

## A DITADURA DO ENTRETENIMENTO: LIMITES E POSSIBILIDADES DA DEMOCRACIA NO SÉCULO XXI

### *ENTERTAINMENT DICTATORSHIP: LIMITS AND POSSIBILITIES FOR DEMOCRACY IN THE 21<sup>st</sup> CENTURY*

Thales de ANDRADE<sup>1</sup>

#### RESUMO

*O artigo pretende tratar da estetização das relações sociais e a importância do entretenimento na vida política moderna. As tecnologias de comunicação tendem a incorporar a política utilizando recursos de entretenimento, o que torna problemática a expansão da cidadania. As condições democráticas tendem a ser reconstruídas pela atuação em redes, baseadas nas tecnologias informáticas sem a intervenção do entretenimento.*

**Palavras-chave:** *entretenimento, democracia, tecnologia.*

#### ABSTRACT

*The article deals with the aesthetics of social relations and the growing importance of entertainment within politics. Communication technologies incorporate politics making use of entertainment procedures, in ways which withstand citizenship expansion. Democratic conditions are rebuilt through networking action, which in turn are based upon information technologies without entertainment influence.*

**Keywords:** *entertainment, democracy, technology.*

#### INTRODUÇÃO

Em certo sentido, o indivíduo moderno é um privilegiado. Sem grande esforço, ele é capaz de ter acesso a manifestações estéticas, performances, ficções, simulações, jogos, shows de variedades, narrativas fantásticas,

dramatizações, espetáculos visuais e outros rituais voltados ao entretenimento. Atualmente não é mais necessário abandonar o espaço doméstico para se introduzir em um emaranhado de sensações prazerosas, mundo mágico de dramatizações e fantasias em que os indivíduos conseguem controlar as condições de sua inserção.

---

<sup>(1)</sup> Doutor em Ciências Sociais pelo IFCH/UNICAMP, docente do Instituto de Ciências Humanas da PUC-Campinas e membro do Laboratório de Estudos Sociedade, Ética e Cidadania (LESEC). E-mail: haddad@correionet.com.br.

Em outras palavras, a todas as pessoas abre-se uma existência plena de prazer, de situações lúdicas e fantasiosas. Elas se oferecem ininterruptamente ao cidadão moderno, como em nenhuma configuração social anterior. No interior de tal situação, a possibilidade de entretenimento se torna constante.

O interesse do presente artigo consiste em discutir a questão do entretenimento na sociedade moderna e as suas implicações para a construção da democracia no período que se inicia com o século XXI. Nossa hipótese é de que as instituições democráticas perdem espaço com o avanço das práticas de entretenimento, e que se faz necessário repensar seu alcance e propagação.

Sem dúvida os dispositivos eletrônicos são elementos importantes desse processo de ampliação das práticas de entretenimento. De forma geral, os cientistas sociais afirmam que esses dispositivos interferem na sociabilidade moderna retirando a autonomia e bem estar dos indivíduos na medida em que geram desemprego, estabelecem a primazia do tempo real etc. (Virílio, 1996).

Além destas implicações, outro fenômeno adquire especial ênfase: a proximidade crescente entre manifestações lúdicas e de entretenimento e os indivíduos comuns. Através da tela do computador ou da televisão qualquer indivíduo, munido de conhecimentos rudimentares em informática ou simplesmente postado em frente a eles, é capaz de se entreter diariamente por longos intervalos de tempo. Isso se dá por meio de mensagens ficcionais ou reais cuja diferença, no entanto, não altera significativamente o propósito dos indivíduos e dos veículos, que consiste basicamente em gerar entretenimento.

O exercício do poder e a visibilidade dos diferentes atores sociais nessa conjuntura tende a se transformar profundamente. O domínio do idioma do entretenimento e a capacidade de se estabelecer com distinção no mercado do espetáculo cotidiano representam atualmente credenciais fundamentais, que precisam ser melhor debatidas. A política e seus representantes vem percebendo a necessidade de conhecerem melhor as regras do mercado de

entretenimento a fim de conseguirem atuar com desenvoltura nas esferas de poder.

A última década vem assistindo a uma ampla discussão acerca do envolvimento das técnicas de comunicação na sociabilidade contemporânea. É interessante notar que tanto cientistas sociais mais recentes como outros advindos de gerações anteriores estão confluindo no exame acerca do papel que essas tecnologias desempenham atualmente na construção das relações políticas contemporâneas (Balandier, 1994; Ianni, 1998; Sarlo, 1997; Wark, 1994; Virílio, 1993; Subirats, 1991; Requeña, 1992; Castells, 1999; Debray, 1994; Schmucler & Mata, 1992). Essa situação aponta para uma tomada de consciência generalizada acerca da importância desse tema, que não mais se restringe mais ao círculo dos profissionais da comunicação.

Ao longo desse texto serão tratadas algumas dessas questões, dando especial ênfase para a estetização da política na moderna sociabilidade, polêmica que vem arregimentando diversos autores com argumentos de teor e alcance diferenciado. Autores nacionais e estrangeiros vêm fazendo coro a essa perspectiva, e torna-se importante arrolar e debater esses enfoques. Será debatida a intervenção das modernas tecnologias da informação na expansão das manifestações do entretenimento moderno, as quais por sua vez repercutem na própria atuação política nesse final de milênio. Alguns autores apontam para uma crise das práticas democráticas em função da intervenção contínua do entretenimento e da estetização da sociabilidade, faz-se necessário pensar essas questões à luz da perspectiva sociológica que atua nas áreas de intersecção entre a esfera técnica e os problemas que envolvem a realização da política contemporânea.

Ao final serão levantadas possibilidades de atuação da parte da sociedade civil que coloquem em questão a primazia do entretenimento enquanto agenciador das discussões públicas. As modernas tecnologias da informação são capazes, acima de tudo, de produzir novas condições para a prática política, aliando ética e

solidariedade às formas de realização da política e abrindo novos caminhos para o pensamento e ação democráticos.

## ESTETIZAÇÃO DAS RELAÇÕES SOCIAIS

A estetização das relações sociais e a presença constante do entretenimento em nosso cotidiano correspondem a fenômenos extremamente importantes do presente século.

Em sociedades anteriores, as ritualizações periódicas dos atos fundantes possibilitavam o momento em que os indivíduos compartilhavam de uma mesma emoção coletiva, construída por intermédio de situações anormais. O sociólogo Jesus Requeña (1992) assinala que nas sociedades cíclicas os festejos e rituais de entretenimento possuíam caráter inusitado e esporádico, sem se imiscuir nas tramas sociais cotidianas. Segundo ele,

*“...o espetáculo era algo excepcional. Tinha lugar nas efemérides, nos momentos de celebração. E mesmo quando cobrou autonomia em relação aos atos religiosos e/ou políticos, institucionalizando-se como cerimônia artística ou como festa popular, salvaguardou sua excepcionalidade: possuía então seus espaços e ocasiões privilegiadas...”* (Requeña, 1992: 81).

É importante assinalar que não existe nessas sociedades demanda efetiva pela perpetuação ou acréscimo de intensidade dos eventos espetaculares e das práticas de entretenimento.

Isso porque, na realidade, estes não possuem função em si, mas retiram sua validade social enquanto artifícios de reiteração de práticas e crenças compartilhadas pela comunidade, inseridas em sua temporalidade circular. O sentido da comemoração nesses grupos representa o momento de se atualizar determinadas práticas ou eventos, os quais não necessitam se repetir indefinidamente. É exatamente seu caráter especial que dá sentido e orienta a festividade popular e a ritualização religiosa.

Entretanto, tal situação na contemporaneidade altera-se decisivamente. Desde o século XIX<sup>o</sup> o cotidiano das grandes aglomerações urbanas passou a ser composto por festividades e cerimoniais coletivos, calcados na expansão de oferta de signos e imagens, mediante a publicidade e a transformação das ações cotidianas em obras de arte (Featherstone, 1995). Certos eventos foram significativos enquanto elementos propulsores da revolução do entretenimento. As exposições universais do século passado e início deste, realizadas em Paris, são, sem dúvida, um marco. Esses eventos simbolizam dois aspectos fundamentais da modernidade: a individualização do consumo e a passagem do entretenimento coletivo, momento de celebração compartilhada por diferentes classes sociais e grupos de prestígio, para os eventos massificados, em que entretenimento e mercadoria passam a dividir um mesmo espaço (Ortiz, 1991; Featherstone, 1995).

Outro aspecto muito importante também deve ser frisado: as alterações que as práticas de entretenimento sofrem com o estabelecimento da modernidade estão também em larga escala relacionadas à sua topografia, ou seja, sua organização geográfica.

À medida em que impera um desenvolvimento técnico e uma diferenciação social, o entretenimento torna-se cada vez mais individualizado e excludente. Requeña (1992) nos mostra que, nos desfiles medievais e no carnaval de rua, dá-se a possibilidade de intercâmbio ininterrupto e imprevisível de tomadas de visão fragmentadas. Na medida em que esses cenários não possuem clausura, o espectador tem a condição de poder se locomover livremente em torno do evento e assim alterar seu foco sobre os objetos observados, uma liberdade ímpar e promíscua em que, muitas vezes, os papéis estão em constante alteração. Fragmentação e liberdade convivem harmonicamente, não se faz necessário compensar uma dimensão a partir da outra.

Por volta da segunda metade do século XIX surge o circo montado no interior de uma lona. Com isso, a situação torna-se já diferente. Os espectadores necessitam se enclausurar em

um espaço definido frente a um centro nuclear e estabelecer um relacionamento definido e estático para com o sujeito e objeto observados. A liberdade do desfile de rua desaparece, é substituída por um evento centrado e claramente protagonizado, que se modifica somente de acordo com as diretrizes estabelecidas pelo centro. Várias modalidades de espetáculos que sobrevivem atualmente dispõem dessa mesma configuração espacial, como as partidas de futebol, lutas de boxe, corridas de automóvel e outras.

Até aqui foram citadas modalidades de distração e entretenimento remanescentes do período medieval ou da Antiguidade, que trazem em si configurações e espaçamentos característicos de sociedades que celebram coletiva e abertamente seus festejos.

Uma verdadeira revolução espacial do entretenimento ocorre com o advento da Modernidade, consubstanciada principalmente com o cinema e, depois, a televisão. A partir desses instrumentos técnicos, a posição dos espectadores e dos sujeitos em exibição se transforma radicalmente, assim como as condições para a estetização das relações sociais.

Instala-se nos cinemas a configuração concêntrica, de modo que todos os espectadores direcionam seu olhar para um mesmo ponto e com perspectivas iguais. O espectador começa a deter um poder que seria impensável anteriormente, gozando de prerrogativas quase que absolutas e perceptíveis na própria organização desse espaço performático. E outro aspecto merece destaque: com o cinema, o cidadão moderno passa a ter acesso diário a mensagens ficcionais diversas, mediante sua própria escolha. Ele não precisa mais aguardar festejos coletivos rituais, e nem se contentar com sua duração. As condições técnicas do cinema permitem que ele escolha livremente qual filme ele vai assistir, e quantas vezes.

O conceito de cidadania, elaborado pela modernidade, se estende também aos momentos

cada vez mais constantes de distração e recreação desinteressada. Com o cinema no século XX, tem-se uma democratização do espaço de entretenimento, de maneira que todo e qualquer indivíduo, sujeito burguês com direitos inalienáveis, logra escolher e observar os eventos em questão de forma livre e sem condicionamentos.

Assim, o cinema intervém na organização do entretenimento instituindo um acesso democrático e plural antes inexistente. Instituem-se, porém, dois elementos de fundamental importância: a intermediação do dinheiro, com a separação cada vez mais saliente entre entretenimento e a rua, que representa a esfera pública; a capacidade ampliada de visão dos espectadores, não por sua posição geográfica privilegiada no interior da cena, mas pela possibilidade técnica de alcançar todos os ângulos de visão disponíveis no olhar concêntrico<sup>2</sup>.

O ritmo e desejo da câmara impedem a promiscuidade visual característica do folião no carnaval de rua. A edição das imagens, os cortes de cena e o acompanhamento do áudio oferecem a possibilidade de visão sem limites ao custo, entretanto, de uma participação restrita.

A televisão é um dispositivo eletrônico responsável pelo processo de cotidianização do entretenimento iniciado com o cinema. A total individualização do espectador em seu espaço doméstico, as possibilidades de escolha dentro de um rol aberto de ofertas (TV a cabo) e a abrangência visual ilimitada propiciada pela câmara compõem o quadro completo, e ao mesmo tempo disperso e fragmentado, da inserção televisiva no mercado do entretenimento. Se no caso do cinema a oferta de entretenimento passou a ser diária, com a banalização do dispositivo televisivo tornou-se constante, sem intervalos (só comerciais).

A grande parte das atividades humanas, mesmo aquelas que se localizavam à parte dos festejos e celebrações coletivas, passam a adquirir características espetaculares e de

<sup>(2)</sup> Vale a pena chamar a atenção para o fato de que no cinema, arte do século XX que se desenvolveu fortemente nos Estados Unidos, a sala de exibição não contém camarotes ou tribunas de honra, como nos teatros antigos. O preço dos ingressos é o mesmo para todos e a capacidade de visão também, tudo dentro do espírito democrático americano.

entretenimento. A televisão transforma os mais diversos eventos sociais em espetáculos. Nenhum outro veículo de comunicação ou prática cultural consegue impor-se a esse nível; reside aí uma das principais diferenças das tecnologias anteriores frente à produção televisiva.

Ao final do século XX temos a impressão de que cada vez mais as situações que não se encaixam na feição de entretenimento encontram-se em vias de extinção. Os conflitos bélicos são exemplo contundente disso. O analista australiano Mckenzie Wark (1994) realiza uma interessante análise sobre a Guerra do Golfo e a cobertura da *Cable News Network* (CNN). O autor só consegue entender essa cobertura enquanto criação, e não reportagem, de fenômenos bélicos. A sua interferência no conflito transcende a conduta tradicional dos veículos de comunicação e possibilita que constatem o poder tanto de persuasão ou sedução das imagens eletrônicas.

A seu ver a especificidade da televisão consiste em transformar a guerra em um espetáculo de imagens, totalmente asséptico e ordenado. A realidade se organiza a partir, portanto, das sensações suscitadas, não pelo evento, mas por suas representações imagéticas, regidas pelos princípios do entretenimento.

Várias outras instâncias sociais passam a ser atravessadas por ingerências do dispositivo televisivo enquanto promotor constante de entretenimento. Os esportes, a esfera íntima e a criminalidade são outros exemplos de situações perpassadas por essas modalidades de leitura social.

Como consequência desse contínuo incremento e especialização do dispositivo televisivo tem-se um resultado ameaçador: o entretenimento televisivo tende a ser absoluto e permanente. Esse representa até agora o último capítulo na trajetória expansiva do entretenimento, arregimentando modalidades técnicas e estéticas em favor de uma sociabilidade lúdica e prazerosa.

Essas transformações profundas, que inicialmente as nações mais avançadas enfrentam, conferem um caráter inteiramente novo ao entretenimento, que se torna o linguajar

corrente e especializado de uma sociedade fragmentada e dispersa. Em seu entorno vão se organizando um sem de atividades e tecnologias, tornando o entretenimento um segmento de mercado multifacetado e altamente conectado, depositário de investimentos crescentes de capital privado e subsídios governamentais (Smith, 1991).

O sociólogo italiano Domenico Di Masi (1999) aponta com sagacidade que, se no começo do século o símbolo do trabalhador nas economias ocidentais era um operário de fábrica, com sua jornada de trabalho e produção de bens materiais constante, a partir dos anos setenta essa figura pode ser substituída pela de um cantor de música *pop*, cujo mercado movimenta um valor crescente de recursos e se estende por todos os países.

No final de milênio, o *entertainment* representa um campo de atuação dos mais destacados da economia globalizada e das tecnologias digitais. Megafusões envolvendo empresas de informática e estúdios de cinema e gravadoras de música tornam-se fenômenos econômicos e sociais constantes, que possibilitam inferir a participação do entretenimento nas futuras atividades econômicas do mundo globalizado. As ligações *cross-media* que criam um sistema de produção cultural com alta sinergia indicam várias tendências, e entre elas a importância do entretenimento na reprodução da cultura contemporânea (Ortiz, 1994). Discutiremos agora a colonização da esfera política pela expansão das regras do entretenimento e suas futuras implicações.

## PODER E ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO

A ligação entre política e técnica é um fenômeno do século XX, mas não específico da banalização da televisão. Podemos encontrar vestígios da discussão sobre a estetização do cotidiano e da política ainda nos anos trinta, período de ascensão do nazi-fascismo na Europa. O pensador alemão Walter Benjamin, um dos principais expoentes da Escola de Frankfurt, adverte sobre os perigos da estetização das

práticas políticas contida nos cerimoniais dos grupos nazistas, momento em que a arte começa a se deixar aprisionar pelo pensamento autoritário de uma forma inteiramente nova (Benjamin, 1983).

Os efeitos deletérios do fascismo europeu frente as formas de articulação da política são elaborados de forma perspicaz e extremamente atual. Segundo o próprio Benjamin,

*“Na época de Homero, a humanidade oferecia-se, em espetáculo, aos deuses do Olimpo: agora, ela fez de si mesma o seu próprio espetáculo. Tornou-se suficientemente estranha a si mesma, a fim de conseguir viver a sua própria destruição, como um gozo estético de primeira ordem. Essa é a estetização da política, tal como a prática o fascismo. A resposta do comunismo é politizar a arte.”* (Benjamin, 1983: 28).

Trecho final de seu artigo sobre a obra de arte nas condições modernas, ele denuncia a livre estetização operada pelo pensamento político autoritário sobre a realidade social. Essa atividade, além de calcada em posições políticas definidas, alicerça-se também no uso performativos das tecnologias disponíveis, como o rádio e cinema.

A novidade dessa discussão consiste em que esse aspecto ficcional das relações políticas e sociais remete diretamente à questão do uso das tecnologias modernas. Seguindo o enfoque lançado por Benjamin ainda nos anos trinta, faz-se necessário portanto atentar para a instrumentalização da técnica moderna na construção dos cenários de poder. Nessa conjuntura informação, comunicação e tecnologia se entrecruzam, formando um espaço único de normatização das relações sociais<sup>3</sup>. Ficção e entretenimento passam a fazer parte do exercício do poder e da construção da legitimidade do poder autoritário. Sem o uso criativo e autoritário do rádio e cinema principalmente não seriam alcançados os meio efeitos em termos de legitimação da ordem fascista.

Benjamin foi talvez o primeiro pensador a articular de forma consistente a relação entre a estetização das relações sociais e o aparato tecnológico, demonstrando ao mesmo tempo seus efeitos perversos e as possibilidades de emancipação do homem, em um esforço teórico que repercute fortemente até os dias atuais.

Algumas décadas depois essa discussão recebeu um novo impulso no cenário intelectual. Os cientistas sociais começam então a advertir que os fenômenos sociopolíticos podem ser convertidos e posteriormente consumidos enquanto signo, dado especificamente técnico e intercambiável. Sua concretude vai se esvaindo, de acordo com as perspectivas gestadas no idioma que se torna universal, o entretenimento.

A partir dos anos sessenta as manifestações de entretenimento passam a representar uma parcela significativa nesse arsenal de ficções e jogos lúdicos que passam a compor a cultura moderna e articulam códigos e modalidades discursivas específicas. Lentamente vai se configurando uma “economia do entretenimento” que faz circular uma quantidade imensa de recursos e assiste-se a uma incessante atribuição de prestígio a pessoas que se destacam na arena mundial do entretenimento.

As autoridades políticas não deixam de estar atentas a essa expansão do entretenimento. As campanhas eleitorais, as decisões políticas e a imagem pública dos mandatários vão adquirindo lentamente paralelismos com atividades ligadas ao setor artístico e de entretenimento. Começam a surgir profissionais ocupados unicamente com a gestão da imagem e do gestual dos políticos em uma arena política ocupada por sondagens, pesquisas qualitativas constantes, índices e projeções. O marketing e a publicidade passam a dispor de uma participação considerável enquanto conselheiros privilegiados dos mandatários públicos, funções antes exercidas por estrategistas, empresários e políticos profissionais ligados a partidos e instituições classistas (Balandier, 1994; Castells, 1999).

Nos anos 90 esse debate adquire força considerável na agenda sociológica. Cercada de

<sup>3</sup> Ver Georges Balandier, 1994, especialmente o capítulo 5.

grandes controvérsias e impulsionada por cientistas de diferentes disciplinas, a impregnância do entretenimento nas relações políticas foi alçada à condição de tema obrigatório em se tratando da cultura moderna. E a perspectiva corrente era de que a cultura visual forjada principalmente pela televisão tem a capacidade de estabelecer correntemente a agenda pública e impor um padrão de atuação cênica e discursiva aos agentes da esfera política.

Sociedades com tradição na cultura impressa, como a França demoraram um pouco mais, mas tiveram que adentrar nos códigos visuais e no ritmo televisivo que enquadra as discussões públicas ao seu formato. O Estado francês abandonou suas prerrogativas de educador e passou a ter postura sedutora, mais condizente com o veículo que lhe imprime legitimidade, a televisão (Debray, 1994).

Esse dispositivo de comunicação, mais afeito a gêneros do que conteúdos, permite que questões políticas ocupem seu espaço, desde que obedecendo suas regras de enunciação, réplica e suspense. A serialização dos acontecimentos e a ausência de conclusões por parte dos debatedores leva à construção de uma arena política com forte base nas práticas do entretenimento, como novelas e shows de variedades.

Apontando para esse conjunto de circunstâncias, o sociólogo Georges Balandier afirma que, para se compreender o fenômeno do poder nas sociedades modernas, não é suficiente discutir temas como soberania, governabilidade e ideologias. Faz-se necessário atentar para questões que anteriormente eram internas à atividade comunicacional, e que passam a conduzir as articulações de poder.

Constrói-se atualmente um modelo de relações políticas assentado no que ele chama de *teatrocracia*, uma forma técnica e social de se estabelecer os parâmetros de legitimidade social e de conformação da autoridade mediante o uso performático dos recursos eletrônicos e informacionais. Nesse processo, a dramatização e os efeitos artísticos e ligados à prática do entretenimento imperam. Segundo colocações do próprio autor,

*“O político depende cada vez mais da arte de aparentar; o acontecimento o põe em evidência, o cerimonial o ritualiza, a comemoração o mantém vivo por meio da repetição... a importância concedida à imagem e ao som, a capacidade de transmitir o acontecimento cerimonial a qualquer lugar dão origem a uma “retórica da transmissão”; esta impõe sua própria lógica na dramatização e o faz mediante a opção acerca do que se mostra combinando os diferentes planos de cena e como serão apresentados os personagens centrais...”* (Balandier, 1994: 164-5).

Repetição, retórica e cerimonial são exemplos de traços artísticos que passam a compor a realização recorrente das atividades político-partidárias. A esfera pública tradicional, composta por elementos como opinião e representatividade, se vê dominada pelo agenciamento complexo de recursos dramáticos que antes eram eventuais e delimitados a determinados espaços.

A leitura de Octavio Ianni (1998) sobre a conformação do poder vai no mesmo sentido. Segundo ele, nesse momento a sociedade moderna está sendo governada de acordo com os ditames do chamado “Príncipe Eletrônico”, entidade política multifacetada e disforme que dispõe de diversos recursos retóricos e tecnológicos para estabelecer os códigos de convivência aceitáveis.

Os vetores eletrônicos e as regras informacionais ocupariam o espaço que foi outrora da fortuna e da virtude (Maquiavel) na construção dos princípios de atuação política. Instantaneidade e dispersão em rede passam a ser os elementos condutores da boa governabilidade social, estabelecida por agentes múltiplos cujo privilégio se baseia mais na capacidade de gerir o aparato técnico-informacional e menos em tornar públicas mensagens de cunho político-partidário.

Segundo o autor, muito mais do que uma nova conformação cultural, em que os signos proliferam cancerigenamente, ou que a ficção

se aproxima do real, a imposição do entretenimento na moderna sociabilidade engendram uma nova concepção de poder e democracia.

A percepção dos conflitos e a formulação de identidades políticas estão relacionados a parâmetros novos. O princípio de sedução e a construção do carisma adquirem aspectos cada vez mais propriamente ficcionais e cênicos, em que os princípios de identificação e as filiações ideológicas usufruem de espaço ínfimo (Schmucler & Mata, 1992).

A partir dos anos oitenta essas tendências tornam-se cada vez mais críticas, com a propalada entrada na Era Informacional. As grandes nações ocidentais se vêem perplexas pela incapacidade das instâncias tradicionais de discussão pública em estabelecer a agenda política. Mais do que controlar, os mandatários do poder representativo passam a ser vigiados pelas câmeras e holofotes da esfera comunicacional.

A diminuição dos espaços de segredo da arena política passa a ser um fenômeno atestado continuamente. Cada vez menos os representantes da classe política têm possibilidade de encaminhar suas atividades a salvo do acompanhamento público. As câmeras e os profissionais da comunicação os acompanham em toda parte e o tempo todo. Tem-se a impressão de que o panoptismo se inverte, agora o Estado é constantemente vigiado por certos segmentos sociais através dos dispositivos eletrônicos (Debray, 1994).

Aquilo que muitos poderiam ver como conquistas democráticas e controle social acerca das atividades exercidas pelos mandatários públicos representa, no entanto, uma falsa capacidade de intervir nos espaços de poder. Em realidade, dá-se um constante desenrolar de enredos sociais que captam a atenção da sociedade da mesma forma que uma ficção serializada. Nesse contexto a expansão dos direitos da cidadania se conforma aos imperativos das regras estéticas. O rodízio de escândalos e denúncias que se sucedem na cena política contemporânea em diversos países nos últimos anos (Itália, Brasil, Rússia e outros) são exemplos

claros desse fenômeno e podem causar impactos significativos na composição e legitimidade dos governos.

Mas ocorre que o apelo imagético e a comoção coletiva comandam essa sucessão de eventos políticos, mais do que interesses públicos. Em outras palavras a cidadania no período contemporâneo, na ausência de parâmetros acordados para a estetização da política, depende de regras políticas estipuladas por parte de agentes que se pautam preponderantemente pelos procedimentos da dramaturgia. Os símbolos de poder são produtos culturais, organizados pela lógica do entretenimento e distribuídos com base nos esquemas legitimados pela indústria cultural. Belas imagens contam mais do que dados, e boa colocação no sistema do estrelato público propicia mais legitimidade do que participação comunitária e proximidade social.

A vedetização da política e a sucessão de escândalos propiciam formas dos cidadãos se posicionarem na esfera pública, mas em condição semelhante ao que ocorre no terreno das práticas ficcionais. Faz-se necessário um novo contrato político nessa era mediática-comunicacional, sem o qual os parâmetros da cidadania tendem a eclipsar, em favor do conforto espectador. Esse é o tema do próximo item.

## CIDADANIA NA ERA DA INFORMAÇÃO

Nos tempos em que o debate público era engendrado quase que exclusivamente por veículos como jornal, rádio e televisão, fazia-se constante por parte de ativistas de movimentos sociais e grupos não governamentais o uso de práticas da ação exemplar. Através dela era possível gerar uma mobilização social através do apelo ao voluntarismo de ações espetaculares que poderiam chocar a opinião pública. Por muito tempo esta constituiu uma tática recorrente, pois só era possível adentrar nas discussões públicas fazendo uso de estratégias de inserção na mídia, ou seja, estetizando sua própria ação.

Castells (1999) chama atenção que entidades como o *Greenpeace* vem realizando esse tipo trabalho desde os anos setenta, de

maneira a captar simpatia e filiados por intermédio de ações de impacto visual e mensagens captáveis pelos conglomerados de comunicação. Viagens de navio, ataques simbólicos a usinas nucleares, e outros tipos de performances pontuam a ação do grupo, de modo que temas específicos, elaborados simbolicamente, são incorporadas à agenda social. O autor mostra que o uso criativo e ousado da ação exemplar vincula práticas de resistência social com o linguajar das mídias impressas e eletrônicas, tornando essas últimas o depositário das estratégias de participação política de todos os setores.

Da mesma maneira que os mandatários públicos ritualizam seu comportamento e incorporam o linguajar do entretenimento, os grupos de pressão e setores da sociedade civil são obrigados a reproduzir práticas semelhantes, ao preço de sumirem dos embates políticos (Balandier, 1994).

A era informacional, que se origina no final do século XX vinculando o desenvolvimento nas áreas da informática com a reorganização do papel do Estado a nível global, permite o reconhecimento de novas formas de engajamento e de construção de relações democráticas (Castells, 1999; Schere-Warren, 1999). Essa condição social que vem se constituindo nas últimas décadas, comandada por vetores eletrônicos descentralizados e atores políticos dispersos em redes, possibilita a formação de novos acordos coletivos. Não estão ainda disponíveis muitos trabalhos relevantes sobre essa problemática, mas podem ser apontadas algumas reflexões que vão nesse sentido e auxiliam a pensar sobre as condições democráticas que se insinuam no momento presente.

A *ciberdemocracia*, ou a chamada cidadania eletrônica, são termos que adentram no léxico dos cientistas políticos. Na era da Internet e outros recursos da informática setores antes alijados da prática política convencional são capazes de interagir e descobrir meios de influenciar os processos decisórios. E dessa maneira criando espaços para um relacionamento diferenciado dos indivíduos para com os

dispositivos tecnológicos disponíveis.

A ditadura do entretenimento se pauta pela tentativa de eleger o arena do espetáculo enquanto espaço privilegiado de debate coletivo, a preço da equivalência geral dos diferentes ideários e propostas sociais. Ou seja, todas as idéias seriam válidas à medida em que conseguissem se inserir na ampla arena de entretenimento, que se torna o critério de legitimação da modernidade para selecionar as questões relevantes. O entretenimento, e as limitações do olhar concêntrico que o acompanharam ao longo do século XX, têm agora um rol de alternativas que estão sendo abertas pela banalização da informática e suas tecnologias auxiliares.

Com as perspectivas abertas pela Internet e o acesso dos cidadãos comuns à informação *on line*, é possível engendrar um outro tipo de participação na agenda pública. Grupos locais conseguem interferir nas decisões governamentais sem precisar atravessar os rituais da grande mídia, o que lhes confere o direito de escolher livremente os próprios temas e formas de atuação. E o que é fundamental, sem precisar se render aos artificios estéticos e dramatizados dos meios de comunicação que ainda dominam a cena política. Com isso, o entretenimento perde espaço para o voluntarismo eletrônico engajado. Vale a pena retomar as observações de Manuel Castells a esse respeito, elas apontam para um horizonte próximo e extremamente fecundo.

*"Tem-se a impressão de que é na esfera da política simbólica, e na organização de mobilizações em torno de um único tema realizado por grupos e indivíduos externos ao sistema político "principal", que a nova comunicação eletrônica poderá produzir efeitos mais drásticos"* (Castells, 1999: 411).

A vinculação de atores políticos a temas, e não eventos, corresponde a uma tendência que vem sendo construída social e tecnologicamente no período atual. A organização da sociedade civil em torno de redes voluntárias e horizontalizadas com forte vinculação temática

impõe o surgimento de um tipo de associativismo que vincula territorialidades, temporalidades e formas de sociabilidade diferentes, em um padrão plural e complexo de participação.

O coração da atividade política se desloca, das telas para as redes. A construção da cidadania dependerá cada vez menos dos rituais cênicos dos grandes conglomerados, e cada vez mais da integração de sujeitos políticos dotados de projetos e concepções sociais moldados coletivamente. As tecnologias eletrônicas possibilitariam um tipo diverso de visualização do poder,

*...se a representação política e os responsáveis pela tomada de decisão tiverem condições de estabelecer uma relação com essas novas fontes de contribuição interessados na política, sem que o processo fique restrito a uma elite tecnologicamente capacitada, um novo modelo de sociedade civil pode ser reconstruído, possibilitando a popularização da democracia, via eletrônica” (Castells, 1999: 411).*

Em outras palavras, não é imprescindível o idioma do entretenimento para as tomadas de decisão e os rituais democráticos. E nem se faz necessária a existência de grupos de poder econômico que secretem as regras do jogo político e nem estabeleçam autoritariamente sua agenda.

As redes de movimentos sociais que vem articulando e repensando formas democráticas de participação e mobilização social lidam com a formação de identidades e ideários comuns, de forma descentrada e muitas vezes informal. Segundo Schere-Warren (1999) a pluralidade consiste em um dos elementos diferenciais da atividade política mediada por redes. A experiência recente demonstra que, ao invés de se pulverizar os ideários coletivos em demandas não intercambiáveis ou centralizar decisões, as redes produzem uma sociabilidade de múltiplas alternativas não excludentes.

*“Se, por um lado, a construção dos sujeitos coletivos em torno de identidades específicas e do*

*reconhecimento das diferenças pode gerar uma fragmentação do tecido social, por outro, a convergência em torno de determinados princípios éticos comuns, tem permitido a múltiplos sujeitos conectarem-se na forma de redes...para o encaminhamento de inúmeras políticas sociais...(Scherer-Warren, 1999: 65).*

Essas modalidades de intervenção pública redefinem a perspectiva democrática, trazendo à tona a capacidade individual e grupal de reinventar os procedimentos políticos. Seja através de atividades filantrópicas, de defesa da cidadania ou pelo acesso coletivo aos recursos ambientais, as redes demonstram que informações e imagens podem ser produzidas e circuladas independentemente de centros estabelecidos de produção material e simbólica.

Com isso, o encaminhamento dos temas e processos decisórios podem ser conduzidas por setores sociais que não dominem propriamente, mas que se utilizem e explorem de forma criativa e pouco usual as tecnologias disponíveis. E isso tendo como objetivo a construção de utopias possíveis, e não apenas cenários e eventos para o entretenimento cotidiano. Em outras palavras, é possível falar de política e fazer política sem o recurso às práticas do entretenimento.

## CONCLUSÃO

O diagnóstico da literatura tratada aponta que a sociabilidade contemporânea está passando por um processo contínuo de estetização, ou seja, adquirindo aspectos ficcionais e relacionados às atividades de entretenimento. As instituições políticas, as modalidades de ativismo coletivo, os grupos de interesse e todos os setores envolvidos nas tramas de poder precisam continuamente qualificar sua capacidade performativa e de entretenimento, a preço de perderem visibilidade social.

A influência das tecnologias de comunicação não se restringe a seus efeitos enquanto atividade pública ou veiculadora de

certas mensagens. Mais do que isso, esses veículos dão visibilidade a um aspecto da moderna sociabilidade que se torna cada vez mais saliente, o primado da perspectiva estética e do idioma do entretenimento no cotidiano dos cidadãos modernos.

Os veículos de comunicação, e especialmente a televisão, dispõem de prerrogativas especiais para exercitarem essas práticas estéticas. Sua gramática visual e os efeitos de simulação que ela propicia vão muito além de uma intervenção ideológica. Ela pauta sua programação pela capacidade performativa de contar histórias e tornar ficcional o envolvimento com os fenômenos cotidianos, e principalmente a política. Tem-se uma experiência coletiva agradável e prazerosa, a preço de uma intervenção fraca e desqualificada dos setores que não secretam uma capacidade de dominar o linguajar e as técnicas do entretenimento.

A construção de relações democráticas e da cidadania passam atualmente pela capacidade de participação local e ativismo dos diferentes segmentos sociais nos assuntos públicos que se desenvolvem de forma desterritorializada pelo tecido social global. À medida em que os cidadãos incorporem em sua prática cotidiana modalidades de atuação em rede, eles serão capazes de intervir nos processos decisórios sem se renderem aos parâmetros do entretenimento da mídia.

A dominação da política estetizada pode estar em declínio, cedendo lugar a sujeitos sociais que interajam e participem das decisões coletivas ao invés de simplesmente apreciá-las. Os setores sociais ávidos pela expansão dos direitos da cidadania ansiosamente aguardam (e intervêm) pelo desfecho favorável dessa trama.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BALANDIER, G. *El poder en escenas*, Barcelona: Paidós, 1994.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução, *Col.*, São Paulo: Abril, 1983. (*Os Pensadores*).
- CASTELLS, M. *A era da informação: economia, sociedade e cultura.*, São Paulo: Paz e Terra, 1999, v. 2: *O poder da identidade*.
- DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*, Lisboa: Mobilis in Mobile, 1991.
- DEBRAY, R. *O estado sedutor*, Petrópolis: Vozes, 1994.
- FEATHERSTONE, M. *Cultura de consumo e pós-modernismo*, São Paulo: Nobel, 1995.
- IANNI, O. *Príncipe eletrônico*, Campinas: IFCH/UNICAMP, 1998. (*Coleção primeira versão*).
- MASI, D. *O futuro do trabalho*, Brasília: UNB, 1999.
- ORTIZ, R. *Cultura e Modernidade*, São Paulo: Brasiliense: 1991.
- ORTIZ, R. *Mundialização e cultura*, São Paulo: Brasiliense, 1994.
- REQUEÑA, J. *Discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*, Madrid, Cátedra, 1992.
- SARLO, B. *Cenas da vida pós-moderna*, Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- SCHERER-WARREN, I. *Cidadania sem fronteiras*, São Paulo: Hucitec, 1999.
- SCHMUCLER, H., MATA, M.C. (orgs.) *Politica y comunicacion*, Buenos Aires, Catalogos, 1992.
- SMITH, A. *The age of behemoths*, New York: Priority Press, 1991.
- SUBIRATS, E. *Metamorfosis de la cultura moderna*, Barcelona: Anthropos, 1991.
- VIRILIO, P. *Guerra e cinema*, São Paulo: Scritta, 1993.
- VIRILIO, P. *A arte do motor*, São Paulo: Estação Liberdade, 1996.
- WARK, M. *Virtual geography*, Indianapolis: Indiana University Press, 1994.

