



World Jump Day, ativismo lúdico e pragmatismo¹

Dimas Tadeu de Lorena Filho²

Graduando em Comunicação Social pela Universidade Federal de Juiz de Fora

Resumo:

O presente estudo tem como objetivo analisar o *happening* ativista internacional ocorrido no dia 20 de Julho de 2006: O *World Jump Day*, criado pelo artista alemão Torsten Lauschmann. O artigo busca as razões pelas quais o *happening* atingiu considerável repercussão. Para isso estudar-se-ão elementos semióticos do site do *World Jump Day*, além de uma análise mais abrangente, envolvendo uma tentativa de pesquisa de opinião com os participantes do *happening*.

Palavras-chave: Ativismo lúdico; ciberativismo; pragmatismo

¹ Trabalho apresentado ao GT de Práticas sociais de comunicação do XII congresso da comunicação na região sudeste.

² Dimas Tadeu de Lorena Filho é bolsista do Programa de Educação Tutorial (PET-MEC/SeSU). Suas pesquisas são voltadas para o ciberativismo, a semiótica e as novas tecnologias da comunicação. Tem publicado trabalhos em congressos nacionais e regionais, incluindo o INTERCOM Junior. E-mail: dimasgibi@yahoo.com.br



1 Introdução

O presente estudo tem como objetivo analisar o *happening* ativista internacional ocorrido no dia 20 de Julho de 2006: O *World Jump Day*³, criado pelo artista alemão Torsten Lauschmann. O artigo busca as razões pelas quais o *happening* atingiu considerável repercussão. Para isso estudar-se-ão elementos semióticos do site⁴ do *World Jump Day*, além de uma análise mais abrangente, envolvendo uma tentativa de pesquisa de opinião com os participantes do *happening*.

O *happening* é uma modalidade artística contemporânea, se é que pode ser assim classificado, já que ele acaba por se afirmar, na maioria das vezes, como anti-arte. *Happening* quer dizer, literalmente, acontecimento. E é exatamente o que os artistas buscam através dele. Segundo Matteo Guarnaccia, o *happening* surge oficialmente em 1959, em Nova York, com a mostra *18 Happenings in Six Parts*, de Allan Kaprow. Guarnaccia (2001, p. 29) conta em Provos – Amsterdã e o nascimento da contracultura:

O artista [Allan Kaprow], que alimentava uma especial predileção pelas grandes *assemblages* de materiais heterogêneos, aliás *action collage*, vendo-se obrigado, a certa altura, por motivos de espaço, a levar suas obras para fora das galerias, ao ar livre, percebeu que, na realidade, o que estava fazendo não eram obras de arte, mas ambientes que deviam ser vividos. Da interação entre as atividades orquestradas para entreter os espectadores e sua reação surge o *happening*.

Nota-se, portanto, que um dos pontos-chaves do *happening* reside no entretenimento. É através da comoção causada por esse fator que os espectadores – ou participantes, como parece mais adequado – se interessam pelo acontecimento e com ele se envolvem, se tornando parte dele. Entretanto, essa “estratégia”, usada amplamente por Lauschmann na idealização e execução de seu *World Jump Day*, não é um fenômeno novo. Usar do lúdico em campos como a arte e o ativismo político – que não são, como se pode notar pelo próprio *happening* de Lauschmann, distintos – é uma prática que remete às primeiras experiências de arte moderna.

Em sua obra *Homo Ludens*, Huizinga sugere que todas as atividades humanas são (ou devem ser) perpassadas pelo lúdico. Ou, como também cabe, pelo jogo. O autor argumenta que “brincar” é um instinto presente mesmo nos animais, e, portanto, inato

³ Em português “Dia Mundial do Pulo”

⁴ Disponível em <<http://www.worldjumpday.org>>



ao ser humano. O jogo, porém, não é uma atividade desprovida de significação ou ideologia. É ainda de Huizinga a afirmação de que todo jogo é ideológico. A origem holandesa do autor não é apenas coincidente com a dos Provos⁵. A obra de Huizinga inspirou o movimento em seus *happenings* e manifestações durante a década de 60, sendo um e outro, frutos da mesma tradição artística, com ecos no surrealismo, no futurismo de Marinetti e, num passado menos distante, no projeto situacionista.

Ainda na década de 50, os situacionistas tinham no lúdico sua maior arma política. Embora combatessem o que Guy Debord (seu principal líder) chamou de “A Sociedade do Espetáculo”, era justamente através do entretenimento que a atenção do público era capturada para as causas defendidas. As deambulações urbanas – chamadas pelos situacionistas de deriva, e advindas de práticas do Grupo Surrealista de Paris - ou a criação de uma Internacional Situacionista – que realizava grandes congressos internacionais, ainda que com dois ou três membros presentes – são pequenos exemplos do que o grupo fazia. Não por acaso, Stewart Home, em “Assalto à cultura”, chama o grupo situacionista de “specto-situacionista”, em referência ao espetáculo do qual eles mesmos se utilizavam para alcançar seus objetivos.

Toda essa tradição veio crescendo ao longo do tempo. O movimento punk, as *raves*, o Neoísmo, a Mail Art, a utilização de identidades coletivas como Luther Blissett, a sabotagem urbana e muitos outros movimentos⁶ e práticas foram ganhando popularidade e se consolidando como formas de ativismo político efetivo. O advento da Internet possibilitou uma disseminação em nível mundial de certos movimentos, possibilitando aos ativistas uma agilidade de comunicação e facilidade de articulação jamais atingida antes. É nesse contexto, que Lauschmann projeta seu World Jump Day e o lança como um grande acontecimento. Através da internet o *happening* alcançou projeção internacional. E foi assim que, no dia 20 de junho de 2006, milhares⁷ de pessoas pularam ao redor do mundo.

⁵ Para mais informações sobre os Provos, ver “Provos – Amsterdã e o nascimento da contracultura”, de Matteo Guarnaccia, Editora Conrad.

⁶ Para um estudo aprofundado sobre os vários movimentos de contracultura do século XX, ver “Assalto à cultura”, de Stewart Home, Editora Conrad.

⁷ É impossível precisar um número exato.



2 O World Jump Day

O Dia Mundial do Pulo é, na verdade, um *happening* de cunho ambientalista. O artista não se identifica em momento algum no site ou em qualquer material relacionado ao World Jump Day criado por ele. Tudo é feito a partir das afirmações de um suposto cientista, o Prof. Hans Peter Niesward. Segundo “as controversas teorias” deste estudioso, pela posição em que o planeta se encontraria no dia 20 de Junho de 2006, se muitas pessoas pulassem ao mesmo tempo no hemisfério ocidental, haveria uma alteração na órbita da Terra. Dessa forma, o planeta ficaria mais distante do sol, o que minimizaria o aquecimento global, consequência da poluição atmosférica – advinda, deve-se lembrar, principalmente de países do hemisfério ocidental, em especial os Estados Unidos. Utilizando-se de um discurso extremamente científico – mas sem deixar de ser acessível a leigos -, gráficos e termos técnicos, o site do World Jump Day foi colocado no ar no começo do ano de 2006. A divulgação do material foi feita, quase que exclusivamente, através de comunidades virtuais como o Orkut e o My Space. A princípio, pelo próprio artista, como este mesmo sugere em sites de mídia arte, como o Axis⁸. Entretanto, quanto mais popularidade o site ganhava, mais pessoas iam se envolvendo com a causa, e divulgando a necessidade de que todos pulassem. Sobre a articulação social em comunidades no ciberespaço, Lucia Santaella escreve:

Para Robins e Webster (...), o tema do comunitarismo virtual tem sido significativo nos últimos anos, sem dúvida como uma compensação para os efeitos disruptores da globalização econômica. Embora seja, de fato, compensador, há que se levar em consideração que, de um lado, as redes nos dotam com o poder de atravessar o planeta de ponta a ponta em frações de segundos, de outro lado, na medida mesma em que as conexões se multiplicam, as comunidades que se criam correm o risco de se tornarem cada vez mais aéreas, frágeis e efêmeras. (SANTAELLA, 2003, p. 123)

De ambos os lados, porém, a assertiva nos ajuda a entender a própria articulação do World Jump Day. Primeiramente, o fato de ele ter se popularizado de forma rápida e ampla por vários países – no site, há registros de “pulos” na Alemanha, França, Polônia, Brasil, Itália, Argentina, Portugal, além de vários outros países – confirma que as comunidades são úteis para se atravessar o mundo de ponta a ponta (no caso, com

⁸ Disponível em <<http://www.axisweb.org>>



informação). Mas é também verdade o segundo ponto, que trata da volatilidade dessas comunidades. Como se poderá ver adiante, o World Jump Day desaparece tão de repente como surgira – embora, como também se verá, deixe “rastros”. O fato de as comunidades serem frágeis e efêmeras não parece negativo, pelo menos em se tratando de ativismo político, mas apenas faz das comunidades virtuais um ambiente ainda mais fértil à proliferação de projetos como o de Lauschmann.

O site do World Jump Day, na época da “preparação” para o “Grande Pulo”- como os participantes se referiam ao evento – se parecia bastante com um site promocional. Em inglês, – mas com uma versão em alfabeto grego - trazia gráficos animados explicando como os pulos poderiam alterar a órbita da Terra, declarações do Prof. Niesward, e um guia “passo a passo” mostrando como participar do evento. O primeiro passo era viver numa das áreas listadas. Ou seja, no hemisfério ocidental – houve, entretanto, participação de várias pessoas do oriente, incluindo Japão, China e Indonésia. A pessoa deveria então escolher o seu fuso horário local, entre dezenas de cidades do mundo. Por exemplo, ao escolher o fuso horário de Brasília, automaticamente o site lhe enviaria um e-mail dizendo a exata hora quando se devia pular. Esse horário correspondia às onze horas, trinta e nove minutos e treze segundos no Meridiano de Greenwich. Era, segundo o Prof. Niesward, o horário ideal para a mudança de órbita. Havia também a opção para que fosse enviado um e-mail de lembrete um dia antes do “grande pulo”.

Embora a idéia pareça absurda, era, entretanto, difícil desacreditar dos dados apresentados no site. Além de inúmeros gráficos cuidadosamente traçados – e sempre com embasamento científico plausível – havia vários vídeos de entrevistas com o Prof. Niesward, além de links para vários outros sites que apoiavam a “causa”. Mais do que isso. Se aproveitando do aspecto lúdico de “pular por um mundo melhor” e da própria aparência “promocional” do evento, o site continha, por exemplo, um link que permitia concorrer a camisetas do World Jump Day, além de vários outros brindes. Bastava enviar um vídeo ou foto do seu próprio pulo. Na véspera do “grande pulo”, houve até uma banda que lançou o Jump Song, uma música sobre pular, chamada “Jumping is Great⁹”. A música está disponível para download no atual site do World Jump Day. É claro que também não faltava uma contagem regressiva, que acontecia em tempo real no site, sempre aumentando a expectativa dos participantes. Havia também um contador de

⁹ Em português, “Pular é demais”.



pessoas cadastradas. Para se atingir o efeito desejado, segundo o Prof. Niesward, seriam necessários 600 milhões de “puladores”. O contador, porém, era constante e livremente alterado por Lauschmann, cometendo absurdos como, num dia, ter cadastrados mil usuários e, no seguinte, 300 milhões. No momento do “grande pulo”, o contador indicava 600.248.012 pessoas. É provavelmente um número falso.

Isso, porém, não quer dizer que houve poucos participantes. Existem inúmeros vídeos e fotos de pessoas pulando que foram enviados ao site de diversas partes do mundo. Em comunidades virtuais como o Orkut existem cerca de 20 comunidades relacionadas ao World Jump Day. A maior delas - “World Jump Day – Eu Pulei” - , possuía, até a data da redação deste artigo, 3.988 membros, sendo que a comunidade é brasileira e em português. Ao redor do mundo, em outras comunidades virtuais como o My Space, existem inúmeras outras referências ao *happening*, principalmente entre adolescentes, o que comprova sua popularidade.

Depois do “Grande Pulo”, um novo site foi feito. Este segundo divulgava os “resultados” atingidos. Mostrava novamente vários gráficos do Prof. Niesward e lamentava que, devido à participação desigual entre os países, o World Jump Day não foi de todo efetivo, tendo desviado a Terra em alguns graus de sua órbita original, mas fazendo-a voltar para ela logo em seguida. O site traz uma declaração do Prof. Niesward, em entrevista:

...Se ao menos todos tivessem participado como os brasileiros, a teoria do World Jump Day teria sido provada. Agora, assim espero, todos se concentrarão em outras formas de parar o aquecimento global e apoiar o fantástico trabalho de instituições como o *Greenpeace* e o *Friends of earth*.¹⁰

É interessante notar, já aqui, que Lauschmann se preocupa em fixar o que pretendeu transmitir com toda a parafernália do World Jump Day. Destaca, através desta fala do cientista, a importância de as pessoas buscarem um comprometimento com a causa pela qual “lutaram” – talvez sem perceber – ao pularem no dia 20 de Junho. Vários dos participantes envolvidos com o *happening* leram essa mensagem e, a chance de que venham a se comprometer com a causa ecológica é muito maior. Uma

¹⁰ ...If only everybody had participated like the Brazilians, the WJD theory would have been proven right. Now, I hope, everyone will concentrate on other ways to stop global warming and support the great work of institutions like greenpeace and friends of earth.



confirmação disso vem em um e-mail enviado por um garoto argentino de 16 anos, publicado no site:

(...)Embora eu não seja um gênio da informática como vocês parecem ser (...), eu decidi dizer nesse e-mail que eu estou completamente maravilhado com o que vocês conseguiram através do World Jump Day, seja ele verdade ou uma simples farsa. Se vocês inventaram essa idéia, vocês são demais; e tudo que eu devo dizer sobre isso é: continuem organizando coisas malucas como essa, pois elas provam que as pessoas ao redor do mundo podem se unir para fazer algo em comum, pelo menos às vezes... E isso dá esperança (...)¹¹

Como se pode ver, Lauschmann divulgou esse e-mail no site por ser ele uma prova do efeito de seu *happening*. É a constatação de que a “moção global” gerada por seu World Jump Day, ainda que lúdica e fictícia, levou as pessoas envolvidas à reflexão, objetivo máximo dos *happenings*. Seja refletir sobre a arte, a sociedade, política ou, como no caso de Lauschmann, o meio-ambiente, a arte mesclada ao cotidiano e ao lúdico, trazida pelo *happening*, visa sobretudo à reflexão. A órbita da Terra pode não ter mudado, mas talvez mudem os hábitos das pessoas que pularam por essa causa.

Muito já foi dito sobre essa mudança de hábitos. O pragmatismo de Peirce, ao se debruçar sobre os efeitos causadas pelos processos sógnicos numa dada mente interpretadora (através de interpretantes) perpassa o conceito de “hábito”, em especial de hábitos de interpretação e suas mudanças. Sobre isso, Francisco Pimenta escreve:

O hábito é uma garantia de continuidade que permite a ocorrência das interpretações. Na medida em que estes interpretantes estejam sendo formulados por operadores de cadeias sógnicas com autocontrole sobre seus processos sógnicos, e dos princípios-guia a eles relacionados, estão dadas as condições para a formação do interpretante lógico. Porém, não é este o significado mais sofisticado possível a ser gerado por um processo sógnico. De sua lógica pragmática, que enfatiza os efeitos de uma interpretação e não sua mera apreensão mental, confrontando, assim, Realismo com o Conceptualismo, Peirce traz a interessante noção de que o interpretante último final é uma efetiva mudança de hábitos, envolvendo não só suas esferas mentais, mas as de ação e também de sentimento. Os hábitos mentais são os princípios-guia do raciocínio e o mais complexo deles é o hábito de mudar hábitos, tendência, segundo Peirce, de todo o universo, da qual

¹¹ (...) Though I'm not a computer-genius like you seem to be, (...) I decided to tell you by this e-mail that I'm totally amazed with what you have achieved through the World Jump day, whether if it was true or a simple fake... If you invented the idea, you're just great; and all I must say about it is: keep on organizing crazy things like that, they prove that people around the world can get together to make something in common, at least once in a while... And that gives hope. (...).



o pensamento humano é uma ínfima manifestação. (PIMENTA, 2006, p. 3)

Ora, se a mudança de hábitos de interpretação mentais (ligados a esfera da lógica) passa também pela mudança de hábitos de sentimento (ligados a esfera da estética), fica claro portanto, ante esse prisma, que são necessários mais do que argumentos verbais, provas científicas e protocolos internacionais para se convencer as pessoas a uma ação ativista. É dessa ferramenta que se utiliza o World Jump Day. Ao lançar mão de signos que possuem caráter lúdico (a própria idéia de saltar parece engraçada e completamente improvável) e estético, Lauschmann levou pessoas à reflexão e, possivelmente à mudança de hábitos de interpretação, como aquela que se pôde ver no e-mail supra-citado. Visando a um maior detalhamento desses signos e de seu uso para a articulação do *happening* proceder-se-á a seguir uma análise semiótica do site do World Jump Day.

3 Análise semiótica do site de World Jump Day

O site do World Jump Day é exibido numa única tela, isto é, sem rolagem. O fundo é em vermelho escuro, o que talvez guarde relações icônicas com o anarquismo, movimento político relacionável a esse tipo de moção. O logo do World Jump Day, localizado no canto superior esquerdo do site, consiste nas iniciais WJD em tipos maiúsculos e grandes. As letras são cor de laranja e, dentro delas, pode-se ver, em roxo, a silhueta de várias pessoas pulando. Perceba-se que, embora as letras se tratem de signos genuínos, predominantemente ligados à terceiridade, aparecem aqui mescladas com desenhos de pessoas pulando. Estes são ligados à primeiridade (são apenas silhuetas, algo semelhante a pessoas saltando). É dessa degeneração sígnica aí ilustrada, da terceiridade para a primeiridade (passando pela secundidade, presente no fato de que as silhuetas foram desenhadas a partir de uma experiência necessária de se ter visto pessoas pulando), que se consegue aproximar signo e objeto, conduzindo o lógico aos seus componentes estéticos (e lúdicos) e criando assim condições mais propícias para a mudança de hábitos.

É interessante notar também que o site se utiliza, em seu “palco”, ou seja, parte onde são colocadas as informações principais e mutáveis (em contraposição ao fundo e cabeçalho com logo, que são fixos) da tecnologia *Flash*. Essa tecnologia permite que o site seja mais dinâmico, além de possibilitar a confecção de animações (usadas amplamente nos gráficos que mostravam a Terra girando em torno do sol, ou de angulação da órbita, por exemplo). Entretanto, a cartela de cores se restringe, quase sempre, ao vermelho, preto e branco, com pequenas variações de tonalidade. Isso confere ao site, mesmo com os aparentes absurdos expostos e o caráter lúdico, um aspecto mais “sério”. É, novamente, um exemplo do diálogo propiciamente criado entre estas instâncias, sempre com os símbolos se degenerando em direção aos hipóicones. Degenerando porque o gráfico não é, exatamente, a Terra girando em torno do sol, por exemplo. Mas guarda proporções, relações de escala e/ou científicas – ao menos, assim se pretende – com a órbita real da Terra.

Mas a secundidade também assume um importante papel na articulação do World Jump Day. A “criação” de índices é necessária, senão grande responsável, pela repercussão do *happening*. O próprio absurdo que estas “provas¹²” parecem carregar e a forma como são apresentadas, constituem seu caráter de primeiridade (presente em todas as esferas do site e do World Jump Day em si). Porém, os gráficos sismológicos, as explicações de órbita da Terra, os contadores de pessoas necessárias, cálculos, a legitimação das informações por um “cientista”, tudo isso são aspectos pretensamente ligados à secundidade, índices. São, na realidade, construções absolutamente arbitrárias e, portanto, remetem a uma construção sígnica simbólica, de “credibilidade”. Constituem na verdade uma artimanha, um truque para fazer do World Jump Day algo que pareça sério. Parodia nas mentes interpretadoras, a idéia de que tudo possui um embasamento científico. Parece, enfim, que os signos ali expostos são objetivos – embora a desconfiança talvez os infiltre com primeiridade, para a qual, já se alertou, estão degenerados.

É importante também atentar para a convergência de mídias da qual o site espertamente lança mão. Fenômeno típico da contemporaneidade, a junção de várias mídias num só suporte, o digital, tem sido objeto de vários estudos. Para Santaella,

A aliança entre computadores e redes fez surgir o primeiro sistema amplamente disseminado que dá ao usuário a oportunidade de criar,

¹² Os gráficos, as entrevistas, as explicações pretensamente científicas

distribuir, receber e consumir conteúdo audiovisual em um só equipamento. Uma máquina de calcular que foi forçada a virar máquina de escrever há poucas décadas, agora combina as funções de criação, de distribuição e de recepção de uma vasta variedades de outras mídias dentro de uma mesma caixa. (SANTAELLA, 2003, p. 20)

Lauschmann parecia estar atento a essa convergência quando desenvolveu sua plataforma para o World Jump Day. Primeiro, usando não somente de signos textuais (e portanto ligados a terceiridade) para confeccionar o site, como já foi exposto. Entretanto, para além do uso das cores, gráficos e logo, o artista lançou no site o concurso de vídeos e fotos dos pulos, premiando os melhores com camisetas. Ora, o uso de linguagem audiovisual, atrai não só a atenção dos jovens – que crescem num mundo cada vez mais televisivo – mas de toda e qualquer pessoa que se interesse por imagens em movimento (linguagem em alta na rede devido a sites como o You Tube). E deve-se lembrar, semioticamente, que o vídeo contém elementos indiciais e icônicos muito fortes. Isso contribui, primeiro, para a genuinidade e realização do próprio evento. Ainda que apenas para produzir um vídeo engraçado, as pessoas são instigadas a participar. E como os vídeos são lúdicos, enchem-se também de toda a primeiridade propícia a mudança de hábitos, como exposto acima. Embora esse processo não seja previsível, ele fica facilitado. Deve-se lembrar porém que está sujeito a inúmeras variáveis e interferências. Existem, como se pode ver no site, pessoas saltando em grupo, em posições bizarras, pessoas saltando nuas e muitas outras situações inusitadas. Os vídeos, aliás, sempre estiveram presentes no site. Todas as entrevistas do Prof. Niesward podem ser assistidas a qualquer momento. A divulgação do “Jump Song” também é uma indicação da convergência midiática. A música é mais uma mídia suportada pela rede e, como tal, está presente no site. Divertida, funciona como mais um apelo para a participação no *happening*.

Outro ponto interessante se dá pela relação simbólica – mas com forte sugestão icônica - entre o evento como um todo e uma estratégia de *marketing*, como as utilizadas pelas grandes empresas. Promoções, linguagem atrativa, cores vibrantes, está tudo no site do World Jump Day. Lauschmann usa de signos que podem ser vistos todos os dias usados para a persuasão publicitária e propagandística, em favor de sua própria causa. E obtém sucesso. Ao contrário de outros sites ativistas, ainda muito textuais e numa linguagem distante da estética e do lúdico, o World Jump Day chama a atenção, é interessante visual e conteudisticamente. Até a forma como alguns elementos



são diagramados remete ao mundo da publicidade – tome-se, por exemplo, o site anterior ao “grande pulo”, que trazia uma estrela amarela no canto inferior direito com a frase “Win a T-Shirt¹³”. Como se pode ver, Lauschmann não procura fugir de um sistema ou simplesmente se rebelar contra ele, mas usa de seus próprios hábitos de representação para implodí-lo.

Por fim, é interessante notar como a rede é usada apenas como um suporte sígnico. O seu objeto em si, ou seja, o *happening*, acontece no mundo real, tem características inegáveis e predominantes de secundidade. Esse parecia, aliás, um ideal do artista desde a concepção do projeto. Os contadores, o acerto do fuso horário, a contagem regressiva, vídeos e premiações; Lauschmann insere o tempo todo signos do espaço público concreto no espaço virtual. Isto indica claramente seu interesse em que algo concreto fosse realizado, como realmente aconteceu. Mas o que exatamente teria levado as várias pessoas interessadas no que a princípio era só um site a realmente tomarem uma atitude concreta? Para chegar a considerações mais sólidas, foi feita uma tentativa de pesquisa de opinião pública qualitativa.

4 O World Jump Day como TAZ¹⁴

O objetivo da pesquisa de opinião pública consistia em buscar as razões pelas quais o site do World Jump Day pudesse ter atraído a atenção das pessoas que participaram do *happening*. A metodologia consistiu em, primeiramente, localizar o maior número possível de pessoas que tivesse participado do World Jump Day. A forma mais fácil de fazê-lo foi através da comunidade do site de relacionamentos Orkut, na comunidade brasileira “World Jump Day – Eu pulei”. A partir daí, enviou-se um pequeno questionário para 200 dos membros dessa comunidade, com as seguintes perguntas:

- O que o levou a pular?
- Quais os objetivos do World Jump Day?
- O que mais te chamou a atenção no site do Word Jump Day?

Além dessas perguntas, pedia-se o nome, local de residência e idade da pessoa, além de uma autorização para eventual publicação desses dados.

¹³ Em português, “Ganhe uma camiseta”

¹⁴ “Temporary autonomous zone”, ou Zona Autônoma temporária



Entretanto, a metodologia se mostrou ineficaz. As 200 mensagens foram enviadas no dia 1 de Outubro de 2006. Até o dia 18 apenas 4 respostas foram recebidas. E nenhuma mais foi enviada até a data de redação deste trabalho. Uma nova tentativa foi feita, enviando-se mais 100 mensagens para membros da comunidade. Desta vez, nenhuma resposta foi obtida. Sabe-se que várias pessoas pularam, seja pelos vídeos enviados ao site, seja pelos vários tópicos de discussão encontrados em vários pontos da internet (embora todos sejam de datas próximas ao “grande pulo”). Por que, então, a pesquisa não foi eficaz?

A razão mais plausível para tal foi encontrada na leitura de TAZ – Zona Autônoma Temporária, de Hakim Bey. O livro é uma importante referência contemporânea no que diz respeito à contracultura, ativismo político e, em especial, ciberativismo. Escrito sob uma estética diferenciada, o ensaio é uma referência para tribos como a dos hackers. Entretanto, pouco se sabe sobre o autor. Hakim Bey parece ser um pseudônimo, ou identidade coletiva, sendo difícil precisar suas origens e formação (embora haja constantes referências, no ensaio, a lugares dos EUA, em especial de Nova York).

Um dos pontos defendidos por Bey é o de que, para efetiva eficácia do ativismo, deve-se priorizar o levante em lugar da revolução. Segundo o autor, a revolução, após finda, apenas coloca uma outra classe no poder, que também será opressora e desencadeará uma outra revolução e assim sucessivamente. Já “(...) o levante sugere a possibilidade de um movimento fora e além da espiral hegeliana do ‘progresso’, que secretamente não passa de um ciclo vicioso”(BEY, 2001, p. 15)

Visto dessa forma, o World Jump Day pode ser encarado então como um levante, ou, uma zona autônoma temporária, a TAZ.

A TAZ é uma espécie de rebelião que não confronta o Estado diretamente, uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, de imaginação) e se dissolve para se re-fazer em outro lugar e outro momento antes que o Estado possa esmagá-la(...)

Assim que a TAZ é mediada ela deve desaparecer, ela vai desaparecer, deixando para trás apenas um invólucro vazio, e brotará novamente em outro lugar, novamente invisível, porque indefinível pelos termos do Espetáculo”(BEY, 2001, p. 17-18)

E é exatamente o que se pôde observar com o *happening* de Lauschmann. Passada sua execução, se dissolveu até se dissolver completamente, a ponto de os participantes não participarem, por exemplo, da pesquisa de opinião. O site se mantém no ar, mas o “ato”



em si acabou e, como o próprio Prof. Niesward diz no site, ele espera que as pessoas procurem novas formas de combater o aquecimento global. É a mudança de hábitos já referida, talvez objetivo central de um levante como o definido por Hakim Bey. Dessa forma, o *happening* pode ser visto, sim, como uma TAZ.

A analogia pode ir ainda mais longe se for observada a forma como Hakim Bey alia tecnologia e prática da TAZ:

A TAZ possui uma localização temporária mas real no tempo, e uma localização temporária mas real no espaço. Porém, obviamente, ela também precisa ter um local dentro da web (...) . A web não fornece apenas um apoio logístico à TAZ, também ajuda a criá-la. Grosso modo, poderíamos dizer que a TAZ “existe” tanto no espaço da informação quanto no “mundo real”. A web pode compactar muito tempo, em forma de dados, num “espaço” infinitesimal. Dizemos que a TAZ, por ser temporária, não oferece algumas das vantagens de uma liberdade com *duração* e de uma *localização* mais ou menos estável. Mas a web oferece uma espécie de substituto para parte disso – ela pode *informar* a TAZ, desde o seu início, com vastas quantidades de de tempo e espaço conectados que estavam sendo “subutilizados” na forma de dados. (...) Devemos considerar a web como um sistema de suporte, capaz de transmitir informação de uma TAZ a outra, ou defender a TAZ, tornando-se “invisível”, ou dando-lhe garras, conforme a situação exigir. (BEY, 2001, p. 33)

Fica claro nesse trecho a visão da web como meio de informação. Como já foi observado, o World Jump Day ocorre no espaço público concreto. É um levante real, a ponto de ter levado algumas pessoas às ruas. Usou-se da net para a proliferação, como cabe à TAZ, sem porém se limitar a ela como espaço de acontecimento. Assim funciona a TAZ.

Finalmente, vale destacar a observação de Hakim Bey quanto ao ambientalismo:

(...) ela [a TAZ] (...) concorda com os partidários do ambientalismo porque possui uma intensa percepção de si mesma como *corpo* e sente nojo da cibergnose, a tentativa de transcender o corpo através da instantaneidade e da simulação. (BEY, 2001, p. 35)

5 Considerações Finais

Tendo por base o estudo acima apresentado e o suporte teórico fornecido pelo pragmatismo peirceano é possível se fazer algumas considerações sobre o World Jump Day como experiência bem sucedida de ativismo político lúdico via internet.

1) O World Jump Day usa do lúdico e da estética (ligados à primeiridade) como forma de atingir a mudança de hábitos tal como propõe Charles S. Peirce. Essa mudança se torna importante e necessária ao ativismo, pois somente dela nascem os novos hábitos de interpretação (também sujeitos a mudança) que podem levar à formação da consciência política. Ao começar essa mudança pela primeiridade e, de lá, vindo “em direção” à terceiridade (que está relacionada à formação do interpretante lógico e, portanto, associado à consolidação de hábitos) o *happening* alcança muito mais pessoas e com uma chance maior de fazer com que estas se interessem pela causa defendida. Considerando que o World Jump Day alcançou considerável sucesso – seja pelo número de alusões a ele na rede ou pela quantidade de pessoas associadas ao *happening* através de comunidades virtuais – o lúdico e o estético se mostram elementos ideais e/ou acessórios ao ativismo político.

2) A utilização da Internet para a realização do *happening* é apenas midiática, ou seja, a hipermídia é um instrumento de propagação e comunicação e não o ambiente onde o evento realmente transcorre. Essa noção é interessante pois talvez reconduza a uma reavaliação do termo “ciberativismo”. O espaço virtual talvez possa ser usado a favor do ativismo, mas não a sua realização. Como já foi estudado anteriormente (LORENA e WENZEL, 2006), a hipermídia, quando restringe o ativismo ao seu próprio espaço, não atinge a mudança de hábitos referida, não sendo completamente eficaz. Os contadores de pessoas cadastradas, a contagem regressiva, os fusos horários, tudo indicava para o fato de que os signos ali representados apontavam para o espaço público concreto, o que ajudou a conduzir os participantes à ação real, bem como o uso das diversas linguagens possibilitadas pela internet. Isso tudo leva a considerar que o ativismo, em sua realização plena, deve usar de ambos os espaços – público concreto e virtual – para atingir maior repercussão.

3) O World Jump Day se “comporta” como uma TAZ e, por isso, a pesquisa de opinião pública não obteve resposta. Seja pelo meio escolhido para propagação do *happening* (a internet), que condiciona o evento como TAZ, seja pelo caráter lúdico do World Jump Day, que o leva a se desmanchar tão logo seja realizado, o trabalho de Lauschmann se enquadra mais na definição de levante do que de revolução. Entretanto, tal definição não deve ser confundida com um insucesso do *happening*. As declarações dadas por usuários do site e a repercussão do evento mostram que ele atingiu parte de seu objetivo – levar os participantes a uma ação concreta. Através do pragmatismo, também é possível deduzir, a partir disso, a possibilidade de uma gradual e efetiva



mudança de hábitos de representação e interpretação, gerados pelo signos criados para a realização do World Jump Day.

6 Referências

AXIS, Disponível em <<http://www.axisweb.org>>, acessado em 20 de Janeiro de 2007.

BLISSETT, Luther. (2001). Guerrilha Psíquica. Sp: Conrad Editora do Brasil

GUARNACCIA, Matteo. (2001). Provos – Amsterdã e o nascimento da contracultura. Sp: Conrad Editora do Brasil.

HOME, Stewart (2004), Assalto à cultura: utopia, subversão e guerrilha na (anti) arte do século XX. Sp: Conrad Editora do Brasil

HUINZINGA, Johan. (2005). Homo Ludens. Sp: Editora Perspectiva

I.S (Internacional Situacionista). (2002). Situacionista: teoria e prática da revolução. Sp: Conrad Editora do Brasil.

JACQUES, Paola B., (2003). Apologia da Deriva: escritos situacionistas sobre a cidade. Rj: Casa da palavra

LORENA e WENZEL, Dimas T. de e Camila. (2006). Os jogos eletrônicos como plataforma para o ciberativismo: estudo de caso do Mcdonald's videogame. In Cadernos de Semiótica Aplicada. Disponível em <<http://www.fclar.unesp.br/grupos/casa/CASA-home.html>>. Acessado em 28 de Março de 2007.

PIMENTA, Francisco J. Paoliello.(2006). Pragmatismo: referência epistemológica para ciberativistas? In anais do XV Encontro da Compós. Bauru, UNESP.

SANTAELLA, Lucia. (2003), Culturas e artes do pós-humano – da cultura das mídias à cibercultura.Sp: Paulus

WORLD JUMP DAY, Disponível em <<http://www.worldjumpday.org>> , acessado em 28 de Março de 2007.