um nível superior: um fonema, embora perfeitamente descritível, em si não quer dizer nada; só participa da significação integrado em uma palavra; e

a própria palavra deve-se integrar numa frase (Barthes 1972: 25).

Assim, a interatividade proporciona a criação, no mundo hipermoderno, através da semiótica, de espaço, de um ambiente no qual o indivíduo é capaz de refletir e de representar a si mesmo, graças às referências e decodificações do mundo cotidiano, e que imprimem um significado que fortalece as relações hipermodernas, visto que através da tecnologia e da semiótica o virtual torna-se igualmente real

A única maneira de comunicar diretamente uma idéia é através de um ícone; e todo método de comunicação indireta de uma idéia deve depender, para ser estabelecido, do uso de um ícone. Daí segue-se que toda asserção deve conter um ícone ou conjunto de ícones, ou então deve conter signos cujo significado só seja explicável por ícones. A idéia significada por um conjunto de ícones (ou o equivalente a um conjunto de ícones) contido numa asserção pode ser denominada de predicado da asserção (Peirce 2008:64).

Os famosos *chats* de conversação da *internet* são exemplo desta relação de construção semiótica: pode-se não ter falado pessoalmente com a pessoa, mas através da tecnologia facilitada pelo campo virtual a comunicação realmente aconteceu, graças a um conjunto de ícones, índices e símbolos, provenientes da combinação das necessidades do mundo hipermoderno com os recursos oferecidos pela tecnologia e pela

semiótica, permitindo-nos transitar por novas esferas do conhecimento, aprimorá-las e descobrir formas alternativas, e complementares às tradicionais. Além dos impactos que o advento, ou até mesmo releitura, destes signos, ícones e índices, implicarão na nossa forma de nos relacionar com o mundo, nossa percepção sobre este e as oportunidades e situações que surgirão para transformar nossos estilos de vida.

Em outras palavras, a modernidade é a impossibilidade de permanecer fixo. Ser moderno significa estar em movimento. Não se resolve necessariamente estar em movimento – como não se resolve ser moderno. É-se colocado em movimento ao ser lançado na espécie de mundo dilacerado entre a beleza da visão e a feiúra da realidade – realidade que se enfeiou pela beleza da visão. Nesse mundo, todos os habitantes são nômades, mas nômades que perambulam a fim de se fixar. Além da curva, existe, deve existir, tem de existir uma terra hospitaleira em que se fixar, mas depois de cada curva surgem novas curvas (...) (Bauman 1998: 92).

Considerações finais

Analisar o mundo hipermoderno é considerar a carga que o passado, presente e perspectivas para o futuro imprimem na maneira de cada indivíduo de se autorelaciona e de se relacionar com o meio do qual faz parte e do qual interfere na construção. A semiótica surge como uma facilitadora das linguagens e dos códigos existenciais deste mundo.

Graças ao código e à decodificação deste podemos estar em locais nos quais não estamos fisicamente, passar por experiências virtuais, mas com um considerável fator de interatividade e de significados, capazes de promover a reflexão do indivíduo sobre diversas questões e de pensar em um mundo móvel, no qual as identidades são continuamente construídas e desconstruídas, segundo a fluidez dos acontecimentos e de nossa comunicação, mas que seguem norteados pelo ato de compartilhar significantes e significados que, mais do que simbolizarem, são os responsáveis por ser nosso elo em um mundo em constante transformação.

4 Referências bibliográficas

- ARISTÓTELES. (1998). *Arte retórica e Arte poética* (trad. Antônio Pinto de Carvalho et. al.). 16. ed. São Paulo: Ediouro.
- ARANTES, Priscila; SANTAELLA, Lúcia (orgs.).(2008) *Estéticas tecnológicas. Novos modos de sentir*. São Paulo: Educ.
- BARBOSA, Livia.(2004) *Sociedade de consumo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- BAUMAN, Zygmunt. (1998) *O mal-estar da pós-modernidade* (trad. Mauro Gama et. al. Cláudia Martinelli Gama et. al.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- _____. (2001) *Modernidade líquida* (trad. Plínio Dentzien et. al.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- BARTHES, Roland. (2001). *Elementos de semiologia* (trad. Izidoro Blikstein). 14. ed.. São Paulo: Cultrix.
- _____. (2003). *Crítica e verdade* (trad. Leyla Perrone-Moisés et. al.). 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- BENJAMIN, Walter.(1994) *Magia e técnica, arte e poética. Ensaio sobre a literatura e história da cultura, obras escolhidas* (trad. Sergio Paulo Rouanet et. al.). 7. ed. São Paulo: Brasiliense.
- JOHNSON, Steven. (2001) *Cultura da interface* (trad. Maria Luísa X. de A. Borges et. al.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- LIMA, Luiz Costa. (1978) *Teoria da cultura de massa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- LIPOVETSKY, Gilles. (2004) *Os tempos hipermodernos* (trad. Mário Vilela et. al.). São Paulo: Barcarolla.
- PEIRCE, Charles S.(2008) *Semiótica* (trad. José Teixeira Coelho Neto et. al.). São Paulo: Perspectiva.
- SANTAELLA, Lúcia. (2001) *Comunicação e pesquisa*. São Paulo: Hacker editores.
- _____. (2002) *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Aplicada.
- _____.(2007) *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- _____; FEITOZA, Mirna (orgs.).(2009) *Mapa do jogo*. São Paulo: Cengage Learning.
- WIND, Edgar.(1997) *A Eloquência dos símbolos* (trad. José Laurênio de Melo et. al.). São Paulo: Universidade de São Paulo.