

## As técnicas da comunicação e as regras do jogo - simbólico x diabólico<sup>1</sup>

Otávio Almeida Filho<sup>2</sup>

### Resumo

O texto pergunta pela dimensão da técnica no âmbito da comunicação. Discute ainda as dúvidas suscitadas por seus múltiplos e diversos sentidos e procura compreender esses conceitos e noções no âmbito das produções hipermidiáticas. Investiga a possibilidade de se pensar uma dimensão técnica que permita uma leitura da comunicação contemporânea. Analisa, introdutoriamente, as relações de habilidade e destrezas na utilização de programas de autoria em hipermídia e busca compreender os limites e as possibilidades expressivas em tais ambientes.

**Palavras chaves:** comunicação; hipermídia; tecnologias digitais; antropologia

A era do conhecimento e da informação é, sobretudo, a era da técnica. A técnica, por sua vez, deve ser compreendida como a herança da racionalidade grega que é a base fundamental do pensamento que vigora até os nossos dias. Os gregos também “inventaram” a razão e, com ela, todas as possibilidades de compartimentalização e dominação. A geometria introduziu uma nova forma de pensar e lidar com o espaço e o

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado à Sessão de Temas Livres do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas é doutorando do Programa Pós-Graduado em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Atualmente investiga o papel da técnica, seus limites e possibilidades, em expressões hipermidiáticas, sob orientação do Prof. Dr. Sérgio Bairon.

alfabeto alcançou o ápice da síntese que ainda vigora. A língua grega tornou-se uma das fontes do pensamento ocidental.

Mas somos modernos. Somos herdeiros tradutores de camadas de histórias e civilizações e nossa riqueza é de longas datas. Temos milênios de história e experiências que nos ensinam permanentemente a lidar com o mundo. É nessa perspectiva que abordamos a questão das bases técnicas da comunicação. Autores de diversos matizes e tendências estão de acordo quanto à importância do imbricamento ciência/técnica/tecnologia e é relevante observar que o termo “técnica” aparece com uma pluralidade de sentidos, o que nos autoriza permanentemente a voltar a ele para compreender esses sentidos.

A Física atada à Matemática tornou possível um domínio quase absoluto do mundo natural e a ciência encontrou o caminho para controlar a natureza e torná-la dócil às nossas necessidades. A revolução industrial foi o primeiro resultado do salto magnífico empreendido pela ciência moderna. A fotografia se materializou numa transformação físico-química, tornando-se possível pelo fato de “o acaso ter providenciado” um material sensível, que a revelasse.

Revoluções dessa natureza não têm data certa; geralmente estão em “por volta de”. É esse o caso da revolução industrial que, como consequência da ciência moderna, construiu as bases técnicas da comunicação, tal como a conhecemos nos dias de hoje. Estima-se que, por volta da década de sessenta, do século XVIII, aconteceu essa ‘revolução’, cuja característica principal foi a introdução de máquinas e equipamentos nas atividades humanas, numa escala jamais vista anteriormente.

A ciência e suas investigações forneciam os instrumentos teóricos para atender às necessidades utilitárias da vida em sociedade. Jeremy Bentham é dessa época e formulou as bases teóricas do utilitarismo que floresceu na revolução industrial. Pesquisa científica, máquinas e utilitarismo desenharam e orientaram uma nova realidade para a humanidade, e a comunicação contemporânea é herdeira dessas experiências acumuladas da ‘técnica’.

A expressão ‘as bases técnicas dos meios de comunicação’ requer que se explicitie as noções de técnicas e de meios de comunicação. Por bases técnicas, devem ser entendidos todos os meios materiais e os saberes envolvidos para que determinada mensagem seja recebida por um número significativo de pessoas. Assim, por bases técnicas do rádio, entendemos não só as máquinas e equipamentos empregados para que o som emitido de uma torre se propague pelo espaço, alcançando os rádios receptores, mas também alcançando os saberes das pessoas envolvidas nas operações transmissivas. Por bases técnicas da comunicação mediada por computadores, entendemos um *device* com possibilidade de processar digitalmente milhares de informações em infinitos bancos de dados e que, quando conectado a uma rede telefônica e a um provedor de acesso, ingressa num mundo em rede, no mundo do ciberespaço.

As bases técnicas parecem residir no subsolo da infra-estrutura, a partir do qual o misterioso mistério da comunicação se faz realidade. Mas essa realidade só se realiza por meio de outra ‘técnica’, cuja dimensão vai além dessa técnica que inadequadamente, encontra-se no subsolo.

### **O “simbólico” da técnica**

É imemorial a preocupação com a técnica; a tese aristotélica das quatro causas continua sendo o texto básico para o início da discussão sobre o tema. Heidegger, tratando da questão, se refere a essa formulação da tradição filosófica. Da reflexão filosófica aos teóricos da comunicação, essa preocupação é tema recorrente. Daniel Bounoux, abordando o assunto, inclui a referência aristotélica para discutir a comunicação contemporânea, permeada pela técnica. Ele lembra e acentua o papel da antropologia e de autores como Gregory Bateson, Leroi-Gourhan e Paul Watzlawick com suas preciosas contribuições para a discussão.

Daniel Bounoux pergunta: “Onde começa e termina, em nós, a técnica?” para dizer que “Ela se infiltra em nossos mais elementares comportamentos”. E mostra como os “aparelhos” modificaram a vida social. A pílula, os óculos, o relógio, a cartografia com

suas implicações sobre nossas representações do mundo, alterando desde o modo como fazemos sexo, criamos os filhos e, eventualmente, até os modos de adorar a Deus. Não parecem existir dúvidas quanto à sua riqueza e à importância do debate. Trata-se de um conceito amplo, que admite múltiplos sentidos em contextos diferentes. Bognoux, no entanto, parece temer os riscos de se dar uma importância exagerada a certos temas, quando afirma:

“Com efeito, a ‘técnica’, assim como ‘a comunicação’, não querem dizer grande coisa. Transformar essas noções em um grande tema singular acaba, muitas vezes, por torná-lo diabólico (Heidegger, mas também a Escola de Frankfurt, Jacques Ellul, Lucien Sfez ou Michel Henry...). Essas críticas substancialistas, metafísicas ou flexíveis colocam um rótulo em um conjunto de fenômenos díspares, transformando-os em um grande Satã ou em um bode; não chegam a descer ao terreno das utilizações sociais” ( Bognoux, p. 48).

Bognoux acredita, ou parece acreditar, que a técnica gerou em si mesma a tecnofobia. E por acreditar nisso propõe que se faça uma distinção entre “as relações técnicas” e “as relações pragmáticas”. “Na pragmática, a sequência dos efeitos não é linear” diz, Bognoux. “Comunicar é entrar na orquestra ou pôr em comum”, afirma, seguindo Bateson.

As relações humanas são pragmáticas, não são “técnicas”, é o que parece dizer Bognoux. E, se é assim, é possível dizer que “técnicos” são aqueles sistemas fechados e exemplificados pelos esquemas emissor-receptor, como no modelo da linha telegráfica. A comunicação não é uma relação técnica no sentido aristotélico que fala de uma relação sujeito-objeto, mas, sim, uma relação sujeito-sujeito. Trata-se do homem com o seu semelhante, participando da orquestra num permanente entrosamento e afinamento.

Essa fórmula, que separa a relação técnica da relação pragmática, é engenhosa, mas parece que deixa a descoberto, mais uma vez, a questão da técnica. De um lado, admite-se que “ela se infiltra em nossos mais elementares comportamentos”, do outro, descreve-se um mundo no qual “há uma certa magia, uma feitiçaria da coletividade e da ação sobre

as consciências, que as modernas ‘técnicas de comunicação’ estão bem longe de dominar”. O pensamento desse autor parece oscilar entre uma técnica mecânica, perversa e diabólica, e uma interação humana livre, que não é técnica, realizando uma comunicação que alcança os limites do bem.

A tecnofobia e a tecnofilia são temas caros ao universo da comunicação. É o bem e o mal, em lados opostos disputando uma estranha hegemonia. Podemos identificar coisas boas com o desenvolvimento técnico, quando pensamos em medicina, segurança dos transportes, conforto ou lazer. Mas a técnica gera também o atropelo, o acidente, a angústia e a solidão das grandes metrópolis. Tudo isso é técnica. Das poderosas e poluentes torres da Rádio Vaticano, ainda montadas por Marconi, até à comunicação mediada por computadores, tudo se assenta numa infra-estrutura técnica, complexa, determinando as particularidades de cada mídia.

### **Técnica, competências e habilidades digitais**

A comunicação é uma técnica do corpo. Se ela é pragmática, como afirma Bounoux, podemos pensar em técnicas musicais ou nas mais variadas expressões corporais, associadas à fala e à expressão. A técnica não expressa uma relação mecânica, mas uma dimensão puramente humana, compreendida como habilidade e destreza, como modo de realizar uma tarefa ou de se comportar em público e privado. A técnica nessa acepção está relacionada com a retórica, com a habilidade em dizer, de modo convincente. O domínio técnico consiste na capacidade de encontrar o justo meio, a ferramenta adequada, a palavra completa e o caminho mais econômico para que uma tarefa seja bem sucedida.

Em que consiste o domínio técnico de um programa de produção de hipermídias? Existem dois programas que podem ser usados como exemplo. Um deles, o Authorware, não existe numa versão disponível para plataformas Macintosh. Vamos considerar então o Director, da Macromedia, um dos mais completos programas de autoria para hipermídia. Esse programa exige múltiplas competências para a realização de uma hipermídia,

sobretudo quando consideramos que existem mais de quatro mil comandos a conhecer e dominar.

Marcel Mauss faz observações sobre as técnicas do corpo, por volta dos anos trinta, do século XX. Analisando a evolução das técnicas de nado, Mauss diz que, ele próprio, nadava como uma espécie de “barco a vapor” e as novas técnicas, que vinham sendo introduzidas, exigiam novas habilidades. Refletindo sobre as técnicas de natação, afirma que existe uma para nadar e outra para ensinar a nadar. Há um desdobramento entre a técnica do fazer e a do ensinar a fazer. A pergunta que se faz é: quem ensina necessariamente tem de saber nadar? Em sentido mais amplo, a questão é saber quais atividades, para serem ensinadas, devem ser também dominadas pelo professor. Técnica diz respeito a um modo de fazer as coisas. Existem técnicas de redação e técnicas de roteiro, técnicas de interpretação e técnicas para beijar. Não há uma só atividade que prescindia de um *savoir faire* ou de um *know how*, de uma técnica.

Aprendemos a escrever em pedras e papiros, dominamos com habilidade a pena e muitas pessoas fizeram da caligrafia uma profissão. O computador já foi comparado a uma estranha simbiose entre a televisão e a máquina de escrever; é bem verdade que lhe guarda relações de semelhança. mas todos sabemos que compõe um universo muito além. Esse suporte já precocemente primário está hoje superado por poderosos computadores de bolso. Essas rápidas substituições de máquinas e equipamentos e suas consequentes exigências de treinamento permanente mantêm atualizadas as discussões sobre a sociedade tecnológica, a sociedade da técnica.

O ambiente computacional com suas máquinas e interfaces decorrentes implica novos aprendizados, novas posturas e habilidades. Muito embora as interfaces procurem simular o “mundo real”, a ‘lógica’ é de outro tempo e de outra dimensão. Simular o mundo é uma forma de ‘viver’ o mundo. O celular, o palmtop, a conexão wireless, os bluetooth e todas essas novas “portas”, permitindo conexões onipresentes, configuram outras habilidades técnicas e constroem novas competências. Do hipertexto eletrônico ao ambiente

hipermidiático tridimensional, podemos ver os graus de complexidade e possibilidades oferecidas aos processos expressivos.

Com a fotografia, a habilidade manual deslocou-se para o olho. Com o mundo digital nascem milhares de possibilidades exigindo correspondentes habilidades. Uma delas é puramente “lógica”, representada pela linguagem de programação e outras, nas quais o corpo continua presente com olhar e ouvidos atentos. O domínio do aparato tecnológico implica conhecer múltiplas e, às vezes, enigmáticas interfaces e suas respectivas linguagens de programação. Ao encerrar todas as possibilidades expressivas anteriores, o ambiente hipermidiático é o lugar da multiplicidade das técnicas e das habilidades.

Parece exagerado dizer que o ambiente hipermidiático oferece todas as possibilidades expressivas das técnicas anteriores. É certo que a fotografia físico-química está anos-luz da imagem digital, mas não deixa de ser imagem ‘fotográfica’ que pode, eventualmente, cumprir a mesma função de registro. A foto digital tem a seu favor um mundo de possibilidades de manipulação e, num ambiente hipermidiático implica múltiplas aplicações e destinos.

Considerando apenas a imagem fixa, já é possível ver o tamanho da tarefa. Mesmo com todas as próteses intelectuais e máquinas de pensar referidas por Pierre Lévy, a tarefa de lidar com milhares de possibilidades implica em longos mecanismos de adaptação, o que não é tarefa fácil. Apesar das promessas de um mundo melhor, proporcionado pelas tecnologias, tão caras a autores como Pierre Lévy, subprodutos indesejáveis sempre brotam do ambiente interacional dos homens na vida social.

### **O diabólico do técnica – O labirinto do jogo**

O mundo digital virtual e geneticamente modificável constrói os mais deslumbrantes e insanos cenários da história. Para onde quer que nosso olhar se volte, lá estão os números mágicos em ação, zero e um, combinados em velocidades soberbas apresentando seus resultados de acordo com um programa computacional. É a Matemática, a Física, a

Biologia e os clássicos eixos epistemológicos, estabelecendo parâmetros, a partir dos quais o mundo se converte em outros mundos.

Sociedade da informação, do conhecimento, da riqueza e da guerra. Temos jogos de guerra, jogos de lazer e também jogos especulativos da roleta russa digital. A cada instante, uma aposta pode ser feita. Tudo é motivo para jogar, como nos lembram os personagens de Salman Rushdie que, apaixonados pelo jogo e vendo duas moscas paradas, apostam sobre qual delas vai alçar vôo primeiro.

A regra do jogo é que não se vive sem o jogo. Nesse cenário, é interessante separar as técnicas dos meios das técnicas de habilidades e destrezas, na comunicação. Podemos pensar, então, como lidar com tal nível de complexidade e envolvimento, exigidos pelas mediações tecnológicas. Do mero processador de textos, que há muito cumpre outras funções, até os mais avançados games, passando por programas de autoria em hipermídia, lidamos com a duplicidade da técnica. Técnica da técnica e técnica retórica. Saber nadar e saber ensinar a nadar, como lembra Marcel Mauss, constitui um desafio renovado, a cada atualização das técnicas. Técnicas que devem ser atualizadas em ambos os sentidos. As técnicas do saber fazer e as técnicas do saber ensinar a fazer.

Estamos considerando sobretudo as exigências de domínio técnico que os programas demandam. E não se trata, é bom ressaltar, de um domínio da linguagem de programação, mas da utilização de uma interface que realize os propósitos expressivos. A sociedade do conhecimento joga o jogo duplo: de um lado, acentua a fragmentação do conhecimento, gerando distúrbios para os processos educacionais; do outro, oferece possibilidades jamais experimentadas anteriormente.

É nessa encruzilhada digital que temos de aprofundar a questão da técnica. Devemos lançar mão de todos os discursos que pretendam elucidar as camadas de sentido que a técnica encerra.

## Referências bibliográficas

BAIRON, Sérgio, PETRY, Luis Carlos. *Hipermídia psicanálise e história da cultura: making of / Sérgio Bairon, Luis Carlos Petry*, Caxias do Sul: EDUCS; São Paulo: Editora Mackenzie, 2000.

BOUGNOUX, Daniel. *Introdução às Ciências da Informação e da Comunicação*. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Editora Vozes, 1994.

DEBRAY, Régis. *Vida e Morte da Imagem: uma história do olhar no ocidente*. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1994.

HEIDEGGER, Martin. *Ensaio e conferências*. Tradução de Emmanuel Carneiro Leão, Gilvan Fogel e Márcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: RJ. Editora Vozes, 2002.

LÉVY, Pierre. *Tecnologias da Inteligência – o futuro do pensamento na era da informática*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34 Editora S/C Ltda., 1996.

MAUSS, Marcel. *Sociologia e antropologia*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: SP. Editora Cosac & Naify, 2003.