



A. Estado, Poderes e Sociedade  
B. Estruturas Produtivas, Trabalho e Profissões  
C. Educação e Desenvolvimento  
D. Território, Ambiente e Dinâmicas Regionais e Locais

E. Cultura, Comunicação e Transformação dos Saberes  
F. Família, Género e Afectos  
G. Teorias, Modelos e Metodologias  
Sessões Plenárias

## Media, Práticas Culturais e Imaginação Sociológica\*

João Arriscado Nunes

Num ensaio sobre a relação entre o *vídeo* como *medium* e as transformações da cultura contemporânea, o crítico cultural Fredric Jameson observava que é porque a cultura se *tornou* material que estamos agora em posição de compreender que ela sempre *foi* material, ou materialista, na sua estrutura e nas suas funções. Nós, pessoas pós-contemporâneas, temos uma palavra para essa descoberta — uma palavra que tendeu a deslocar a velha linguagem dos géneros e das formas — e essa palavra é, evidentemente, a palavra *medium*, e, em particular, o seu plural, *media*, uma palavra que faz confluír três sinais relativamente distintos: o de um modo artístico ou forma específica de produção estética, o de uma tecnologia específica, geralmente organizada em torno de um aparelho ou máquina central; e, finalmente, o de uma instituição social. Estas três áreas de sentido não definem um *medium*, ou os *media*, mas designam as distintas dimensões que têm de ser consideradas para que uma tal definição possa ser completada ou construída (Jameson, 1991: 67).

Como nota ainda o mesmo autor, as três dimensões — material, estética e social — dos objectos culturais nem sempre tiveram igual importância para o estudo e avaliação de diferentes tipos de objectos. Mas hoje é mais fácil reconhecer que o conceito de *medium*, construído a partir da consideração dessas três dimensões, obriga a rever radicalmente o alcance deste reconhecimento da materialidade dos objectos culturais e da sua realização prática através de *tecnologias*. Na opinião de Jameson, o *medium* que melhor incorporaria as características daquilo que este autor designa, em diferentes lugares, por pós-contemporaneidade ou pós-modernidade seria o vídeo, ao associar as capacidades de comunicação audiovisual da televisão — que funciona em sentido único — com a interactividade, a decomponibilidade e a possibilidade de transporte das imagens e dos sons. Mas não é necessário concordar com esta apreciação para reconhecer a relevância do argumento central de Jameson, o da centralidade das tecnologias da comunicação e da informação na vida social. Um dos termos através dos quais se tem vindo a designar as novas dinâmicas culturais — o de *tecnocultura* (Bender e Drucker, 1994; Ross, 1991; Penley e Ross, 1991; Bukatman, 1993; Escobar, 1994) — parece particularmente adequado à caracterização dos modos de existência e de produção dos objectos e práticas culturais, em especial quando, como notou Jameson, o conceito de *medium* se tornou essencial à caracterização desses objectos e práticas e do modo como eles inscrevem, simultaneamente, num mesmo objecto “real” ou “virtual” um duplo processo de *esteticização* e de *informacionalização*, mostrando que a produção de formas ou de sentidos e a sua apropriação social são inseparáveis do domínio de saberes e de competências que circulam sob a forma de unidades de informação.

As teses de Jameson constituem um bom ponto de partida para a investigação do trabalho das tecnoculturas na produção de híbridos e de *media* interactivos, como o hipertexto ou os jogos de computador, e das diferentes competências culturais e sociais associadas ao uso desses *media*, no âmbito de *tecnologias culturais* específicas, isto é, de mediações entre modos de interpelação ou comunicação, ocasiões de apropriação/utilização e consolidação material e social das técnicas, de modo a constituir, no mesmo processo, os *media*, os objectos culturais e os seus públicos ou audiências, com as suas diferenciações — de classe, sexo, idade, raça, etnia, estilo de vida —

e lugares específicos de apropriação.<sup>[1]</sup> As tecnoculturas são, precisamente, as configurações culturais que, simultaneamente, emergem deste processo e criam as condições para a sua realização. As tecnoculturas associadas às novas tecnologias da informação e comunicação têm os seus *media* privilegiados — o vídeo, a televisão, o computador, os jogos interactivos —, os seus padrões estéticos — de que a ficção científica *cyberpunk* (McCaffery, 1991) nas suas versões literárias (Gibson, 1993a,b; Sterling, 1988) ou cinematográficas (*Blade Runner*, *Videodrome*, *Robocop*),

e certas formas de música pop e rock são algumas das principais expressões —, os seus heróis — os “hackers”, os “cyborgs” — e novas formas de subjectividade, desenvolvidas nos diferentes espaços-tempos da produção cultural resultantes da fragmentação das funções de transmissão, recepção e acesso à informação e das diferentes reapropriações e rearticulações que essa fragmentação permite (Collins, 1995; Bukatman, 1993). Mas elas geram também os seus excluídos e marginais — nomeadamente uma grande parte das mulheres e todos os que não têm acesso aos recursos tecnológicos envolvidos — e a suas formas de opressão e de dominação — sobretudo com base em novas formas de reificação e de fetichismo tecnológico —, ou de alargamento e intensificação dos meios de vigilância e de controlo social, e que aparecem como o outro lado do impulso para a constituição de novas comunidades emergentes da interactividade mediatizada pelas

novas tecnologias. <sup>[2]</sup>

Poderão os novos *media* fornecer, senão os modelos, pelo menos os recursos para representar as dinâmicas culturais características desta condição pós-contemporânea ou pós-moderna, tanto nas suas manifestações dominantes como nas emergentes e residuais (Jameson, 1991)? A importância dos processos de transgressão e hibridação cultural está estreitamente associada à própria hibridação mediática. Esta passa, por exemplo, pela possibilidade de articular um modo de produção estética associado de modo privilegiado a um dado *medium* com elementos da tecnologia material de outro *medium*. Não se trata, simplesmente, de articular num mesmo objecto mediático géneros diferentes associados ao mesmo *medium*, como acontece, por exemplo, em grande parte da literatura, do cinema, das artes plásticas, da dança ou da música contemporâneas. A forma de produção estética característica do vídeo pode ser associada à tecnologia material da escrita e da impressão para produzir a intensidade visual da ficção *cyberpunk* ou dessa obra exemplar do pós-modernismo literário na sua versão “dissidente” (Maltby, 1991) ou crítica que é *Gravity's Rainbow*, de Thomas Pynchon (1973), ou ainda da estética do “zapping” que caracteriza obras como *Vineland*, do mesmo Pynchon, ou *The Satanic Verses*, de Salman Rushdie (McHale, 1992).

Noutros casos, esta hibridação de tecnologias materiais e de formas de produção estética associa-se a formas transgressivas de organização institucional da produção e exibição dos objectos culturais, como acontece, por exemplo, com diferentes formas de instalação ou de arte pública. Outro exemplo bem conhecido desta dinâmica é o do desenvolvimento recente de uma relação mutuamente transformadora entre diferentes géneros de música popular, por um lado, e o cinema e o vídeo, por outro, nomeadamente através de fenómenos como a MTV, particularmente durante os primeiros anos da sua existência (Frith *et al*, 1993).

A questão que, naturalmente, fica de pé é a de determinar até que ponto estes processos de transgressão e hibridação não se confinam às tecnologias de produção estética e às tecnologias materiais, mas se estenderão à dimensão institucional e às formas de poder e relações sociais que as configuram, de modo a permitir a emergência de formas institucionais diferentes e inovadoras, e a promover ou facilitar transformações nos mundos da cultura que reforcem o potencial emancipatório dos objectos e práticas culturais. Os novos modos de representação associados aos *media* interactivos, ao hipertexto e hipermedia e às novas redes de comunicação global não são, por si sós, condições suficientes para essa transformação. Se é certo que, como notou Friedman (1995: 85-86), a simulação por computador e o conjunto dos objectos culturais que nela se inspiram, como os jogos de computador, contêm os recursos para a construção de novos mapas cognitivos baseados no fluxo e na interactividade, não é menos verdade que, tal como aconteceu, no passado, com outros *media*, é o contexto político e social da sua utilização que irá determinar se esses novos recursos irão apontar no sentido do reforço da regulação ligada às instituições existentes ou no sentido da realização do seu potencial emancipatório. Stallabrass (1993), por exemplo, sublinha os novos riscos de aprofundamento da reificação já denunciada por autores como Adorno, cuja possibilidade está incorporada, desde a origem, nos jogos vídeo, nos jogos de arcadas ou nas redes globais de comunicação e de informação, como a Internet (Stallabrass, 1995). Estes problemas têm sido objecto de maior atenção nas sociedades centrais do sistema-mundo, aquelas que, sendo dominantes no plano económico e político, fazem assentar essa dominação na produção e difusão global de objectos culturais e das tecnologias culturais adequadas a esses objectos (Lash e Urry, 1994). Os processos de globalização cultural obrigam, sem dúvida, a conhecer as características desses objectos e processos, mas, sobretudo, elas obrigam a conhecer os diferentes modos da sua apropriação local, em diferentes lugares do sistema-mundo. Sabemos, hoje, que a globalização cultural é, de facto, um processo que passa por múltiplas formas de reapropriação local e de hibridação de objectos, práticas e tecnologias culturais com origens e proveniências várias. As configurações emergentes dessa reapropriação são irredutíveis a um qualquer modelo de homogeneização. A partilha, à escala global, dos mesmos objectos culturais vai de par com mais diferença e mais diversidade à escala local. Os *media* aparecem, neste contexto, como um elemento fundamental para a compreensão das modalidades específicas de enunciação e articulação da diferença cultural (Bhabha, 1994). Daqui decorre a importância de procurar identificar as características desses processos em situações periféricas ou semiperiféricas, dando especial atenção

aos efeitos de diferenciação e de hibridização interna das culturas locais, das suas “aberturas específicas” (Santos, 1994) e das modalidades de desigualdade, exclusão e dominação a que estão associadas localmente. O caso de Portugal, enquanto sociedade semiperiférica, caracterizada por uma cultura de fronteira e exercendo funções de intermediação entre o centro e a periferia, é, sob este ponto de vista, particularmente interessante. Gostaria de terminar com um último comentário que, neste contexto, me parece particularmente pertinente. Os sociólogos, como outros produtores culturais, produzem o seu conhecimento simultaneamente no quadro de uma tradição, neste caso, uma tradição disciplinar — que, como tem sido repetidamente lembrado por autores como Wallerstein (1991) ou Santos (1994, 1995), é no essencial herdeira do século XIX —, mas também no âmbito de um envolvimento com o “mundo de ficção científica” (Sterling, 1988: ix) que hoje habitamos, com as suas promessas de utopia e os prenúncios de distopias, e em que as gerações mais jovens estão a ser socializadas. O trabalho da sociologia é, assim, um trabalho de reinvenção de uma tradição teórica no quadro de um mundo em transformação, neste aspecto apresentando uma afinidade interessante com a ficção científica e, em geral, com diferentes modos de expressão cultural que procuram representar o mundo. Como observou Patricia Clough (1992), existe uma relação estreita entre paradigmas culturais, formas literárias e *media*, e essa relação marcou decisivamente as características do trabalho dos sociólogos e dos objectos resultantes desse trabalho — os textos sociológicos. Clough refere-se, explicitamente, à relação entre o realismo literário, o realismo cinematográfico, o realismo emocional característico da televisão e o realismo “informático” da simulação, por um lado, e as diferentes versões de textos etnográficos ao longo da história da sociologia. O que me parece particularmente interessante no seu argumento é o modo como sublinha a estreita relação entre as características dos textos sociológicos e os diferentes *media* que, em diferentes momentos, assumem uma posição central na vida cultural. Parece-me importante, nesta linha, investigar a relação possível entre os novos *media* interactivos e as tecnologias culturais a eles associadas, por um lado, e a renovação da(s) prática(s) e do(s) discurso(s) sociológico(s) e, em particular, da política da investigação sociológica. Mas o desenvolvimento deste tema terá de ser deixado para outra ocasião.

## Referências Bibliográficas

- Bender, Gretchen, e Timothy Druckery (eds.), 1994, *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*, Nova Iorque/Seattle: Dia Center for the Arts/Bay Press.
- Berland, Jody, 1992, Angels dancing: cultural technologies and the production of space, in Grossberg *et al* (eds.), 38-55.
- Berland, Jody, 1993, Sound, image and social space: music video and media reconstruction, in Frith *et al* (eds.), 25-43.
- Bhabha, Homi K., 1994, *The Location of Culture*, Londres: Routledge.
- Bukatman, Scott, 1993, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*, Durham, North Carolina: Duke University Press.
- Clough, Patricia Ticineto, 1992, *The End(s) of Ethnography: From Realism to Social Criticism*, Newbury Park: Sage.
- Collins, Jim, 1995, *Architectures of Excess: Cultural Life in the Information Age*, Nova Iorque: Routledge.
- de Lauretis, Teresa, 1987, *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*, Londres: Macmillan.
- Escobar, Arturo, 1994, Welcome to Cyberia: notes on the anthropology of cyberculture, *Current Anthropology*, 35 (3): 211-231.
- Friedman, Ted, 1995, Making sense of software: computer games and interactive textuality, in Jones (ed.), 73-89.
- Frith, Simon, Andrew Goodwin e Lawrence Grossberg (eds), 1993, *Sound and Vision: The Music Video Reader*, Londres: Routledge.
- Gibson, William, 1993a [1984], *Neuromancer*, Londres: Harper Collins.
- Gibson, William, 1993b [1986], *Burning Chrome*, Londres: Harper Collins.
- Grossberg, L., C. Nelson, P. Treichler, *Cultural Studies*, Nova Iorque e Londres: Routledge, 1992.
- Hennion, Antoine, 1993, *La Passion Musicale: Une Sociologie de la Médiation*, Paris: Editions Métailié.
- Jameson, Fredric, *Postmodernism, or, the Cultural Logic of late Capitalism*, Londres: Verso, 1991.
- Jones, Steven G., (ed.), 1995, *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks e Londres: Sage.
- Lash, Scott, e John Urry, 1994, *Economies of Signs and Space*, Londres e Thousand Oaks: Sage.
- McCaffery, Larry (ed.), *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, Durham e Londres: Duke University Press, 1993.
- McHale, Brian, 1992, *Constructing Postmodernism*, Londres: Routledge.

- Maltby, Paul, 1991, *Dissident Postmodernists: Bartheleme, Coover, Pynchon*, Filadélfia: University of Pennsylvania Press.
- Penley, Constance, e Andrew Ross (eds.), 1991, *Technoculture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Pynchon, Thomas, 1973, *Gravity's Rainbow*, Nova Iorque: The Viking Press.
- Pynchon, Thomas, 1990, *Vineland*, Londres: Picador.
- Ross, Andrew, 1991, *Strange Weather: Culture, Science, and Technology in the Age of Limits*, Londres: Verso.
- Rushdie, Salman, 1992 [1988], *The Satanic Verses*, Dover, Delaware: The Consortium.
- Santos, Boaventura de Sousa, 1994, *Pela Mão de Alice: O Social e o Político na Pós-Modernidade*, Porto: Afrontamento.
- Santos, Boaventura de Sousa, 1995, *Towards a New Common Sense: Law, Science and Politics in the Paradigmatic Transition*, Nova Iorque: Routledge.
- Stallabrass, Julian, 1993, Just gaming: allegory and economy in computer games, *New Left Review*, 198: 83-106.
- Stallabrass, Julian, 1995, Empowering technology: the exploration of cyberspace, *New Left Review*, 211: 3-32.
- Sterling, Bruce (ed.), 1988, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, Londres: Paladin.
- Wallerstein, Immanuel, 1991, *Unthinking Social Science*, Cambridge: Polity Press.

---

\*  
- Intervenção na Sessão Plenária "As práticas sociais face ao poder dos media", III Congresso Português de Sociologia, Lisboa, 7-9 de Fevereiro de 1996.

[1] Sobre as tecnologias culturais, veja-se Berland, 1992, 1993. Os processos de mediação na produção e consumo de objectos culturais são tratados de modo desenvolvido por Hennion, 1993. Para este autor, a mediação é o "ponto de entrada" empírico que deve ser privilegiado na investigação sobre os objectos culturais e os seus usos sociais. Para uma importante análise das tecnologias culturais de construção da diferença sexual, veja-se de Lauretis, 1987.

[2] Veja-se, a este propósito, Stallabrass, 1993, 1995. Para um tratamento pormenorizado dos potenciais e riscos das relações sociais mediatizadas pelas novas tecnologias da informação, veja-se Jones, 1995.