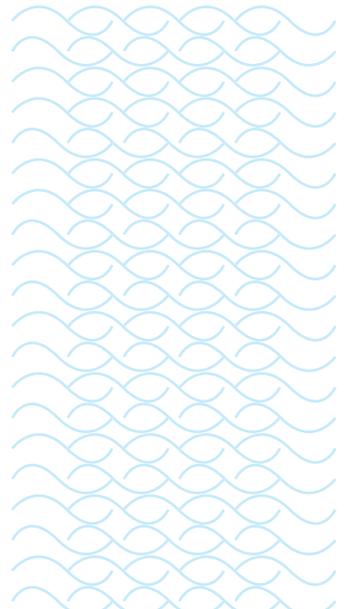
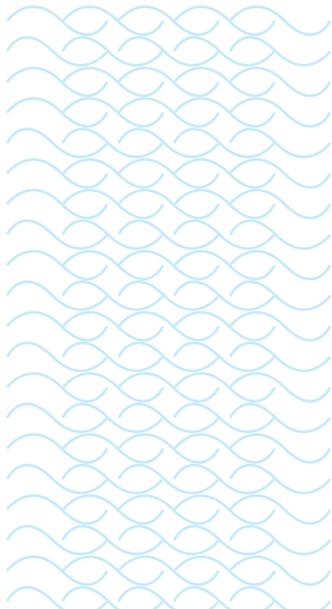


# **ARTIGO INTERNACIONAL**





# O crepúsculo da democracia. Comunicracias, poder e transpolítica\*

Vincenzo Susca\*\*

*Todos as grandes épocas de cultura são épocas de decadência política: o que foi grandioso em termos de cultura foi não político e mesmo antipolítico.*

(Friedrich Wilhelm Nietzsche, *Crepúsculo dos Ídolos*, 1889)

---

## Resumo

Este artigo aborda as interações entre meios de comunicação e política, analisando o fenômeno das comunicracias, isto é, formas de poder líquido – poder puro – da pós-modernidade, assim como a democracia tem sido o sólido correspondente da modernidade. São analisados fenômenos como o surgimento dos políticos telepopulistas, da politização do espetáculo, as manifestações públicas e coletivas de comoção, das metamorfoses das plataformas expressivas, entre outros, concluindo-se com o paradigma da pós-democracia, ou da “comunicracia”: as culturas digitais e eletrônicas não apenas promovem uma forma de experiência imersiva e situacional; mais que isso, convidam o usuário a produzir mundos, liberando a criatividade e o instinto político de cada um. É assim que a distinção entre a política e a pessoa tende a aparecer como uma convenção datada, obsoleta, tanto do ponto de vista cultural como técnico.

**Palavras-chave:** Comunicação. Política. Televisão. Mídias eletrônicas. Populismo. Participação. Cidadania.

---

## Abstract

This article discusses the interactions between media and politics, analyzing the phenomenon of comunicracias, that is, forms of liquid power – pure power – of postmodernity, just as democracy has been the solid correspondent of modernity. We analyze phenomena such as the emergence of telepopulist politicians, the politicization of the spectacle, the public and collective manifestations of commotion, the metamorphoses of expressive platforms, among others, concluding with the paradigm of post-democracy, or “comunicracia”: digital and electronic cultures not only promote a form of immersive and situational experience; more than that, they invite the user to produce worlds, releasing the creativity and the political instinct of each one. This is how the distinction between politics and the person tends to appear as a dated, obsolete convention, both culturally and technically.

**Keywords:** Communication. Policy. TV. Electronic media. Populism. Participation. Citizenship.

---

\* Data de recebimento: 15/12/2017. Traduzido do francês por Denise Katchuian Dognini, tradutora, editora e revisora, graduada e pós-graduada em Comunicação Social.

\*\* Vincenzo Susca é mestre de conferências em Sociologia na Universidade Paul-Valéry de Montpellier, pesquisador associado do Ceaq (Sorbonne) e McLuhan Fellow na Universidade de Toronto. É diretor editorial dos *Cahiers européens de l'imaginaire* e autor dos livros *À l'ombre de Berlusconi* (Milão, 2004; Paris 2006), *Ai confini dell'immaginario* (Milão 2006, Porto Alegre 2006), *Joie Tragique* (Milão 2010, Paris 2011; Barcelona, 2012), *Transpolitica* (Milão, 2008, com D. de Kerckhove) e *Récréations* (Milão, 2008; Paris, 2009, com C. Bardainne). Suas últimas obras são *Les affinités connectives* (Paris, 2016; Porto Alegre, 2018) e *Pomoculture* (Paris, 2016; Milão, 2016; Porto Alegre, 2017, com C. Attimonelli). Contato: <vincenzo.susca@univ-montp3.fr>

## Verwindung, efeitos perversos e pós-modernidade

Inspirados pela metáfora da aura, já empregada por Walter Benjamin (2000), podemos sugerir que as redes digitais, bem como todos os mundos virtuais que caracterizam a sociabilidade contemporânea, levam à realização do processo fatal de separação entre a aura do corpo do líder político e do corpo social, entre o poder instituído e o poder institucional (MAFFESOLI, 1992), concretizando substancialmente o processo de acesso do público, até então mantido à parte, ao primeiro plano da vida coletiva. Devir-arte do público.

Nesse caso, como em muitos outros, a história social da mídia (BRIGGS; BURKE, 2000) nos permite entender claramente os prenúncios das tendências que a sociabilidade eletrônica agora confirma plenamente. Apenas os que não estudaram a mídia – *understanding media*, como queria McLuhan (1997) –, os que não entenderam que essas plataformas expressivas são o cenário do qual os bastidores da vida cotidiana se utilizam para renovar sua existência, falharam em perceber atualmente o quanto a sociedade em rede (CASTELLS, 1996) poderia ser um elemento de desintegração – e não um elemento funcional e regenerativo – das políticas e culturas modernas. A mídia, desde as representações de pessoas na pintura renascentista até a exposição nua e crua do mau-gosto nos *reality shows* contemporâneos, chegando aos Snapchat, Vine ou Chatroulette, fez concessões ao público, ou melhor foi usada e adaptada pelo público para adentar a tela central da cultura.

À luz das inovações potenciais, mas igualmente em alguns de seus aspectos já evidentes, trazidos pelas culturas digitais, chegou o momento de redescobrir, de forma afirmativa, aquilo que os célebres trabalhos de Adorno e Horkheimer (1947), Debord (1988, 1992) e Baudrillard (1981, 1995) sublinharam de maneira crítica, negativa e essencialmente “apocalíptica” (segundo a definição de Eco, 1999). Para fazer isso, devemos desviar o pensamento deles exatamente como os situacionistas nos ensinaram (FORD, 2005; MOSCONI, 1997), isto é, usar suas intuições para empurrá-los contra o próprio espírito que as provocou, para desvelar sua natureza ideológica. É também o espírito que moveu as massas do seu advento no contexto das cidades modernas no século XVIII: encontrar o caminho para aproveitar o prazer, a liberdade e o bem-estar onde não existiam, em meio a uma condição alienada e pontuada pelo trabalho e pela reprodução social.

O que a maioria das elites culturais e intelectuais não entendeu (ou ainda não se dignou a entender) é a trajetória que a aura traçou a partir do momento em que, mediante o processo de reprodutibilidade técnica, destacou-se da obra de arte (BENJAMIN, 2000; TACKELS, 1999; BARDAINNE; SUSCA, 2009). Muitos teóricos acreditavam que uma operação desse tipo desencadearia irreversivelmente uma dinâmica de progresso ligada não tanto à força e ao poder do mito, mas sobretudo à razão universal (em certo sentido, portanto, a técnica produzida pela razão se libertaria do peso simbólico e emocional do imaginário, do mito e do sagrado). Essa mesma ilusão produziu paradoxalmente o que Adorno e Horkheimer descreveram perfeitamente: a tentativa de suprimir o mito e o sagrado causou de forma direta um processo igualmente perigoso de mitificação e sacralização da razão como instrumento ideológico de preservação da sociedade burguesa baseada no ritmo produtivo (1974).

No entanto, essas elites elaboravam suas próprias teorias, organizavam o social e implantavam suas estratégias de dominação de acordo com o manifesto cultural baseado no progresso, na razão, no trabalho e no livro. Enquanto isso, as massas, ao reinvestir o lúdico, o onírico e o imaginário, ao frequentar os territórios agradáveis e carnais das telas audiovisuais, consumindo e assumindo as mercadorias-signos (BAUDRILLARD, 1970), refletindo-se na fantasmagoria da indústria cultural, desenvolveram táticas e deram forma a mundos idiossincráticos em relação às linguagens, aos corpos, aos conhecimentos e às fronteiras modernas. A cultura contemporânea brota do cisma entre a sociedade que pensa e a sociedade que vive, ela provém do curto-circuito entre o global e o local, entre as linguagens alfabética e corporal, entre a natureza abstrata das leis e a natureza concreta e sensível dos prazeres, entre o Estado e a pessoa, entre produção e consumo, entre as vanguardas e as massas. A pós-modernidade não representa, na verdade, a enésima manifestação de um desenvolvimento linear, nem um *novum* como valor final, não é a superação crítica da modernidade, mas a sua ultrapassagem, a sua distorção ou, em vez disso, o resultado da *Verwindung* heideggeriana (HEIDEGGER, 1957; VATTIMO, 1998). O processo de reprodutibilidade técnica na verdade não eliminou a aura, não a dissolveu na razão abstrata, mas sim a deslocou e trouxe para a experiência coletiva mediante uma dinâmica de reapropriação social – daí o reencantamento do mundo, ao qual se dedica Maffesoli (2007). Ele vestiu a massa ao acompanhar seu devir-arte, devir-obra de arte, obra sem obra. A mídia e as mercadorias tornaram-se assim os fundamentos dos sistemas totêmicos, os fundamentos de um *habitus* com o qual revestimos o corpo social, o cimentamos em relação a um patrimônio afetivo, emocional e simbólico compartilhado, para além dos imperativos categóricos, das estratégias de poder e das abstrações ideológicas. Podemos então compreender um vínculo indissolúvel e estruturante, em sua natureza destrutiva e regeneradora, entre a comunicação e a comunhão que ocorrem nessas paisagens, bem como entre a sociedade de consumo e a sociedade de consumação (BAUDRILLARD, 1970).

Assim, como mostra o filme de Michel Gondry, *Rebobine, por favor* (2008), se a indústria cultural e o sistema de consumo são concebidos, implementados e produzidos, a princípio, para legitimar e perpetuar de forma sutil e inconsciente – e por isso mesmo profunda e radical – o *status quo* da sociedade burguesa e moderna, como resultado são, inesperadamente, vividos, manipulados e consumidos de forma a corroer e irreversivelmente colocar em crise o *status* e o paradigma que os produziram: é a revolta da mercadoria contra seu defensor imprudente, o cadáver trazido à vida pelo Dr. Frankenstein, que se vinga de seu criador cínico e inconsciente. O pai da sociologia do imaginário, Gilbert Durand, centrado na passagem da Galáxia de Gutenberg para a civilização da imagem, fornece uma descrição valiosa do processo que estamos tentando destacar aqui, usando a eficaz fórmula do efeito perverso:

[...] esse “efeito perverso” nunca foi planejado nem considerado. A pesquisa decorrente do positivismo e de seu triunfo é apaixonada pelos meios técnicos (ópticos, físico-químicos, eletromagnéticos etc.) da produção, da reprodução e da transmissão de imagens; mas ela continuou a desprezar e ignorar o produto de suas descobertas. Este é frequente-

mente o caso em nossas pedagogias tecnocientíficas [...]. Não é o mesmo para a exposição do imaginário. A imagem, tendo sido sempre desvalorizada, ainda não preocupa a consciência moral de um Ocidente que se acredita vacinado pela sua iconoclasia endêmica. A enorme produção obsessiva de imagens é limitada ao domínio da “distração”. (1994, p. 21-22).

Tudo o que até agora tem sido marginalizado e superficialmente rotulado como mera “distração” está no processo – às vezes de forma evidente, outras vezes subterrânea – de se traduzir em “distorção” e “destruição”. Esse é o aspecto irônico e dionisíaco dos dados sociais atuais. A imaginação contemporânea, com todas as suas afinidades conjuntivas, pode ser corretamente interpretada como um efeito perverso de iconoclastia, racionalização geral da existência e do desencantamento do mundo, implementado pela modernidade. Este é o ponto de fratura que não deve ser esquecido quando se tentam prefigurar formas de pós-modernidade e decifrar os resultados da transfiguração da política. Mais uma vez, isso prova que, para além dos sonhos de glória e de dominação do positivismo, do cientificismo e atualmente do neoliberalismo, a sociedade permanece estruturalmente um “sujeito” imprevisível do qual não podemos definir resultados *a priori*. É uma falácia, parafraseando Heidegger (1964), continuar a considerar a presença como um “sujeito do objeto” (a ciência). No que concerne ao nosso discurso, o deslocamento da aura da obra de arte para as mercadorias, para o mundo da mídia e agora para o público não só nos dá um sinal ulterior da morte da arte (HEGEL, 1944), mas também lança mais luz sobre passagens que são o corolário inevitável disso: o declínio do intelectual e do político, o retorno à ordem da sociabilidade imediata. Mais uma vez: devir-arte do público.

## Do super-homem ao homem comum

Voltemos às mídias e à política no momento da sua reprodutibilidade digital. Na verdade, a televisão já ajudou a mudar significativamente o *status* típico do líder ideal, considerado uma figura sagrada e heroica da esfera política, à esfera mundana, onde ele se torna um homem comum ou “normal” (do super-homem ao homem comum). Como sugere Meyrowitz (1985), a televisão obriga os políticos a se humanizar, a remover as roupas do herói e do grande chefe para atrair as vozes, a disfarçar-se de homem comum para se aproximar. Isso ocorre porque, pela primeira vez, o principal dispositivo tecnológico usado para entrar em contato com o público e convencê-lo estimula e induz mecanismos de identificação horizontal. Nós tendemos, portanto, através dele, a favorecer personagens médios em detrimento de grandes líderes (segundo McLuhan, é por esta razão que Kennedy derrotou Nixon em 1960 [1997]).

A natureza do meio televisivo consegue mostrar – e, em alguns casos, são justamente suas lógicas produtivas que o levam a pesquisar com avidez – o rosto humano do líder, seus pontos fracos, suas falhas, seus tiques, que anteriormente poderiam ser omitidos ou manipulados pelas formas anteriores de comunicação (a praça pública e a imprensa,

por exemplo). McLuhan refere-se à natureza “fria” como a principal característica da linguagem televisiva, o que significa que esse meio, ao não estimular a participação em alta definição de nenhum sentido, convida o público a interagir e se inserir no “mosaico televisivo” para dar sentido à sua mensagem (1997). A política feita e comunicada na televisão, uma vez que deve se adaptar necessariamente ao novo mundo e à nova linguagem audiovisual, precisa solicitar a participação e a empatia do público através de personagens-tela, assuntos capazes de servir como simulacros para o público, de configurar seus corpos como continentes em vez de conteúdo. É por esta razão que os telepopulistas, de Silvio Berlusconi (SUSCA, 2006a) a Marine Le Pen e Matteo Salvini, passando por Arnold Schwarzenegger (SUSCA, 2006b) só escrevem o seu programa de governo depois de terem sondado as tendências do público, por meio da pesquisa de mercado. O meio é a mensagem, mas, mais do que isso, desenha e carrega dentro de si o tipo ideal de política de determinada época.

Na modernidade tardia, a televisão desempenha um papel ambíguo na evolução das formas de poder: permite a plena realização de democracias representativas, mas, ao mesmo tempo, incuba e contém à sua maneira – na alma das subjetividades que lhe são intrínsecas – os vírus que atacam a lógica, as ideologias e os corpos da modernidade e da própria política. A telinha não produziu, como temiam os defensores mais ortodoxos da Escola de Frankfurt, a massificação, a hipnose coletiva e a estupidificação dos espíritos, a ponto de não servir de instrumento através do qual desvelamos e denunciemos a natureza ideológica e ficcional das identidades coletivas, arrancando o público do social fundamentado na abstração, no progresso, no trabalho, no livro e na política, e reconectando-o com o ritmo da vida cotidiana.

Através da televisão, a desmassificação do corpo social acelerou-se, a constituição global de novas subjetividades ligadas a estilos de vida, a paixões e interesses que não podem mais ser reduzidos dentro de um qualquer quadro predeterminado (APPADURAI, 1996), que já não podem ser previstos ou racionalizados, foi apoiada e esclarecida. Como McLuhan afirma: “Na frente da televisão, o visualizador é a tela” (1997, p. 356). Tal meio se presta assim a favorecer práticas de mediação que, neste caso, não podem ser fracas e efêmeras, transitórias e momentâneas: a interação, a tentação de assumir o papel principal e a participação que ele induz constituem as próprias bases de sua superação e, com isso, a desintegração do modelo televisivo político-cultural, baseado na democracia nacional representativa.

De um ponto de vista diferente do dos analistas apocalípticos da mídia, podemos argumentar que o populismo eletrônico não é tanto o mecanismo pelo qual se ataca a política democrática da modernidade, mas a modalidade que permite sua sobrevivência, preservando inteira ou parcialmente as especificidades sistêmicas que os populistas, disfarçados de bárbaros, prometem derrotar para fins eleitorais, mas, na realidade, preservam em sua totalidade e sua miséria. Líderes populistas como Berlusconi, Sarkozy, Le Pen, Salvini e Trump – guardadas suas diferenças – não fizeram nada além de atrair os eleitores, agarrando-se à linguagem e ao ideário antipolítico ou simplesmente apolítico dos excluídos, de todos aqueles que ficaram de fora da linguagem do poder moderno, daqueles que vivem

dessincronizados com o Estado e os partidos, daqueles que habitam e frequentam territórios diversos em relação às instituições e aos editoriais da imprensa culta: o grupo inculto dos consumidores da “TV-lixo”. Aqueles a quem as belas almas da cultura e da política preferem comodamente estigmatizar como “bárbaros”, em vez de compreendê-los, de conhecer a mensagem final que gritam escandalosamente – o mal-estar da modernidade.

## A politização do espetáculo

Os telepopulistas referem-se à linguagem corporal e do prazer, aos sentimentos comuns, mesmo quando escabrosos, em vez de referir-se às linguagens do conhecimento, à frieza e ao cálculo da razão ou à abstração dos ideais. Eles entenderam que o último fio que pode vincular a esfera política à vivência coletiva não é mais constituído pelo discurso político tradicional, austero e abstrato, mas pelo calor e pela densidade do símbolo, da emoção e da afetividade compartilhada. Eles não transmitem uma mensagem política, mas reproduzem uma parte do sentimento coletivo através e dentro de seu corpo-simulacro (BONI, 2002). Tudo isso, longe de nos conduzir a ditaduras videocratas, constitui o último caminho – breve, desesperado e fugaz – para a política de sobrevivência conforme concebida e pensada na modernidade. *Posteriormente*, esses corpos, confundidos com mercadorias e estrelas, perfeitamente alinhados com os mecanismos de comerciais, são consumidos como produtos, no sentido original do verbo consumir: destruir, esvaziar, desperdiçar.

A plataforma midiática pós-espetacular contemporânea, ainda que inicialmente transmita o cetro do poder a telepopulistas medíocres, às vezes perigosos e muitas vezes ridículos, logo em seguida serve-se desses objetos-simulacros para mostrar cinicamente a que ponto o Rei Moderno está nu e frágil, impotente perante os desafios simbólicos lançados pelas culturas digitais. Um ato de dessacralização, desmistificação e dessimbolização dos corpos políticos da representação, expostos como cadáveres profanados de um sistema que resiste na medida em que toma consciência do seu declínio.

É no plano simbólico-afetivo, antes mesmo do plano programático-político, que a espessa armadura da civilização de massa é perfurada e arruinada. É o imaginário que triunfa sobre a realidade do papel. As ciberculturas e seu corolário na rua (BRIGGS; BURKE, 2016) revelam toda a astúcia que está inscrita em seu DNA, sua capacidade intrínseca de desafiar a ordem constituída sem entrar em uma relação dialética com ela, mas ao contrário, ignorando-a e mudando a perspectiva do confronto, recusando-se a atuar no mesmo contexto linguístico e cultural. Opor-se frontalmente ao sistema significaria assentar as bases de uma absorção em prazo mais ou menos longo. A sábia indicação de Baudrillard é, portanto, integrada na ação inconveniente dos cibernautas mais exuberantes, em sua dispersão:

Nunca atacar o sistema em termos de relações de poder. Isto é o próprio imaginário (revolucionário) que impõe o sistema, que só sobrevive ao liderar constantemente aqueles que o atacam para lutar sobre o terreno da realidade, que é seu para sempre.

Mas deslocar a luta para a esfera simbólica, onde a regra é a do desafio, da reversão, do lance mais alto. (2002, p. 24).

As manifestações populistas, por outro lado, nos remetem claramente ao lado escuro e ambíguo da passagem entre a grafosfera e a videosfera, da centralidade da imprensa à do audiovisual, conforme mostra Debray (1993). Nós apenas precisamos corrigir sua análise e entender o significado afirmativo dessa mudança de paradigma, tentando identificar o que falta ao filósofo francês, a passagem fatal seguinte: da videosfera à esfera da rede, ou suas bolhas. Este é o advento que, mais do que qualquer outro, desmente os pressupostos científicos e ideológicos que temiam o advento da telecracia ou da videopolítica como formas de governo paradiatorial (POSTMAN, 1985; SARTORI, 1997): a partir do momento em que se percebe a crise do sistema de televisão e do sistema político que está ligado a ele, todo pesadelo orwelliano perde sua dignidade científica e é depositado no cemitério de ideologias desatualizadas.

A televisão, por outro lado, permitiu pela primeira vez que as massas entrassem no espectro político, ela as aproximou dos líderes e iniciou o processo de desmistificação do político e da política como forma de poder. O público descobriu assim a verdadeira fraqueza do príncipe da modernidade tardia, suas falhas e seus bastidores cotidianos (MEYROWITZ, 1985). Este processo, por sua vez, foi acompanhado por novos mitos, especialmente porque o telêlder do momento conseguiu de forma mágica compreender e integrar em seu corpo o espírito do tempo e a essência do imaginário coletivo. Mesmo que, no fundo, a qualidade da magia em questão resida simplesmente na capacidade de preencher o vazio que as culturas políticas e intelectuais deixaram entre elas e o corpo social.

A política-espetáculo (STATERA, 1986), no entanto, não passa de uma fase transitória que alimenta e serve de prelúdio para a seguinte passagem: a politização do espetáculo e da sociedade do espetáculo, a transformação do espectador em ator, a conversão de ícones comerciais, banais e cômicos em armas antipolíticas. A este respeito, a deserção da política e a anomia social são os sintomas mais evidentes de um sentimento comum, agora destacado das tradicionais afiliações partidárias e ideológicas, de um sentimento que está se voltando para outras telas e que é produtor de outros mundos, e de outras maneiras. Por outro lado, assim como o corolário da obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica é o “devir-arte” do público (BENJAMIN, 2000), o corolário da política no momento da sua reprodutibilidade digital é a tendência de dissolver a política no corpo social, o desenvolvimento transpolítico do entretenimento.

Tal é a turvação telúrica que caracteriza o nosso tempo, como um ruído subterrâneo que se espalha nas metrópoles e nasce dos mundos digitais: é o ruído produzido pela passagem progressiva do público do outro lado da tela – a sede de poder da sociedade no auge de sua maturidade expressiva. Este é o resultado final da fervilhante existência social sem propósito, forma que reaparece com força na pós-modernidade nascente e repousa sobre a dupla consumo-consumação e comunicação-comunhão com a natureza, com objetos, com o ritmo da vida.

## O espectro do populismo

Um espectro assombra o Ocidente: o espectro do populismo.

Marine Le Pen e Emmanuel Macron na França, Beppe Grillo e Matteo Salvini na Itália, Donald Trump nos Estados Unidos, evangélicos no Brasil, para não mencionar o que levou os britânicos a optar pelo Brexit, interrompendo o processo de unificação europeia iniciado e há 60 anos pelo Tratado de Roma: estamos diante da tragédia da política.

Nesse sentido, é claro que o uso de um tom e um conteúdo tão brutais por parte dos novos populistas – xenofobia, misoginia, nacionalismo, homofobia ... – é um sinal da crise da democracia como a conhecemos. Os líderes em questão agora renunciam ao uso de discursos clássicos das linguagens políticas tradicionais para gritar, atacar, vencer, apelar ao emocional, abandonando completamente a dimensão racional e mesmo ideológica que há muito caracteriza as campanhas eleitorais e a arte do governo. Com a opinião pública às nossas costas, eles apelam para o lado mais obscuro da emoção pública, sem conseguir retomar o contato com a vida cotidiana, porque esta já se encontra distante em relação à política... Por isso eles se exaltam e excedem os limites da razoabilidade: porque já não os ouvimos, não os seguimos, já não confiamos neles.

Na verdade, a idade de ouro da política está chegando ao fim. Nós somos governados por monstros. Figuras que não se parecem mais com os cidadãos que deveriam representar,<sup>1</sup> mas, pelo contrário, exibem a brutalidade que reside nas profundezas do inconsciente coletivo – uma brutalidade “incivilizada”, alimentada pela sede de uma mudança repentina na forma como nossas sociedades são constituídas. De fato, quanto mais aguda é a frustração com a ordem estabelecida, mais os eleitores, como em uma explosão furiosa, *golpeiam* o sistema, favorecendo a invasão por personalidades rudes e bélicas, com seu discurso inflamado, de Silvio Berlusconi a Donald Trump, de Marine Le Pen a Nicolas Sarkozy.

Isto é, em muitos aspectos, a expressão sub-reptícia de um certo desejo latente de catástrofe por parte da vida comum, da praça pública. Assim, se a política já não corresponde às modalidades de vida e imaginário que estão presentes na vida social, é, portanto, melhor – parece ser o discurso atual – afastar-se o mais drasticamente possível, invocando máscaras capazes de levar a cabo a catástrofe em que as sociedades ocidentais estão mergulhadas há muito tempo. A escolha se faz então de maneira quase cínica, sem entusiasmo popular particular, como se fosse guiada desde o início por uma consciência infeliz ou pelo ódio em relação ao *status quo*. Assim, testemunhamos o triunfo de uma tendência, uma vez esgotado o reservatório de sonhos, seduções e milagres, de esses novos populistas usarem um discurso mais severo, exibirem um aspecto mais severo e cínico e assumem a aparência dos vilões que tanto alimentaram a imaginação contemporânea, do Coringa a piratas, de bárbaros a assassinos em série, passando por Dexter, Deadpool e Doutor House. É quase o resultado de um inconsciente coletivo, e mesmo de uma inconsciência e irresponsabilidade coletivas que reivindicam diretamente a destruição da política, escolhendo para esse fim o

<sup>1</sup> A etimologia da palavra “monstro” vem do latim *mostrum*: “Prodígio que adverte sobre a vontade dos deuses, que a mostra”.

que é pior. Assim, votar em Trump (EUA), em Le Pen (França) ou em Grillo (Itália), mas também, de certa forma, a favor do Brexit (Reino Unido), remete, de certa forma, no plano do imaginário, a um ato terrorista contra o sistema. A violência física é assim substituída pela simbólica.

De fato, o sucesso desses personagens e suas estratégias de sedução são inversamente proporcionais à graça de seus rostos, à moderação de seus discursos e à homogeneidade que eles mostram em relação aos estilos que caracterizam as elites de nossas sociedades. A partir do momento em que a única modalidade efetiva de participação na gestão da república está nas urnas, o eleitor, desapontado pela política, não encontra melhor recurso para sua ansiosa busca pela mudança do que na eleição de figuras exacerbadas, limítrofes, metáforas de uma possível sabotagem do sistema. Não se pode negar: esses ícones gozam de uma conexão subterrânea com o inconsciente coletivo. Os disfarces que eles usam com sucesso são os sintomas do mal-estar assustador que amadurece no corpo social, e este, ao escolhê-los, grita de maneira mais paroxística sua aspiração de destruir a ordem estabelecida. A sua espetacularidade em ritmo diabólico é sinal de uma profunda frustração que a política não pode representar e menos ainda controlar. De certa forma, estamos em uma deriva agora irreversível, distantes de qualquer solução, no sentido dialético da palavra. Não há mais nenhuma síntese possível e, talvez, como foi o caso de todas as grandes mudanças que caracterizaram a história, sejamos forçados a passar pelo trágico, por uma tragédia. No entanto, podemos torná-la menos insuportável e exacerbada, se compreendermos os motivos, os sentimentos e as formas. Como Michel Maffesoli sugere, o fim de um mundo não é o fim do mundo (2009). Só precisamos ter a coragem de ver o que está nascendo nas ruínas da modernidade, para ir além da modernidade, sabendo que os populistas de quem falamos são parte integrante do sistema que declaram querer abater. Eles não são a solução do problema: eles são o próprio problema em seu nível paroxístico.

## Emoção pública

Como sugere Michel Maffesoli, a sombra de Dionísio não está relacionada com os cenários pós-modernos (1985): o efêmero, não racional e inútil mundo de consumo, jogo e celebração, que durante muito tempo desviou a cidadania do nobre discurso dos políticos, em uma espécie de retorno da espiral giratória, volta à cena social, dirigindo a atividade de desperdício e despesa na própria política, transformando sua própria sensibilidade antipolítica em transpolítica. Aqui é revelado o caráter fecundo da sensibilidade que se oculta no *mal* da distração: “Quanto mais ele quer ascender na luz, mais suas raízes afundam na terra, com força, para baixo, na escuridão, no abismo, no mal” (NIETZSCHE, 2002, p. 46).

Estes são o aspecto mais inesperado e o resultado surpreendente da sociedade do espetáculo. Embora acreditássemos que o consumo, bem como toda cultura espetacular, constituísse um aprendizado de alienação e não atividade mediante a qual poderia ser transmitida a adesão ao *status quo*, ele realmente condensou a energia social, alimentou as práticas culturais do cotidiano e, em última análise, contribuiu para a erosão da política e do seu

sistema cultural. Há uma homologia estrutural, uma continuidade palpável entre “o devir-mundo da mercadoria, que é também o devir-mercadoria do mundo” (DEBORD, 1992, p. 83), e o devir-mercadoria da política, que é também o devir-política da mercadoria. Ambos os processos iniciam o irreversível processo de consumo-consumação do mundo.

Se a modernidade ocidental investiu energia social na figura típica ideal do cidadão, a condição contemporânea toma forma da subjetividade do consumidor dos bens e das comunicações, sobre a estetização da vida cotidiana. Se a esfera pública burguesa decorre do debate racional da burguesia privada reunida como pública (HABERMAS, 1995), ela é ultrapassada e tornada obsoleta pelas manifestações coletivas de emotividade, pelas festas *raves* (ATTIMONELLI, 2008), pelas circum-navegações da web (HUGON, 2010), através da exposição e conexão de histórias de vida que se cristalizam nas afinidades conectivas (SUSCA, 2016), pela comunhão em torno do consumo e da comunicação de tribos, de fãs, de *geeks* que não podem ser relacionados a nenhuma metanarrativa ou qualquer “ficção de direito público” (fórmula usada por Habermas para descrever a fase final da opinião pública, 1995).

De uma forma ou de outra, são sempre as dinâmicas derivadas das tramas triviais do ser social que configuram e especialmente legitimam uma determinada ordem social (DURKHEIM, 2002). A partir do momento em que a atividade da vida cotidiana é reconstituída na dimensão corporal, hedonista e lúdica do consumo e da comunicação em suas diversas modulações, marginalizando as dimensões alfabética e racional do conhecimento, é a própria estrutura da sociedade que muda. O gasto e o excesso – elementos que constituem, de acordo com Bataille, o fluido vital de qualquer sociedade (2003, 2010) – não estão mais orientados para a abstração da política e dos imperativos categóricos, mas para a emoção e a imaginação do mundo do ser social no *hic et nunc*. Da abstração à empatia. Da opinião pública à emoção pública. Da cabeça ao estômago.

Este reposicionamento enfatiza uma nova estruturação da vida cotidiana, que começa precisamente da despesa improdutiva, do desperdício e do que Nietzsche chama de “destruição criativa” do existente: “Mutação de valores – é mutação de criadores. Aquele que deve ser um criador não faz mais do que destruir” (2002, p. 57). O consumo não é um vazio a preencher, mas é a própria cena da troca simbólica, gerando um intenso investimento emocional que distorce a economia e a ecologia do ser humano.

Como Bataille (2003) lucidamente demonstrou, a ordem burguesa se autopropetua e se regenera continuamente pela estimulação da atividade de consumo e, ao mesmo tempo, pela regulação pontual graças à sua capacidade de circunscrever os limites de entretenimento de acordo com suas regras produtivas e suas primícias culturais (JORON, 2010). Margens fictícias de autonomia e distração são atribuídas ao social, servindo na realidade para manter e nutrir a ordem constituída, para secundar o ritmo produtivo. Nesse sentido, é essencial para a sobrevivência do sistema estabelecer os limites do prazer, da fuga e fazer que sejam rigorosamente observados; estabelecer uma clara separação entre o merecido descanso e a inércia inaceitável, entre o pecado da gula e a glotonice, entre a justa sexualidade e a luxúria imoral (que é a microfísica do poder revelada por Foucault, 2004).

Nesse nível, se desenrola a natureza subversiva do imaginário contemporâneo, seu caráter irreconciliável com a ordem estabelecida: o poder e seus múltiplos avatares (intelectuais, instituições estatais, igrejas) perderam a capacidade de regular os excessos, de domar as paixões que vivem nas entranhas do cotidiano, de trazer de volta o enxame desordenado das massas a sua ordem simbólica. As duas esferas de vida e de significado já não se correspondem, agora falam línguas diferentes. Como o Abruzzese (1996) aponta, no traço de uma intuição McLuhanniana, enquanto a primeira permanece entrincheirada nos paradigmas exclusivos da escrita (linguagem da mente), a última privilegia a dimensão tátil e carnal do audiovisual e do digital (linguagem corporal ou, talvez possamos dizer, “razão ardente” evocada pelos surrealistas) – a pornocultura, como recentemente propusemos (ATTIMONELLI; SUSCA, 2017). Fortaleza *versus mundus*. As derivas, os múltiplos excessos e a suplantação emocional das culturas de consumo eludem a racionalidade da ordem constituída, encobrem sua voz austera, opõem à sua natureza desencarnada sua própria vida nua, substituem sua moralidade abstrata por sua própria ética da estética (MAFFESOLI, 1993).

### **Midiamorfoses**

Como podemos entender e antecipar os traços característicos da sociedade emergente através da metamorfose de plataformas expressivas? Estamos convencidos, para entender a natureza e a direção da mudança social, que é necessário concentrar nossa atenção na dimensão do imaginário e suas linguagens. Estes são, efetivamente, os fatores que presidem e seguem a manifestação de uma cultura nascente, daí a sua atividade recriativa do mundo (recreação e recriação). É nesse sentido, em nossa opinião, que devemos entender a identificação heideggeriana entre ser e linguagem (HEIDEGGER, 1976). Nosso estudo sugere interpretar a mutação das formas midiáticas contemporâneas como a metáfora substancial e o sinal de uma mutação antropológica de vocação transpolítica. Seguimos atentamente o caminho proposto por Debray:

A história material das transmissões e a história política da liberdade são inseparáveis. Diga-me, democracia, quais são seus vetores cardinais, e direi onde estão seus valores, sua força, mas também seus sofrimentos e pontos fracos. Porque estes meios dispõem em grande medida de você, que acredita, insensatamente, dispor deles.

E, ainda: “A cada mídia-esfera, no Ocidente, corresponde um meio de transmissão crucial: a Igreja, a escola, a televisão. A logosfera produziu o soberano fabulador. A grafosfera gerou Estado educador, a videosfera, o Estado sedutor” (1994, p. 76, 72).

Cada meio traz dentro de si – não só como uma técnica, mas especialmente como resultado da negociação e da apropriação social que a ele se conformam – um paradigma de relações e poderes, da mesma forma como um líder ideal típico. A este respeito, as redes sustentam uma reconfiguração de poder fraca, horizontal e descentralizada (ou melhor, multicentrada), na qual o cibernauta e as comunidades em que ele está imerso, a verdadeira mensagem do

meio, tornam-se protagonistas do novo cenário social. Chegamos a um estágio paradoxal da indústria cultural: um cenário onde, após um longo processo de desmaterialização, miniaturização e personalização, ela transpira em seu público e é incorporada em seus usuários. Sua jornada permitiu, lenta e gradualmente, mudar o foco da marcha real da História para histórias de pequenos e múltiplos eventos (FERRAROTTI, 1981), de remeter ao centro do jogo da poesia ágrafa da vida cotidiana. Aqui, só podemos deixar às alusões do poeta o cuidado de nos impulsionar a redescobrir e reconhecer a magia do fundo e do reprimido:

E quem sabe se as novas flores que eu sonho  
 Encontrarão neste solo lavado como as margens de um rio  
 O místico alimento que traria seu vigor?  
 (Charles Baudelaire, 1861, O inimigo, em *As flores do mal*, 2003.)

Guy Debord desenhou perfeitamente, com todo o poder retórico dos situacionistas, as intenções e as ideologias fundamentadas na elaboração e na configuração da indústria cultural (1992), agarrando bem a vontade de dominação e as estratégias subliminares que ajudaram a provocá-la. Passados mais de cinquenta anos desde suas luminosas intuições, somos chamados a mudar de perspectiva, a relativizar sua tese: se analisarmos a genealogia da sociedade do espetáculo, concentrando-nos nas dinâmicas que escapam no fundo da vivência coletiva, nas táticas desenvolvidas pelos consumidores em vez das estratégias tecidas pelos produtores (DE CERTEAU, 1999), em termos triviais e mundanos, e não na lógica de dominação (MAFFESOLI, 1979), percebemos que a sociedade do espetáculo transformou o próprio show e seus espectadores em política. Nesse sentido, Silvio Berlusconi e Donald Trump são apenas figuras de passagem – por isso mesmo, anônimas, até mesmo monstruosas –, da passagem de instruções entre política-espetáculo e a politização do espetáculo em ação na sociedade de massa desde a século XIX. As culturas digitais são as filhas legítimas, embora não esperadas, do público de consumidores e espectadores da televisão, por sua vez, filhos dos frequentadores dos cafés (HUYSMANS, 2015), das galerias, das grandes exposições mundiais, dos cinemas... Elas constituem o último estágio de uma longa metamorfose – uma midiamorfose – social: seus cruzamentos, sua liquidez (BAUMAN, 2010) e sua fugacidade, as pulsões que as estimulam a nos restituir os dados sobre os quais está sendo esboçado o presente. Não sabemos se as formas nas quais estamos transmigrando e as pessoas (digitais, aumentadas, encadeadas) as quais estamos prestes a ser são portadoras de mais ou menos democracia e liberdade, mas seu estudo nos leva a constatar sua potencialidade e a longa corrente da qual derivam: é possível perceber o rosto de sujeitos e instituições em crise, bem como entrever aqueles que renascem das cinzas da modernidade.

Não podemos esquecer que as culturas que moldaram a modernidade estão constantemente trabalhando para transferir os conteúdos e estratégias da velha economia e da velha sociedade para a nova economia e sociedade, e que entre esses dois mundos está em progresso um choque frontal sempre mais patente (basta pensar sobre os temas dos direitos

autorais, a proteção da vida privada na rede, os Big Data, o software livre). A análise que buscamos enfatiza assim as possibilidades inerentes ao novo cenário.

Nesta perspectiva, as redes em questão tornam possível o processo de transfiguração da política e possibilitam, no espaço eletrônico e no espaço material, o retorno a uma ordem de socialidade imediata, que compreenderia novos conflitos e novas desarmonias, mas sem dúvida diferentes dos anteriores. A este respeito, é útil expor uma preciosa antecipação de McLuhan e colocá-la em ressonância com uma constatação tão significativa quanto a de Durand:

Quando a informação se acelera, a política tende a deixar de ser uma representação e uma delegação de representantes para se tornar uma participação direta de uma comunidade inteira no exercício central do poder decisório. Uma baixa velocidade de informação requer delegação e representação. [...] Quando a velocidade da eletricidade é aplicada a este tipo de organização representativa por deputação e representação, essa organização obsoleta só pode funcionar através de uma combinação de subterfúgios e expedientes. (MCLUHAN, 1997, p. 236).

A informação, sabe-se (L. Brillouin) é, por natureza, neguentrópica (isto é, aumenta indefinidamente, sem levar em si o germe do seu desgaste), enquanto as instituições, como qualquer construção humana que exija despesas energéticas, são entrópicas, isto é, sujeitas ao desaparecimento, à morte. Talvez então a multiplicidade indefinida de informações seja um fator de entropia para as instituições sociais que ela desestabiliza... Podemos ver que quanto mais uma sociedade é “informada”, mais suas instituições fundantes estão enfraquecidas... (DURAND, 1994, p. 74-75).

A proliferação de redes amplifica o alcance das intuições de McLuhan e Durand. Nessa nova estrutura, a representação tende a aparecer técnica e culturalmente como um elemento do qual se deve liberar: a delegação é retirada e o poder de vontade da experiência coletiva e conectiva retorna com força, bem como o desejo de encontrar a gestão do território a partir das histórias da vida e não da História (FERRAROTTI, 1981), de desejos, símbolos e paixões compartilhados e não mais das grandes abstrações universais, a partir de linguagens do corpo e do prazer que repousam sobre o “querer ser” e não mais sobre dispositivos de dominação fundados no “dever ser”, intimamente ligados às linguagens alfabéticas. Deslocamo-nos assim do conhecimento e da divulgação como estratégias de dominação para o conhecimento compartilhado – em torno da conversa, de comoções, trocas afetivas – que se desenvolve em uma rede. Nós passamos de massas concebidas como “comunidades imaginadas” (ANDERSON, 1983) para a concretude e o imaginário da sociabilidade eletrônica e suas derivações na rua.

Nesta perspectiva, as redes digitais, com todas as suas afinidades conectivas, podem permitir a desencadeamento – como é o caso da escrita – de pulsões recriativas e recreativas do imaginário e levá-las a superar a miséria da realidade concebida em nome do progresso e da razão abstrata; ele estende e difunde sobre todo o corpo social a sensibilidade que anteriormente pertencia apenas à vanguarda artística. Estas são as culturas pós-espetaculares

– de artistas de rua a *youtubers*, passando por *hipsters*, *rappers* de rua, jogadores ... – que reescrevem, de acordo com uma tendência antialfabética e antimoderna, os novos poemas dadaístas, que se traduzem na arte da vida cotidiana o absurdo da vida, isto é, dizem o verdadeiro significado de um existir presente – de um existir presente e em conjunto – que acontece no *hic et nunc* da existência.

Os mundos eletrônicos sustentam as novas mudanças psicogeográficas através das quais os processos de reapropriação territorial e compartilhamento de conhecimento começam, enquanto as linguagens utilizadas desarticulam a ordem e a linearidade das narrativas modernas. A nova paisagem desencadeia as forças invisíveis – os fantasmas – da socialidade contemporânea. Torna-se um tipo de espaço em que a tela, desta vez móvel e líquida, é constituída pelas conexões e as passagens de qualquer pessoa que o habite.

O corpo, que Foucault considera o elemento irreduzível do sistema social (1976, 2004), o fator mínimo pelo qual as práticas de dominação e as formas de conhecimento se desdobram e se registram, retorna com força ao palco, não obstante o dualismo cartesiano que tradicionalmente o opõe ao espírito. Por isso, redescobrimos que “há mais razões em seu corpo do que na sua melhor sabedoria” (NIETZSCHE, 2002, p. 41). Os novos territórios digitais tornam mais difíceis a realização dos mecanismos de vigilância e punição, bem como a transmissão forçada e unidirecional do conhecimento, de onde a modernidade tem atraído sua força de dominação (FOUCAULT, 1975). À vigilância dos novos *Governments* (um termo criado por Ronald Deibert para indicar a sinergia entre corporações e governos [apud MEIKLE, 2004]), opõem-se fortemente os imaginários e táticas da *sousveillance*,<sup>2</sup> um controle inteligente de baixo para cima, partindo de baixo.

Este corpo tanto tempo reprimido afirma-se com força e se reconstitui de seus fragmentos, deixando que todas as máscaras que o compõem atuem, em direção a algo que não é mais um corpo, mas sim uma carne eletrônica, uma carne compartilhada, a carne de um mundo no qual o eu e toda a sua alteridade se “con-fundem”; o ego se separa da “uni-formidade” que o social lhe atribuiu, se decompõe e se dissolve na pluralidade de personas que constituem a pessoa.

Em vez de reafirmar sua identidade em oposição ao mundo circundante, o eu virtual nega constantemente sua identidade e seu distanciamento dos outros e do mundo. O eu virtual não aprende por estudos científicos realizados no bojo do relacionamento sujeito-objeto, mas aprende por “imersão”, um processo que por sua vez produz empatia e identificação. (BOLTER; GRUSIN, 1999, p. 286).

### **“Todo o conservadorismo do mundo não saberia oferecer a menor resistência à varredura ecológica das novas mídias eletrônicas”**

No mundo digital, o ego e a identidade são determinações transitórias e são constantemente negociados por participação contínua e móvel, emocional e intelectual, nas tribos

<sup>2</sup> O termo é uma variação da palavra *surveillance*, que significa “vigilância”, ou literalmente “olhar de cima”. *Sousveillance* seria um “olhar de baixo” (N.T.).

telemáticas, pela navegação nômade e pela conversa. A web ajuda a tolerar uma condição em que – não custa repetir – todos têm a dupla oportunidade de fazer parte de um grupo sem perder a identidade e ter uma identidade aumentada sem perder o sentido do grupo.

Por sua vez, o corpo político, o Leviatã, tendo esgotado sua função simbólica, se transmuta no corpo social, que tende a integrar seu papel. De fato, o quadro moderno do Leviatã não é mais capaz de conter e absorver, representar a diversidade e a pluralidade das sociedades contemporâneas; é um instrumento que revela sua natureza ideológica e aparece pelo que de fato é: um aparelho de dominação arbitrária e externa ao corpo social. Uma vez que a massa se pulveriza em uma rede múltipla e transitória de grupos em contínua mudança, quando o Estado-nação revela sua crise irreversível, evidente tanto na proliferação de regionalismos e localismos quanto na tendência globalizadora, quando o mito da produção e a economia perdem o poder de atração, quando as redes digitais promovem novas práticas de reapropriação e reorganização do território de cada nó eletrônico e comunhão *on-line*, então o Leviatã moderno e seus avatares mostram-se como são: ruínas da História.

À sombra da ruidosa e espetacular resistência das máscaras políticas esconde-se a dança – ainda que por vezes macabra, porque nela está sempre presente a estreita relação entre erotismo e morte – de uma nova figura antropológica. Uma dança sobre as ruínas do Moderno. Nesse sentido, a exibição paroxística de corpos político-espetaculares – como os dos antigos e novos populistas – não representa uma marca de sua força, mas o anúncio de sua crise irreversível. Na verdade, quanto menos eles são considerados pelo corpo social, mais eles têm que gritar, se exibir e se sacrificar no altar da cena pública para serem considerados. É uma crise – melhor, uma tragédia – ligada à irrupção na vida coletiva e conectiva de sensibilidades irreduzíveis para esta corporalidade visando a representação do social: “Aqui está o mundo da partida mundial: o espaçamento das *partes extra partes*, sem nada que o expanda ou o apoie, sem o Sujeito de seu destino, tendo apenas o lugar de uma prodigiosa *pressa* corporal” (NANCY, 2006, p. 37).

As redes digitais, neste sentido, constituem o paradigma e a forma emblemática da pós-democracia, a que propomos chamar provisoriamente de “comunicracia”. O termo não se refere mais, como “videocracia” (SARTORI, 1997) ou “midiocracia” (DE VIRIEU, 1992), ao simples poder estratégico, negligenciado, dos dispositivos da indústria cultural, mas é capaz de concentrar a atenção sobre a dinâmica daqueles que vivem do outro lado da tela. Já não está ligado à abstração do *demos*, mas à concretude da *comunitas*. Eis um sistema que não tem nem centro, nem limite espacial predeterminado, mas que se gera transitoriamente da atividade das periferias e na base de conexões, ligações e nomadismos múltiplos, experimentados nos territórios eletrônico e material. É a plataforma que permite a melhor sinergia entre o retorno do arcaico e o desenvolvimento tecnológico (MAFFESOLI, 2007), entre o ressurgimento do sensível e o emocional e as novas práticas de inteligência conectiva (DE KERCKHOVE, 1997). Trata-se de um ambiente *glocal*, que tende a metabolizar e até resolver em sua trama linguística o curto-circuito entre os processos de globalização e os de localização. Desloca definitivamente o foco do momento da decisão – do silêncio do voto – ao momento da discussão e da negociação. Em última análise, ajuda a completar o processo no qual nos deslocamos da figura emble-

mática do Rei para a da vida cotidiana. Neste ponto, podemos compreender plenamente a antecipação McLuhan: “Todo o conservadorismo do mundo não saberia oferecer a mínima resistência à varredura ecológica das novas mídias eletrônicas” (1997, p. 230-231).

A reprodutibilidade técnica da obra de arte permitiu ao público lançar o lento e progressivo processo de invasão e recriação do espaço que a modernidade antes inventou e, portanto, usado como um lugar sagrado para exibir sua lei, seus códigos culturais e a sombra de suas instituições: o mundo-barreira que, em cada museu, separa o espectador da obra de arte, a linha com o forte conteúdo metafórico que divide o sujeito do objeto pela mediação do Estado e de suas múltiplas academias. Este é o ponto em que o poder é exercido e auto-manifestado como uma força. Esta fase serviu de prólogo, entre outras coisas, à libertação de imaginários pessoais e microcomunitários em relação às linguagens gerais e narrativas coletivas que se manifestaram durante a segunda metade do século XX, especialmente em relação à difusão social das *personal media*.

De maneira análoga, e talvez ampliando o alcance deste mesmo processo, do qual Benjamin já havia extraído as potencialidades políticas (2000), a reprodutibilidade digital da política tende a infringir e transgredir o limiar que isola o lugar (o fórum) do palácio (MAQUIAVEL, 1972), assim como tende a superar o frágil dualismo evocado pela tela de televisão, que coloca de um lado o cidadão-eleitor e, de outro lado, o telelíder: as culturas digitais e eletrônicas não apenas promovem uma forma de experiência imersiva e situacional; mais que isso, convidam o usuário a produzir mundos, liberando a criatividade e o instinto político de cada um. É assim que a distinção entre a política e a pessoa tende a aparecer como uma convenção datada, obsoleta, tanto do ponto de vista cultural como técnico. De fato, a política, na época de sua reprodutibilidade digital, é resolvida ao se dissolver na negação e dessacralização do universo da política, bem como no deslocamento da aura em direção ao divino social, por natureza ao mesmo tempo vivido e imaginado – na sua surrealidade.

É precisamente sobre a base da interseção entre a transfiguração da política e a reconfiguração estimulada pela onda eletrocultural dos novos meios de comunicação e as invasões dos novos bárbaros – de dentro e de fora do nosso quadro pessoal e comunitário – que as comunicacías nascentes tomam forma. Esta fórmula nos liberta da desorientação induzida pelo prefixo pós – testemunho do fim de uma determinada ordem e, ao mesmo tempo, um sintoma da incapacidade de decifrar seu sucessor – substituindo-a por uma raiz capaz de esclarecer as matrizes sobre as quais é evocada a politização da sociedade do espetáculo, a saber, o espetáculo do espetáculo: comunidades, comunhões incessantemente celebradas em torno dos fetiches e dos símbolos da vida cotidiana e da comunicação em sua interação inseparável e sempre fundadora. Embora seja verdade que o termo remete novamente à dimensão do poder, deve-se enfatizar que é um poder enfraquecido, relativizado e fundamentalmente distribuído em interações que permeiam a vida cotidiana; um poder livre de suas conotações modernas de transcendência e abstração, reconfigurado sobre os parâmetros horizontais do que Castells define como a nova morfologia do social: as redes. Numa sociedade assim redefinida, “o poder dos fluxos

tem precedência sobre o fluxo de poder” (CASTELLS, 1996, p. 575). As comunicacías constituem assim as formas de poder líquido – poder puro – da pós-modernidade, assim como a democracia tem sido o sólido correspondente da modernidade. Se “O mundo verdadeiro se tornou fábula”, como Nietzsche escreveu em seu *Crepúsculo dos Ídolos* (2001), não teria a fábula se transformado no mundo verdadeiro?

## Referências bibliográficas

- ABRUZZESE, A. *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*. Genova: Costa & Nolan, 1996.
- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. *La dialectique de la raison*. Paris: Gallimard, 1947.
- ANDERSON, B. *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*. London: Verso, 1983.
- APPADURAI, A. *Modernity at large*. Cultural dimensions of globalisation. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.
- ATTIMONELLI, C. *Techno*. Ritmi afrofuturisti. Roma: Meltemi, 2008.
- ATTIMONELLI, C.; SUSCA, V. *Pornocultura*. Viagem ao fundo da carne. Porto Alegre: Sulina, 2017.
- BARDAINNE, C.; SUSCA, V. *Récréations*. Galaxies de l’imaginaire postmoderne. Paris: CNRS, 2009.
- BATAILLE, G. *La part maudite*. Précédé par la notion de dépense. Paris: Éditions de Minuit, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Le souverain*. Montpellier: Fata Morgana, 2010.
- BAUDELAIRE C. *L’ennemi*. In: \_\_\_\_\_. *Les fleurs du mal*. Milano: Feltrinelli, 2003.
- BAUDRILLARD, J. *La société de consommation*. Paris: Denoël, 1970.
- \_\_\_\_\_. *Simulacres et simulations*. Paris: Galilée, 1981.
- \_\_\_\_\_. *Le crime parfait*. Galilée: Paris, 1995.
- \_\_\_\_\_. *L’esprit du terrorisme*. Paris: Galilée, 2002.
- BAUMAN, Z. *La vie en miettes*. Expérience postmoderne et moralité. Paris: Hachettes, 2010.
- BENJAMIN, W. L’Œuvre d’art à l’époque de sa reproductibilité technique. In: \_\_\_\_\_. *Œuvres*, III. Paris: Gallimard, 2000.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation*. Understanding new media. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BONI F. *Il corpo mediale del leader*. Rituali del potere e sacralità del corpo nell’epoca della comunicazione. Roma: Meltemi, 2002.

BRIGGS, A.; BURKE, P. *Social history of the media: from Gutenberg to the Internet*. Londres: Polity, 2000.

\_\_\_\_\_. *Les Cahiers européens de l'imaginaire La rue*, Paris, CNRS, n. 8, 2016.

CASTELLS, M. *L'Ère de l'information: la société en réseaux*. Paris: Fayard, 1996.

DE CERTEAU, M. *L'invention du quotidien*. Arts de faire. Paris: Gallimard, 1999.

DE KERCKHOVE, D. *Connected intelligence*. Toronto: Somerville, 1997.

DE VIRIEU, F. H. *Médiacratie*. Paris: Flammarion, 1992.

DEBORD, G. *La société du spectacle*. Paris: Gallimard, 1992.

\_\_\_\_\_. *Commentaires sur la société du spectacle*. Paris: Gérard Lebovici, 1988.

DEBRAY, R. *L'État séducteur*. Les révolutions médiologiques du pouvoir. Paris: Gallimard, 1993.

DURAND, G. *L'imaginaire*. Paris: PUF, 1994.

DURKHEIM, É. *Sociologie et philosophie*. Paris: PUF, 2002.

ECO, U. *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani, 1999.

FERRAROTTI, F. *Storia e storie di vita*. Bari-Roma: Laterza, 1981.

FORD, S. *The situationist international*. London: Black Dog Publishing, 2005.

FOUCAULT, M. *Surveiller et punir*. La naissance de la prison. Paris: Gallimard, 1975.

\_\_\_\_\_. *Histoire de la sexualité*. La volonté de savoir. Paris: Gallimard, 1976.

\_\_\_\_\_. *Naissance de la biopolitique*. Paris: Gallimard, 2004.

HABERMAS, J. *Storia e critica dell'opinione pubblica*. Bari-Roma: Laterza, 1995.

HEGEL, W. F. *Esthétique*. Paris: Aubier, 1944.

HEIDEGGER, M. *Identität und Differenz*. Pfullingen: Neske, 1957.

\_\_\_\_\_. *Être et temps*. Gallimard: Paris, 1964.

\_\_\_\_\_. *Acheminement vers la parole*. Paris: Gallimard, 1976.

HUGON, S. *Circumnavigations*. L'imaginaire du voyage dans l'expérience Internet. Paris: CNRS, 2010.

HUYSMANS, J-K. *Les habitués du café*. Paris: Sillage, 2015.

MACHIAVELLI, N. *Il principe*. Turin: Einaudi, 1972.

MAFFESOLI, M. *La logique de la domination*. Paris: PUF, 1979.

\_\_\_\_\_. *L'ombre de Dionysos*. Contribution à une sociologie de l'orgie. Paris: Librairie des Méridiens, 1985.

\_\_\_\_\_. *La transfiguration du politique*. La tribalisation du monde. Paris: Grasset & Fasquelle, 1992. (coll. Le Livre de poche)

\_\_\_\_\_. *Au creux des apparences*. Pour une éthique de l'esthétique. Paris: Plon, 1993.

\_\_\_\_\_. *Le réenchantement du monde*. Paris: La Table Ronde, 2007.

\_\_\_\_\_. *Apocalypse*. Paris: CNRS, 2009.

MCLUHAN, M. *Pour comprendre les médias*. Paris: Seuil, 2004.

MEIKLE, G. *Disobbedienza civile elettronica*. Mediattivismo e Internet: costruire insieme una nuova sfera pubblica. Milano: Apogeo, 2004.

MEYROWITZ, J. *No sense of place*. The impact of electronic media on social behavior. Oxford: Oxford University Press, 1985.

MOSCONI, P. (Dir.) *Internationale situationiste*. Paris: Fayard, 1997.

NIETZSCHE, F. W. *Ainsi parlait Zarathustra*. Paris: Rivage, 2002.

\_\_\_\_\_. *Crépuscule des idoles*. Paris: Hatier, 2001.

NANCY, J.-L. *Corpus*. Paris: Métailié, 2006.

POSTMAN, N. *Amusing ourselves to death*: public discourse in the age of show business. New York: Penguin, 1985.

SARTORI, G. *Homo videns*. Bari-Roma: Laterza, 1997.

STATERA, G. *La politica spettacolo*. Politici e mass media nell'era dell'immagine. Milano: Mondadori, 1986.

SUSCA, V. *À l'ombre de Berlusconi*. Les médias, l'imaginaire et les catastrophes de la modernité. Paris: L'Harmattan, 2006a.

\_\_\_\_\_. *Nos limites do imaginário*. O governador Schwarzenegger e os telepopulistas. Porto Alegre: Sulina, 2006b.

\_\_\_\_\_. *Les affinités connectives*. Sociologie de la culture numérique. Paris: Cerf, 2016.

TACKELS, B. *L'œuvre d'art à l'époque de W. Benjamin*. Histoire d'aura. Paris: L'Harmattan, 1999.

VATTIMO, G. *La fine della modernità*. Milan: Garzanti, 1998.