

## DA CULTURA DO ECRÃ NA VISÃO – ALGUNS RESULTADOS DE UMA ABORDAGEM EPISTÊMICA DESOBEDIENTE

Pedro Rodrigues Costa<sup>1</sup>

CECS – Universidade do Minho

pcosta7780@gmail.com

### Resumo

Sabe-se que diferentes tipos de ecrãs e seus diferentes usos têm provocado diferenças comportamentais e sociais assinaláveis. A maioria dos estudos provém da América do Norte, focados essencialmente nos usos da Televisão. Recentemente, a relação entre os usos de TV e os usos de Internet tem permitido comparações dinâmicas, revelando diferenças assinaláveis nas consequências ao nível comportamental, social e cultural. Este artigo, apresenta alguns resultados de uma tese de doutoramento que comparou jovens e adultos utilizadores de vários tipos de ecrãs (Cinema, TV, Computadores, *Smartphones* e *Tablets*) e jovens e adultos utilizadores apenas de TV. Essa comparação, a indivíduos com perfis socioeconómicos semelhantes, indicou diferenças qualitativas significativas ao nível da aprendizagem, do pensamento, dos usos da memória, dos processos de socialização e na individuação de arquétipos. A comparação justifica-se devido ao uso de TV pelos portugueses, que correspondia, em média, a 215 minutos por dia entre 2000 a 2008. Essa duração tornou-se um valor estável, no geral, embora os mais jovens (entre os 4 e os 14 anos) tenham diminuído a visualização para 180 minutos devido a um maior uso da Internet. A comparação aqui executada baseou-se nestes dados, apoiando-se todavia numa metodologia qualitativa, quer através dos discursos quer na articulação com dados de outros estudos. Os resultados indicam que usar mais tipos diferentes de ecrãs (TV, Internet, *Smartphones* e *Tablets*), em comparação com aqueles que apenas usam o ecrã-TV, tende a provocar diferenças na predisposição para a aprendizagem, na postura crítica e na relação para com a informação.

**Palavras-chave:** ecrãs, visão, cultura, imagem, sociações

### Abstract

It is known that different types of screens and their different uses have caused remarkable behavioral and social differences. Most studies originates from North America, focused mainly on the use of the TV. Recently, the relationship between the uses of TV and the Internet has allowed uses dynamic comparisons, revealing marked differences in a behavioral, social and cultural level. This article presents some results of a doctoral thesis comparing young and adult users of various types of screens (Cinema, TV, Computers, Tablets and Smartphones) with only TV young and adult users. This comparison in individuals with similar socioeconomic profiles, indicted significant qualitative differences in terms of learning, thinking, the uses of memory,

---

<sup>1</sup> Licenciado em Sociologia, mestre em Organizações e Trabalho e doutorado em Ciências da Comunicação. Investigador no Centro de Estudos em Comunicação e Sociedade (CECS), na Universidade do Minho.

the processes of socialization and individuation of archetypes. The comparison is justified due to the use of TV by the Portuguese, which corresponded, on average, 215 minutes per day between 2000 to 2008. This term became a stable value, in general, while younger (between 4 and 14 years) have decreased visualization to 180 minutes due to a greater use of the Internet. The comparison performed here was based on these data, however relying on a qualitative methodology, whether through speeches either in conjunction with data from other studies. The results indicate that the use of more different types of screens (TV, Internet, Smartphones and Tablets), compared with those who only use the classic TV screen, tends to lead to differences in the predisposition to learning and critical stance in relation to information.

**Key-words:** screen, vision, culture, image, sociation

## Introdução

Creemos que o desobediente seja o mais propenso à diferenciação face ao vigente. Contudo, ao fazê-lo, nem sempre se diferencia totalmente de uma certa ordem, tal como também não imita completamente uma tendência. Mesmo que o não queira, faz sempre uma mescla: combina partes do imitado e partes do diferente. A sua novidade poderá ser a das combinações meio estrangeiras, meio intermédias, quer dizer, *difer-imitadas*. Pela nossa parte, foi o que tentamos fazer neste estudo, já que alguma desobediência epistémica caracterizou o nosso caminho para dizer uma outra cultura que também consideramos desobediente: a do ecrã. Ao invés de trilharmos a partir do dualismo metafísico platonista, escolhemos seguir a trilha de um esquema triádico assente na linha de um «Teomonismo Céltico», ou seja, com primazia nos sujeitos humanos e epistémicos mas subjetivos, rumo a uma “cultura da liberdade responsável primacial e primordial” (Reis, 2013: 35).

Ora, talvez tenha sido esta desobediência epistémica a fazer com que não considerássemos como primacial a máquina produtora de imagens, mas antes o ecrã refletor. Embora a máquina produza, é o ecrã que permite a colisão. Como partimos da proposição “a colisão cria, a comunicação liga, a relação molda, a facticidade renova” (Costa, 2013: 182), colocamos como ênfase epistemologicamente primordial a colisão transdutiva, quer dizer, mesclada, seguida da ação humana e das suas inúmeras relações. Porém, não estamos a sugerir um determinismo tecnológico. Aliás, nem sequer cremos na determinação por si só, relação causal direta e unidirecional. Creemos antes, e sempre, na sociação, quer dizer, na mescla resultante das variadas forças postas em contacto, que pelo facto de se encontrarem originam sempre algo novo. Em nosso entender, a determinação, seja essa de índole psíquica, sociológica, tecnológica ou de outra

qualquer, não existe. O que se apelida de determinista, em bom rigor, por mais avassaladora que seja a força num sentido, é sempre forma de sociação, de mescla. Por mais ténue que seja, há sempre retorno em sentido contrário. Cremos pois que a vida, do mundo e do ser particular, é feita de mescla.

Não obstante, poucos são os objetos técnicos que dizem tanto sobre o humano como nos diz o ecrã, na medida em que se trata de um objeto que permite, na sua multiplicidade, uma espécie de espelho-reflexo para a alma, para o social, para a história, para a cultura. O que é complexo de entender. Se existe uma diferença fundamental entre *entender* e *compreender*, como diria Sartre, onde entender é da ordem do sequencial e do racional, e compreender é da ordem do mudar, do transpor de lugar (Sartre, 1960: 26-31), então talvez esta relação entre entender e compreender se aplique também à relação entre humanos e ecrãs: não entendemos assim tão bem os ecrãs mas parece que já os compreendemos, uma vez que, em mescla, operam em nós uma mudança profunda, uma alteração de paradigma. Já dizia Paul Virilio, parafraseado recentemente no subtítulo do mais recente livro de Moisés Martins (2011), que se havia promovido uma mudança «das estrelas para os ecrãs». E que mudança brusca fora essa? A da transição de dimensões e de imanências, onde o apeadeiro inicial seria o mundo das letras e o apeadeiro atual é o das imagens. Quem será então um dos responsáveis maiores por esta transição? Essa tal sociação com os ecrãs, dizemos nós.

## **1. Entre as Letras e as Imagens**

Uma das principais teses do sociólogo Georg Simmel implicou a defesa da existência de um impacto brutal na transição de um modelo educacional mais de génese subjetivista, presente nos séculos XVII e XVIII, para um modelo educacional de massas a partir do século XIX, tendo como horizonte primordial o alcançar de objetivos e metas curriculares com destino à formação de um indivíduo orientado para os ambientes da fábrica. Aí, na sua ótica, ter-se-á dado um facto decisivo para a cultura ocidental: “a preponderância da cultura objetiva sobre a subjetiva” (Simmel, 1990: 449). Sabendo este da decisiva importância da socialização na configuração da cultura, adivinhava já o caminho objetivista e de especialização que a educação e o ensino iriam tomar.

E assim parece ter evoluído o ocidente: a construção ordenada e linear do tempo, da vida, segmentando os ritmos (escola, trabalho, família, envelhecimento), colocando o

horizonte no objetivo final (o bem-estar e o sucesso). Em suma, uma ideia de escalada hierárquica na pirâmide social da base para o topo como *topos* psíquico do modelo educacional objetivista. As forças da socialização assim o ditam. Porém, ante este universo objetivista, e nos confins das expressões artísticas, eis que um objeto técnico foi sendo evoluído, mesclado e ao mesmo tempo usado para exprimir também o lado subjetivo, artístico e interior do humano: o ecrã. Sem querer, os irmãos Lumière fizeram entrar não apenas o comboio pela *Estação Ciotat* mas também pela mente, pelo inconsciente, pelo imaginário: primeiro, o *Cinema*; depois, a *Televisão*; mais tarde, a programação gerando o ecrã-rede (*Internet*) e a sua imensidão de possibilidades de interação; quase em simultâneo, as consolas de jogos; e mais recentemente, os ecrãs-movéis, *Tablets* e *Smartphones*. E o que é comum a todos? Sejam ou não produtores de imagens, todos têm o ecrã em comum a refletir, a colidir e a mesclar-se com o humano.

Que efeitos resultaram dessa colisão? Depois de Mcluhan ter denunciado o efeito dos meios de comunicação como extensão do homem (Mcluhan, 2007), Kerckhove seguiu-lhe as pisadas e revelou a «pele da cultura» através do ecrã, lançando uma problemática curiosa: se pedirmos a um ocidental para representar a evolução do tempo num papel, ele criará uma linha, descrevendo o avançar do tempo da esquerda para a direita, precisamente porque o tempo e a estrutura primordial da linguagem são concebidos em função da sequência dominante e estruturante da sua linguagem – da esquerda para a direita. O contrário acontece com os orientais, precisamente pela mesma razão inversa, devido aos ideogramas e aos sentidos de ‘leitura’ que se geram a partir de ligações mentais e cerebrais inversas, colocando também a ordem e a organização da representação em sentido inverso (Kerckhove, 1997: 53-55).

Porventura, quer com isto dizer Kerckhove que estruturar o pensamento e a ação com base em palavras que se ordenam de determinada forma não é o mesmo que estruturar o pensamento e a ação com base em imagens. Porque ver e olhar um ecrã, quando este é mais povoado por imagens, não é ver e olhar um livro mais povoado por letras. Quando lemos, temos a sensação de que controlamos todos os fatores: o ritmo de leitura, o folhear de páginas, a estabilização da imagem gerada pelas palavras. Porém, devido ao «carácter múltiplo das imagens» (Martins, 2011), dir-nos-á Kerckhove que o sentido ecrânico não é o mesmo que o sentido literário. É antes um «sentido pressentido». Este sentido, normalmente não consciente, tende a regular e a condicionar os comportamentos diários. É um sentido que está antes da lógica racional, deixando até

muito pouco espaço ao racional (Kerckhove, 1997: 43). E porquê? Talvez porque existam diferenças significativas entre os efeitos gerados pela cultura visual e pela cultura letrada: por exemplo, o ecrã-TV, mais difusor de imagens, falará mais ao corpo e não tanto à mente como é o caso do livro (Ibid.: 38–39). Porque esse tende a provocar sucessões rápidas de imagens, não concedendo tempo a uma resposta racional (classificações mentais), tornando pelo contrário preponderante, no processo de apreensão, o sistema fisiológico. De facto, essa sucessão repentina de imagens clama pela atenção «mas parece não a satisfazer». Reduz a compreensão, já que o (tele)espectador tem dificuldade em conseguir suportar a “força” exterior do ecrã (Ibid.: 40-41). Logo, diante do modo peculiar do ecrã-TV, segue-se mais a ação com o corpo, levando à imitação de forma sensoriomotora aquilo que se visualiza. Imita-se ou diferencia-se uma ou outra ação para se tentar interpretar – é o chamado efeito de submuscularização (mímica sensomotora que nos permite apreender o que vemos).

Com efeito, concordar-se-á então que o ecrã em modo de sequência de imagens rápida e sem possibilidade de controlo (ecrã-cinema e ecrã-tv), tenderá a falar ao lado esquerdo do cérebro (ao corpo, ao emocional e ao sensorial) e que, por seu turno, as palavras e as letras, a um ritmo controlável como por exemplo num livro, dirigir-se-ão mais ao lado direito (ao racional, à mente) (Ibid.: 46). Então, talvez possamos alargar, pelo menos em jeito de hipóteses, esta leitura: uma criança formada numa cultura letrada, devido ao uso maior do livro, tenderá a pensar mais sequencialmente: falar, escrever, pensar, associar, repetir sequencialmente. Por seu turno, uma criança formada numa cultura visual, devido ao maior uso de imagens ecrânicas sequenciais e rápidas, tenderá a pensar mais por olhadelas: associar, pensar, falar e só depois escrever – portanto, mais à base de associações e de conexões entre imagens visuais. Hipóteses que ficam, como é óbvio, em aberto.

Ora, diante de uma cultura hegemonicamente ecrânica como é atualmente a nossa, no sentido de uma maior predominância da imagem (o que não significa que o texto não esteja presente), e a considerar as hipóteses anteriores certas, podemos estar na iminência de um uso maior da lógica de olhadela, mais do que o uso do ver racional comum no caso do livro. E, por conseguinte, ao lerem um texto, os mais *ecrano-mediados* não seriam tão sequenciais e estruturados como os *livro-mediados*. Os primeiros tenderiam a reunir uma imagem a partir do texto, para depois lhe atribuírem sentido (Ibid.: 47). E, ao contrário, a lógica da sequência e do silogismo ordenariam a

apreensão. Portanto, em frente a um ecrã, e porque esse é fundamentalmente o lugar das imagens, essa sensação seria invadida por uma outra, contrária: a ainda maior multiplicidade das imagens, a imensa subjetividade das perceções que origina, a dificuldade de controlo de todos os seus elementos.

Então, diante de um cada vez mais omnipresente objeto técnico (o ecrã), irradiando imagens, socializando, mesclando e estruturando por via imagética as sociedades, eis que, em nosso entender, se confrontam dois poderosos universos: o universo mais de génese objetivista, voltando ao assunto de Simmel, assente no tal modelo educacional que nos conduziu até agora, e o universo subjetivista, com uma infusão imposta pelo universo das imagens através da excrescência quotidiana de ecrãs. Que resulta daqui? Voltamos ao mesmo princípio: não uma determinação mas antes uma sociação, uma relação simbiótica sem precedentes entre universos objetivistas e subjetivistas.

## **2. Ecrãs Verticais e Ecrãs Horizontais**

Portanto, tal como as palavras criaram vários tipos de comunicação (papiros, livros, revistas, jornais), também os ecrãs e as suas imagens criaram inúmeras desmultiplicações, com variações nas formas e com maiores possibilidades de interação com o indivíduo: o Cinema começou por iniciar a aventura primeira dos sentidos (primeiro visão e depois audição); depois a Televisão, através desses dois sentidos somado à possibilidade de algum controlo individual, através das mãos (zapping); seguiu-se depois o computador pessoal (a partir dos anos 80 do século XX) e em paralelo o desenvolvimento de videojogos e consolas, permitindo uma cada vez maior interatividade e possibilidade de construção autónoma de conteúdos; mais recentemente, a explosão da Internet e as suas várias redes, radicalizando brutalmente a ideia de comunicação telemática. Portanto, no dealbar do século XXI, eis-nos rodeados por sofisticados softwares e redes sociais digitais a conectar e a criar possibilidades imensas de colisão ecrânica e de construção autónoma de imagens, interações e relações (com pessoas, com ecrãs e com informação).

Tal evolução revela-nos uma distinção que consideramos fundamental na estruturação cultural e visual pelo ecrã ou mesclada com sua essência: uma confrontação entre modelos de génese vertical e modelos de génese horizontal – embora esta distinção esteja, em ritmo acelerado, a desaparecer. O modelo primeiro, assente

numa estrutura mais de génese vertical, constituído pelo Cinema tradicional e pela TV (também tradicional, sublinhe-se). Entendemos aqui por vertical aquilo que impõe uma ordem, uma narrativa, uma estrutura sociomental. Por exemplo, diante de um noticiário de TV ou mesmo diante de um filme, onde tudo aparece com uma ordem, com uma estrutura, com uma programação, com uma ideologia implícita. É neste sentido. O telespectador apreende toda essa estrutura. Fica pois refém dessa verticalidade. Um segundo modelo, mais interativo e por isso mais de um-para-um ou de muitos-para-muitos, que aqui decidimos chamar de horizontal (Internet, videojogos, sistemas telemáticos em geral). Entendemos pois como horizontal o ecrã que permite maior autonomia e escolha ao sujeito. Na Internet, embora haja cada vez maior interpenetração entre os conteúdos de TV e dos *media* em geral, é um facto que, entre outras características: nela não existe propriamente uma programação e organização definidas, como na TV tradicional; é possível escolher o que me chega através de certos filtros; é-me possível partilhar o que bem entender, através de uma escolha pessoal, subjetiva; e é-me possível seguir (ou fazer “Like”, usando a expressão do Facebook), aquilo que mais apela às motivações e gostos pessoais. Em suma, sendo a Internet um *médium*, torna-se não tanto um *mass-media* mas antes um *self-media*, na medida em que a base da sua essência inscreve-se na subjetividade do sujeito, sempre presente na construção do real mas doravante respondendo a partes da subjetividade mais íntima – esse é, porventura, o segredo maior das redes sociais digitais (RSD): a exposição pública da subjetividade e o *retorno à subjetividade* que a própria rede social confere.

Por isso consideramos aqui que, através dos ecrãs verticais (tradicionais), as forças e as potências estruturantes são diferentes das existentes nos ecrãs horizontais (ainda que nos horizontais existam muitos dos hábitos e das estruturas dos tradicionais). O que nos conduz a uma outra problemática teórica: se existem especificidades estruturantes nos objetos técnicos, se existem «sociações técnicas» que estruturam diferentemente as culturas, então teremos que considerar que existem também diferentes *sociações ecrânicas*: «sociações ecrânicas verticais» e «sociações ecrânicas horizontais», produzindo efeitos psicossociais diferentes. Não estamos a sugerir que ver um noticiário na TV em formato tradicional com sequências pessimistas de imagens tem um resultado diferente se for visto na Internet. Estamos a sugerir que a base da sociação ecrânica, sendo uma sociação coisa estável e duradoira, permite uma mudança na estrutura da mescla, na predisposição, já que permite por sua vez outras

possibilidades e por isso outros resultados (na apreensão e na consequente utilização dos dados). Por exemplo, num direto, sendo a mesma imagem, o ecrã-TV não irradia ou possibilita o que o ecrã-Internet irradia ou possibilita: na primeira não há o comentário do amigo, do vizinho, de alguém que visualiza o mesmo noutra país, de alguém que está numa predisposição mais de multi-tarefa (a ver sem som, a ouvir música, atento também ao feed de notícias do facebook, etc.). E são essas predisposições de fundo, diferentes, que estabelecem a grande diferença na forma de mesclar o visionado e o interpretado.

Mas o que é então uma «sociação»? O conceito é de Simmel. *Sociação*, ou em alemão «*Vergesellschaftung*», significa o resultado de interações que geram ação ou influência nos indivíduos, constituindo formas, mais ou menos determinadas, de cooperação e de colaboração, numa “unidade dentro do qual se realizam seus interesses. E é na base desses interesses – tangíveis ou ideais, momentâneos ou duradouros, conscientes ou inconscientes, impulsionados causalmente ou induzidos teleologicamente – que os indivíduos constituem tais unidades” (Simmel, 1983: 60). Ora, o que queremos sugerir é tão somente isto: que as interações que acontecem diante dos ecrãs verticais (tradicionais) são de ordens diferentes das interações que acontecem diante dos ecrãs horizontais, produzindo formas diferentes de cooperação e de colaboração, intersecção onde se realizarão os diversos interesses individuais mesclados. Em suma, produzindo diferentes tipos de colisões com resultados diferentes.

### **3. Ecranovisão: visão no ecrã e ecrã na visão**

Portanto, se existem sociações ecrânicas diferentes e com efeitos diferentes, é preciso dizê-las, constituí-las, categorizá-las. No entanto, importará primeiro perceber a dinâmica da tal *colisão* mesclada entre visão e ecrã. Dissemos atrás a importância desse momento de mescla nos indivíduos e na configuração das sociedades. Agora, urge a necessidade de nos determos sobre os tipos de colisão diferentes e sobre as suas consequências. Porque o formato e a atmosfera que envolvem a colisão com o *ecrã-Cinema* são diferentes do formato e da atmosfera que envolvem a colisão com o *ecrã-televisão*. Logo, também as atmosferas e formatos serão diferentes dos que existem nas colisões resultantes da relação entre visão e ecrãs-horizontais (Internet, consolas de jogos, smartphones, Tablets, etc.).



Vejam os então algumas cambiantes conceptuais sobre o ecrã e os seus formatos. Aceitamo-lo como “aquele que *‘portat imaginem luce celeritate’* – aquele que traz a imagem pela velocidade-luz” (Costa, 2013: 383). Porém, existe “o ecrã que *«dispõe a imagem por intermédio do intervalo da velocidade-luz»* (Cinema), o ecrã que *«dispõe a imagem à velocidade da luz»* (diretos televisivos) e o ecrã que *«dispõe a imagem para a sua reticular-circulação-intermental à velocidade da luz»* (ecrãs reticulares telemáticos, RSD)” (Ibidem). Ou seja, colisões com condições *a priori* diferentes em função dos tipos de ecrã geram, por si, diferenças consideráveis na intuição (quer no tempo, quer no espaço, quer na intuição-luz). O que significa que a forma como a visão ‘toca’ no ecrã e a forma como o ecrã ‘toca’ na visão tendem a irradiar, em potência, intuições diferentes com intensidades e consequências diferentes. Seria porventura isso que McLuhan referia quando falava de meios *quentes* e *frios* e das suas diferentes formas de tocar nos sentidos com potências diferentes: o cinema um meio quente e a televisão um meio frio, uma vez que um meio quente é aquele “que prolonga um único de nossos sentidos e em alta definição” e um meio frio aquele que prolonga vários sentidos em baixa definição (McLuhan, 2007: 38). Mas eis que, neste caso, se trata também de uma outra variação: não apenas a dos sentidos mas também a das sociações, associadas às alterações sensoriais em função do meio. Em suma, a interação entre ecrã e visão gera diferentes *ecranovisões* (do francês *écran* = tela; do grego *ópsis* = visão). Isto é, *com a visão no ecrã, exploro; com o ecrã na visão, sonho*. Ou seja, mais do que uma autópsia, no sentido de se “ver por si próprio”, o ecrã permite uma espécie de «heterópsia», isto é, um “ver por intermédio de outrem” (Ibid.: 388). Agora que esse ver-por-intermédio-de-outrem depende desse tal outrem e da intensidade que essa sociação gera, os resultados a seguir o poderão indiciar ou pelo menos problematizar.

#### 4. Comparação de resultados

Assentes numa metodologia tipicamente qualitativa, mas ligeiramente desobediente porque insistimos no complemento através do estudo de alguns casos mediáticos, recorremos no geral a um modelo gizado sob o «paradigma indiciário», quer dizer, “uma atitude orientada para a análise de casos individuais, reconstruíveis somente através de pistas, sintomas, indícios” (Ginzburg, 1989: 154), usando como técnicas

principais a análise de entrevistas e de discursos. Comparamos, qualitativamente, o conteúdo, os discursos e as práticas aí reveladas em cerca de uma dezena de jovens e uma dezena de adultos, em que desses sujeitos cerca de metade utilizavam, no dia a dia, muito a Internet e as redes sociais digitais (RSD) – por isso decidimos apelidá-los de *hiperecrânicos* – e os restantes, que usavam maioritariamente um tipo de ecrã (a TV do tipo tradicional, apenas com os quatro canais de escolha) – e que por isso apelidamos de *monoecrânicos*. Essa comparação, a indivíduos com perfis socioeconómicos aparentemente semelhantes<sup>2</sup> (ver tabelas 1 e 2), revelou diferenças ao nível da aprendizagem, da memória, da perceção geral sobre o mundo e sobre outros pormenores mais qualitativos, como por exemplo a força dos arquétipos presentes nos discursos.

**Tabela 1. Caracterização da amostra dos jovens**

	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entr.3	Entr.4	Entr.5	Entr.6	Entr.7	Entr. 8	Entr. 9	Entr. 10
Idade	20	18	18	19	18	21	21	18	21	20
escolaridade	12º	12º	12º	12º	12º	12º	12º	12º	12º	12º
sexo	F	F	M	F	M	F	M	F	M	F

**Tabela 2. Caracterização da amostra dos adultos**

	Entr.11	Entr.12	Entr.13	Entr.14	Entr.15	Entr.16	Entr.17	Entr.18	Entr.19	Entr.20
Idade	36	40	35	42	45	38	40	41	42	35
escolaridade	Bacharelato	12º ano	Licenciatura	9º ano	12º ano	12º ano	Bacharelato	Licenciatura	11º ano	12º ano
sexo	F	F	M	F	F	F	M	M	M	M

Na primeira dimensão analisada – aprendizagem e pensamento – o nosso estudo revelou, entre outras coisas, que os *hiperecrânicos*, a julgar pela análise dos discursos, tendem a demonstrar, em relação aos *monoecrânicos*, uma capacidade maior a detalhar informação e a construir de forma autónoma opinião e informação – fazendo desse modo um maior uso do cruzamento de fontes. O que não é novidade, já que demonstram possuir mais informação para poder usar. Neste sentido, demonstraram também uma atitude mais crítica e mais analítica acerca de assuntos de interesse coletivos (política, emprego, ciência), tal como revelaram uma capacidade de aprendizagem assente numa

<sup>2</sup> Questionamos sobre as condições económicas familiares. Porém, devido à sensibilidade do tema, as respostas idênticas mas evasivas poderão conter algumas diferenças. Por isso consideramos os perfis socioeconómicos «aparentemente» semelhantes. Poderão conter alguns enviesamentos na análise devido a diferenças socioeconómicas que não foram mencionadas.

lógica mais de base intuitiva, conectiva e rizomática (ligando um emaranhado de hipóteses para construir respostas). Pela contagem de expressões, foi-nos também possível observar um pensamento um pouco mais icónico, recorrendo em maior número a metáforas e a alegorias (imagens discursivas) como marcadores-base de memórias e ligações explicativas. O que poderá ter a ver simplesmente com o facto de possuírem mais informações sobre os vários assuntos falados. Por outro lado, como esses mesmos vivem numa lógica de conexão reticular, de forma constante e hipersónica, indicaram também uma relação mais vincada com a necessidade do imediato, ao que consideramos tratar-se de uma certa *ansiedade pelo imediatismo*, gerada pelo efeito de aceleração (lei da aceleração de Henry Adams), presente no advento da «velocidade-luz» (Virilio, 2000) – força que, por conseguinte, indicia maior propensão para a fragmentação de laços, de sentidos, de relações, de conexões (Costa, 2013, 265-295).

Já na dimensão da memória e dos seus usos, este estudo indicou entre os entrevistados *hiperecrânicos* uma tendência de transferência para ecrãs e sistemas informáticos aquilo que no passado se memorizava mentalmente. É apenas um indício e não prova. Mas o facto é que nos aponta para uma propensão maior para a libertação de memória psíquica, porventura substituindo conteúdos sequenciais por ícones mentais que, por sua vez, tendem a remeter para a memória material armazenada. Por um lado, esta dinâmica parece intersectar-se com a lógica do pensamento em modo emaranhado, rizoma, conectando assuntos e pensamentos através de ícones referenciais; porém, parecem sugerir um maior empobrecimento da memória mental e uma maior dependência da tecnologia para aceder a conteúdos. As *ecranovisões* como produtos da *imagem que surge em reticular-circulação-intermental à velocidade da luz* parece constituir uma forte base para esta mudança: como funcionam mentalmente como ícones que permitem gerar associações (emocionais, afetivas, racionais, lógicas, etc.), tornam-se numa espécie de *snapshots* (sinapses icónicas) que apontam sentidos e direções, prontos para gerarem associações e assim emergirem à consciência através daquilo que na contingência se sobre-expõe – será, de certo modo, esta a base do pensamento icónico-rizomático. Segundo esta ideia, parece ganhar-se na velocidade, na eficácia e na capacidade de (re)combinação de soluções, mas há também sinal de perda de profundidade, já que ganha espaço uma banalização de ideias e uma certa filosofia assente numa teorização sem memória teórica, ou então usando uma leviana, inconsistente e fragmentária conexão (Ibid.: 250-257).

Por outro lado, na dimensão da socialização, os hiperecrânicos entrevistados indicaram um movimento que nem sempre corrobora a ideia de que mais ecrãs significam menores índices de socialização. Existem indícios de recuperação de certas lógicas comunitárias que se haviam perdido com a lógica individualista, como por exemplo a partilha desinteressada (desta feita, através do ecrã-rede). Ou seja, emana do ecrã-rede a estética da partilha, a da socialização partilhada. A ideia que parece vingar é a de que a socialização não parece constituir, somente, presença física. Parece, hoje porventura mais do que nunca, mens-agem. É um facto que existe uma relação estatística entre o número de horas dos jovens em frente aos ecrãs e as relações emocionalmente mais pobres com as pessoas mais próximas, como pais, amigos, colegas (por cada hora à frente de um ecrã, o risco de relações emocionalmente mais pobres aumenta 4% para a televisão e 5% para os computadores, segundo Richards et al, 2010). Não obstante, não pode no entanto ser ignorado o lado positivo dos seus efeitos na propagação reticular de certos valores, como a da interajuda e a da partilha, apreendidos pelo ver racional ou pelo olhar inconsciente. Por exemplo, os níveis de partilha registados entre os hiperecrânicos, sem interesses concretos e definidos, atestam estatisticamente esta dinâmica. Mas mais do que os dados estatísticos das partilhas, olhemos aqui sumariamente para um exemplo qualitativo tão ou mais poderoso para evidenciar esta dinâmica: com esta vaga de emigrações em Portugal, nasceram quantidades infindáveis de sítios na Internet, blogs, powerpoints, entre outros formatos teletecnológicos, somente para ajudar, no geral desinteressadamente, aqueles que se encontram diante da emergência da emigração. Isso é positivamente inédito. Ora, se com o ecrã-TV existia um certo *individualismo ecrânico*, na medida em que o seu consumo tradicional colocava o telespectador em sua casa sem ligação ao exterior, com o ecrã-rede parece sobrepor-se uma lógica assente naquilo a que decidimos chamar de *comunitarismo ecrânico*<sup>3</sup>, com efeitos práticos e concretos na vida de todos os dias (Ibid.: 261-268).

---

<sup>3</sup> Quando referimos o comunitarismo ecrânico é no sentido em que entre ecrãs, sobretudo com o ecrã-RDS (rede social digital), se obteve um novo regime dentro do reino da visão e também uma nova e inédita forma de sociação. Não um comunitarismo assente no pressuposto anterior (mecânico ou orgânico, como na oposição durkheimiana), onde a proximidade física do olhar e do outro, de outrem, seria o móbil da ação e da cooperação, mas antes em *solidariedades rizomáticas, imaginais, reticulares*. Quer dizer, não de sangue, não de lugar nem muitas vezes tanto de espírito; mas antes de motivações, emoções e interesses partilhados de génese subjetiva. O que, em nosso entender, não é ponto positivo nem negativo. Apenas queremos sublinhar diferenças de base.

Diante desta transição do ecrã vertical tradicional, tendencialmente mais limitado porque oferecendo menos possibilidades, para o horizontal cheio de possibilidades de ligação, e por tendência estrutural mais partilhável, os dados parecem querer sugerir um outro ganho de assinalar: em rede, numa lógica horizontal e mais longe da verticalidade imposta pelos tradicionais *mass-media*, a vida, nos *hiperecrânicos*, parece revelar-se mais otimista do que nos *monoecrânicos*. Estes últimos, através do uso da TV, indiciam muito mais o peso das tragédias e dos terrores no discurso. Pelo contrário, reina, nos sentidos dos *hiperecrânicos*, numa lógica de ecrã-horizontal, uma força azul no sentido da ligação, do infinito celeste e até do sonho, e muito menos a força do vermelho (do sangue, da tragédia, da notícia alarmante mais presente nos monoecrânicos – ver tabelas 3 e 4).

**Tabela 3 – Comparação de associações discursivas: ecrãs, morte, vida (jovens)**

Palavras relacionadas com morte	Monoecrânicos	Biecrânicos <sup>4</sup>	Hiperecrânicos
«morte» e palavras derivadas	11	2	11
Sangue	2	1	0
Terror	3	2	1
Tragédia(s)	3	4	1
Total	19	10	13
<b>Palavras relacionadas com vida e derivadas</b>			
vida e palavras derivadas	5	5	18
(viver, vida, viva)			
Rácio Vida/Morte	5/19=0,26	5/10=0,5	18/13=1,38

Esta relação aqui revelada entre os jovens, está de acordo com a relação de ecrãs usados e o respetivo número de horas de visualização. Isto é, para os que usam mais Televisão tradicional (monoecrânicos), portanto com uma relação média, em cada 10 horas, de 8,5 horas de Televisão sobre 1,5 horas de computador, a relação morte/vida registada é de 19/5, respetivamente; para os biecrânicos, que têm uma relação média, em cada 10 horas, de 6 horas de Televisão sobre 4 horas de computador, a relação morte/vida registada é de 10/5, respetivamente; e finalmente, para os hiperecrânicos, que têm uma relação média, em cada 10 horas, de 3 horas de Televisão, 4,6 horas de

<sup>4</sup> Designação intermédia entre o monoecrânico apenas utilizador de TV e o hiperecrânico utilizador de vários tipos de ecrãs. O *biecrânico* utilizava maioritariamente dois tipos de ecrãs: TV e Internet, com frequências semelhantes.

computador e 2,4 horas de *Smartphone* ou *Tablet*, a relação morte/vida encontra-se nos 13/18, respetivamente (Ibid.: 264).

**Tabela 4 – Comparação de associações discursivas: ecrãs, morte, vida (adultos)**

Palavras “morte”, “guerra” e “preto”	Monoecrânicos	Biecrânicos	Hiperecrânicos
«morte» e palavras derivadas	3	3	5
«Guerra(s)»	1	0	1
violência e tragédia	4	8	1
Preto ou negro	8	7	5
Total	16	19	12
<b>Palavras relacionadas com vida e derivadas</b>			
vida e palavras derivadas (viver, vida, viva)	4	8	7
Paz	0	0	4
Branco	1	4	9
Total	5	12	20
Rácio Positivo/Negativo	5/16=0,3	12/19=0,6	20/12=1,7

Também a comparação numérica entre os adultos revela que os *monoecrânicos* são, tal como os *monoecrânicos* jovens, os que mais marcadores de memória associados à morte revelam. Do mesmo modo que na comparação com os jovens, os hiperecrânicos adultos indiciam um rácio muito mais favorável aos termos relacionados com a vida. Numa posição intermédia, os biecrânicos revelam um maior equilíbrio entre a relação morte/vida, ainda assim mais favorável à morte, porventura porque nestes os níveis de visionamento de Televisão tradicional são ainda mais fortes do que o visionamento e o uso de outro tipo de ecrãs (relação TV-6h/PC-4h) (Ibid.: 266).

Estes indícios intersejam-se e corroboram de certo modo outras investigações já efetuadas sobre a relação entre os ecrãs e as representações sociais do mundo. O «síndrome do mundo mau», ou na sua versão primeira «The mean world syndrome», de George Gerbner, et al (2002), é um desses casos. Os autores concluíam aí que a TV tenderia a desenvolver o carácter agressivo e o medo do mundo nos indivíduos. Um dos resultados obtidos nas suas investigações dava conta do facto de uma criança ocidental, aos 12 anos, ter já assistido a cerca de 8000 mortes violentas na TV. Aliás, quando Gerbner analisou certos filmes, como por exemplo *Rambo* ou *O Exterminador Implacável* e as suas respetivas sequelas, deu conta de que se assiste progressivamente a uma espécie de *lei da violência crescente*, onde o número de cenas violentas aumenta exponencialmente desde o primeiro filme até ao mais recente da mesma. Este impacto da violência na TV e no Cinema levou posteriormente o autor a edificar o conceito de «expectativa de vitimização». Isto é, quando existe exposição intensa do público às notícias de crime e violência, corresponde uma associação mental desfavorável em

relação à representação sobre o mundo e por conseguinte tal efeito traduz-se na expectativa de que algures um dia esse influenciado poderá ser vítima do tal «mundo mau». Uma espécie de *má-fé induzida* pelas ecranovisões, dizemos nós, no sentido do termo «má-fé» cunhado por Sartre (1993). Os telespectadores com alta exposição à TV tendem pois a considerar que o mundo é um lugar mais perigoso do que de facto é, provocando psicossomatismos negativos na sua vida (Gerbner et al, 2002).

Por fim, na dimensão da individuação, constatam-se arquétipos com bases diferentes nessas duas formas de *sociação* (*monoecrânica* vertical e *hiperecrânica* horizontal). Nos *monoecrânicos*, o herói romântico-barroco parece impor-se como a grande imagem de fundo. Nos *hiperecrânicos*, por seu turno, o arquétipo de herói indicia maior multiplicidade de formas, influenciando de maneira mais aberta e andrógina os mais jovens: o *super-herói*, amigo, justo, humilde, corajoso, lutador, bem disposto, otimista, confiante; o *herói cientista-polícia*, intelectual, racional, científico, mas que entra em cooperação com o intuitivo, sensitivo e emocional; o *herói vizinho*: um igual entre os comuns que, por alguma razão, mergulhado ou num mundo grotesco e fantástico, ou então apenas vivendo a sua vida e tentando fazer, dentro dessa normalidade, algo de importante não para o mundo inteiro mas antes para os que o rodeiam; e o *herói grotesco*: aquele que não é o ser perfeito, que tem algumas virtudes e alguns defeitos, muito menos estético do que os heróis habituais, habitualmente solitário ou que vive no subterrâneo ou na gruta. Por outro lado, o arquétipo do ecologista, também mais indiciado pelo *hiperecrânico* do que pelo *monoecrânico*, constitui porventura uma certa resposta subliminar, e até inconsciente, face ao crescimento do arquétipo do ciborgue e das suas variegadas formas, funcionando como uma espécie de sombra sob o perigo que pode ser o excesso de ecrãs (Costa, 2013: 278-287).

## 5. Discussão de Conceitos e Resultados

Discutamos agora algumas implicações dos conceitos desenvolvidos neste estudo, bem como as suas possibilidades de aplicação. Já aqui descrevemos a importância de se considerar as *sociações técnicas* como fatores fundamentais na estruturação social. Criamos pois *sociações* com os nossos filhos e os nossos pais, mas também com a TV, com a Internet, com o automóvel, com o telemóvel. Todos esses

objetos, e sobretudo a Internet com as suas possibilidades relacionais (versão web 2.0, 3.0, etc.), nada determinam mas possibilitam sociações que se mesclam de forma poderosa – claro está, estabelecendo relações através de repetições, palavras, binários numéricos (sim/não, 0/1).

Depois, o conceito de ecranovisão. Uma ecranovisão será, inicialmente, uma colisão mesclada. Ou seja, a visão diante de um ecrã. Porém, mais à frente no tempo psíquico, eis que o ecrã entra na visão, perfura a consciência até à profundidade do inconsciente e se instala numa divisão de influências recíprocas. Portanto, quisemos com este conceito alertar sobretudo para o carácter *metafenomenológico* deste duplo processo: o ecrã na visão e o ecrã no processo visual e mental. Que implicações concretas terá isto no sujeito? Poderá agora imaginar-se: um telespectador fervoroso de pornografia que fica cheio de ecranovisões-porno. Isso poderá ter consequências várias, lógicas e ontológicas, na forma como depois se relaciona com alguém; um telespectador fervoroso de redes sociais digitais, que goste imenso de partilhar fotos, que passa o tempo a pensar em imagens e planos fotográficos para as partilhar nas redes digitais. Aguarda de forma quase narcísica os “likes”, os comentários, obtendo aí uma satisfação curta e perigosamente viciante; um telespectador fervoroso de futebol e dos seus imensos programas desportivos associados relaciona-se de tal modo com o universo do futebol que tem na cabeça mil e uma imagens da sua equipa e dos seus jogos preferidos; ou um fervoroso jogador de videojogos, como por exemplo muitos dos jogadores do famoso jogo *World of Warcraft*, que dizem mesmo viver vidas muitas vezes duplas, encarnando tiques e tendências de personagens e das suas imagens.

Mas não confundamos: uma coisa é viver intensamente as imagens, outra é a forma como integramos. Jogar é diferente de somente ver. O jogo mobiliza o telespectador para o objetivo e para o domínio da dinâmica interativa, ao passo que a visualização tem um efeito de penetração diferente, como por exemplo pela via sensoriomotora como dissemos anteriormente. Isso porque há diferenças entre os efeitos em modo de visão e os efeitos em modo de interação de jogo. Dizia-se, de forma direta, até há bem pouco tempo, que os jogos de carácter violento eram potencialmente geradores de violência. Hoje sabe-se que não é uma relação assim tão direta. Lá está, depende da mescla e não de determinação tecnológica. Aliás, estudos mostram mais efeitos perversos diante de uma televisão e das suas imagens do que diante dos



videojogos, precisamente devido à forma como nos relacionamos com ambos os tipos de ecrãs; ou melhor, como nos predisposmos mentalmente (Parkes et al, 2011). Em atmosferas onde a mente fica hipovigilante e o sistema nervoso mais ativo (que é o caso da TV em modo de imagens sequenciais e rápidas), o perigo tende a ser maior; pelo contrário, em atmosferas ecrânicas hiperativas, o cérebro e as energias da mente canalizam o indivíduo para respostas de resolução de problemas e não tanto para a memorização nervosa de imagens (sobretudo as de cariz marcante ou negativo).

Foi por isso que operacionalizamos o conceito de ecranovisão em torno de três níveis diferentes de intensidade e potência: ecranovisão como encarnação da imagem, que se faz carne (resolução curta e contingencial); ecranovisão como incorporação da imagem, que se faz corpo resolutivo e duradouro; e ecranovisão como individuação da imagem (resolução individual e socialmente estruturante). Na nossa perspectiva, estes três diferentes níveis fazem toda a diferença na passagem da imagem como potência à imagem como ato, individual e/ou coletivo.

De seguida, o conceito que na introdução quisemos indiciar: diferimitação. Não existe aqui muita novidade a não ser o facto de se ligarem dois conceitos que são vistos como opostos mas que aqui se conectam para demonstrar como dependem um do outro: é o conceito de diferenciação e o conceito de imitação (diferir-imitar). Fundadores da sociologia como Gabriel Tarde (sobretudo com a expressão “existir é diferir” (Tarde, 1992)), como Simmel com a construção do termo *sociação*, como Sartre com o conceito de *nadificação* (1993), entre outros, são apenas alguns autores que nos alertam para a necessidade de se criarem conceitos para responderem a novas intuições teóricas<sup>5</sup>.

A este respeito, e sobre o conceito de diferimitação, apareceu-nos uma relação triádica entre ecrãs, androginia e imagens que, no nosso entender, valerá a pena seguir. Basicamente, o que a atualidade indicia, ainda que para já esta ideia mais não constitui do que um simples indício sobre uma dinâmica já iniciada no auge dos ecrãs de Cinema e de TV (com o reaparecimento contemporâneo da figura do andrógina), é que a cultura

---

<sup>5</sup> Aliás, que quer dizer o mesmo Gabriel Tarde quando se refere às ideias inovadoras ou que provocam as já existentes? Na sua ótica, não se *criam* ideias. Antes se *inventam*. E que significa aqui inventar? Significa descobrir, quer dizer, dar forma ao que já preexiste mas que ainda não foi retirado do universo virtual. O inventor o que faz é descobrir uma ideia já circulante, já viva, e dar-lhe um sentido possível, entre mil sentidos possíveis. Com efeito, não existe um número ilimitado de ideias. O que existe é uma possibilidade ilimitada de combinações entre as ideias que já preexistem e a sua adequação à contingência (Tarde, 1992).

pop, de massas, tal como a moda de massas, sobretudo no seio da juventude, tem vindo a colocar a mulher, através da imagem e do ecrã, no papel principal de toda a paisagem. Ora, vários estudos revelam que no século XX a mulher precisou de se tornar *mulher-andrógina* (no sentido de ter que possuir, para melhor se adaptar, atributos culturais tipicamente masculinos) para melhor vingar numa estrutura social e profissional altamente masculinizada, patriarcal, machista (Rosa e Chitas, 2010). Porém, lentamente, com o advento da imagem, e com o domínio pela mulher em várias dimensões da vida de todos os dias (sobretudo na conquista do mundo da moda), a imagem parece estar a favorecer a sua estética. Aliás, isso é visível se relacionarmos por exemplo as cores psicologicamente femininas (sobretudo o azul) e a sua povoação no mundo da imagem e dos ecrãs. Reparamos neste estudo, entre os entrevistados, que o azul (do eros, do feminino) tem grande preponderância sobre a cor vermelha (mais atribuída ao masculino) nos ambientes da Internet, corroborando o estudo de Alexa, et al (2011). Ora, isso poderá querer significar que a referência maior da imagem atual é o feminino, o azul, o celeste. Se dizemos hoje que vivemos no mundo das imagens, então temos que referir também que esse mundo das imagens parece estar a ser mais povoado pelo feminino, devido à forte socialização ecrânica a favorecer a mulher e a sua estética. Daí também não existirem grandes surpresas acerca da relação estatística muito evidenciada entre imagem e número de publicações em redes sociais digitais pelas mulheres (segundo Duggan e Smith, 2013).

Neste sentido, o advento das imagens veio então colocar no horizonte uma dinâmica instigante: a ser assim, a existir o domínio estético pelo feminino, doravante o masculino seguirá, na estética, a referência maior no que toca à relação com a imagem: o feminino. A atitude «metrossexual» poderá ser já uma evidência em propagação. Ora, e o que gera esse movimento dinâmico entre o feminino dominante no mundo das imagens e o masculino menos dominante? Como em todas as dinâmicas da moda: o menos dominante segue pois o mais dominante, como longinquamente nos lembrou Simmel na sua *Filosofia da Moda* (2008). Então, que colisão teremos? O homem a encontrar-se de frente com a estética feminina, o que origina aquilo a que se poderá chamar de androginia cultural.

Peguemos, sobre esta questão da androginia cultural, num exemplo muito concreto que exploramos no nosso estudo. No ano de 2013, fez muito sucesso uma fotomontagem em que misturava dois dos maiores ícones da juventude dos nossos dias:

Justin Bieber e Miley Cyrus. Um internauta anónimo recortou na diagonal a face a ambos os cantores e, como a semelhança facial era bastante, colou de forma invertida. Ou seja, produziu-se aí uma ecranovisão andrógina. Tal fotomontagem tornou-se um global sucesso de partilhas, chegando a ser noticiado por várias cadeias televisivas. Ou seja, um pequeno ato criativo de corta e cola na Internet, mostrou ao mundo uma coisa que em nosso entender já se tem vindo a acentuar há algum tempo: a androginia estética propiciada pela interpenetração das várias imagens em vários *mediuns*. Mas este é somente um dos aspetos, já que a androginia é mais do que estética. É, sobretudo, cultural. A mistura dos atributos masculinos e femininos, fortalecendo o tal género intermédio que é o andrógina, será porventura cada vez maior e a vários níveis. No entanto, lembramos que esta dinâmica mais andrógina não começou agora, nem muito menos devido ao ecrã. Vai pelo menos ter aos antigos egípcios, ou ainda mais atrás. Recentemente é que ganhou maior fulgor, sobretudo com a explosão a partir de figuras ecrânicas individuadas, como por exemplo a do Frankenstein. Ou mais recentemente, com os videoclipes musicais, na Banda desenhada, no cinema, etc. Um dos primeiros a revitalizar esta figura do andrógina, inspirando a partir daí inúmeras gerações (na música, na arte, na BD, na animação sobretudo japonesa, no cinema, na televisão), foi o célebre David Bowie com o projeto *The Ziggy Stardust and the Spiders from Mars*. Aí, misturou um ser extraterrestre com um ser andrógina. Foi um sucesso que ainda hoje cultiva inteligentemente: no seu último single (de 2013) “Where are we Now”, Bowie, dentro de um corpo proto-andrógina com dois rostos (masculino e feminino), abandona no fim o seu lugar, dando a sensação de que pretende passar o legado da androginia estético-cultural a outros. Se não é uma mensagem propositada, é no mínimo uma coincidência inteligente, se pensarmos que a figura do andrógina, afinal, nunca nos abandonou enquanto seres que, lá está, diferimitam. Isto é, que combinam atributos de ambos os géneros. É isso que significa, também, diferimitar no tempo dos ecrãs. Serve este exemplo apenas para despertar para os diversos caminhos que as sociações ecrânicas nos poderão conduzir.

**Figura 1. Videoclipe “Where Are We Now”****Fonte:** <http://www.tvi24.iol.pt/>**Figura 2. Bieber e Cyrus****Fonte:** [http://www.youtube.com/watch?v=QWtsV50\\_p4](http://www.youtube.com/watch?v=QWtsV50_p4)

Relativamente a outros resultados empíricos obtidos no nosso estudo, há um outro aspeto que não podemos aqui negligenciar: a reconfiguração brutal na forma como doravante, cada vez mais imersos em ecranovisões, treinamos e dispomos o cérebro. Ou melhor, na forma como o predispomos para apreender o mundo, para o legitimar, para lhe dar sentido. Mais do que a imagem aparecer com relativa vantagem sobre a palavra, é importante sublinhar que, para o bem e para o mal, há uma forte probabilidade de existir alguma transformação na forma como partes do cérebro, segundo o que se sabe hoje através das neurociências, passam a se relacionar com a informação no uso livre e autónomo dos vários sistemas de teletecnologias no geral e sociotecnologias em particular. Sabe-se por exemplo que a ligação entre a memória e a aprendizagem se altera de forma potencialmente mais criativa quando existe maior liberdade para interagir com ecrãs, uma vez que o hipocampo se relaciona com ambos os hemisférios de uma forma muito mais ativa e por isso *potencialmente* mais inovadora. Para Voss, et al (2012), é simples: “se não é o sujeito que está a controlar a sua aprendizagem, não irá aprender tão bem”. A este propósito, o autor examinou a atividade cerebral de 16 sujeitos sentados diante de um ecrã de computador. Em metade do tempo da experiência, os sujeitos controlavam uma parte do ecrã, permitindo-lhes determinar o ritmo em que examinavam os objetos. Na outra metade do tempo, assistiam a uma simulação elaborada por outro sujeito a controlá-lo. Esse estudo concluiu então que quando as pessoas controlam as suas próprias observações ecrânicas, tendem a exibir uma maior coordenação entre o hipocampo e outras partes do cérebro envolvidas na aprendizagem. Registou-se assim uma melhoria significativa da capacidade individual de aprendizagem – em cerca de 23% dos casos em que o controlo pelo observado era

total, houve uma melhoria na capacidade individual de reativar as memórias sobre essas aprendizagens<sup>6</sup>.

Ora, o que parece que estas reflexões evidenciam é que existe a necessidade de se estudarem novas relações entre imagens, ecrãs e efeitos psicossociais. Daí a necessidade premente de estudos transdisciplinares, salientando a importância decisiva, por um lado, de abordagens teóricas inovadoras, e por outro de experimentos científicos capazes de responder aos múltiplos efeitos produzidos pelas ecranovisões. Com isso, quem sabe se não estaremos em condições de “se fazer uma espécie de ciência à sua volta, uma espécie de sócio-análise das ecranovisões, capaz de perscrutar os seus efeitos no passado, no presente e no futuro da ação humana” (Costa, 2013: 366).

A este propósito, importará ainda recordar os resultados de um outro estudo recente e revelador entre a interação e o comportamento induzido pela interatividade com o ecrã e seus avatares. Foram comparados 194 jovens (95 homens e 99 mulheres) após dois experimentos: no primeiro, cada jovem ficava à sorte com um de três personagens com que jogavam no jogo virtual: o *Super-Homem*, famoso herói do universo da banda-desenhada; *Voldemort*, vilão, arqui-inimigo do jovem feiticeiro *Harry Potter*; ou uma personagem neutra, nem herói nem vilão. Durante os cinco minutos de jogo, os participantes teriam que matar virtualmente os inimigos dos avatares que representavam. Na segunda fase deste experimento, os participantes provavam um doce chocolate e um picante molho de pimenta. Após saborearem os dois ingredientes, tinham de escolher um deles e pô-lo num prato que iria ser oferecido a um “participante futuro”, que cada um deles desconhecia. Estes participantes, que tinham *encarnado* provisoriamente uma das três personagens no jogo de computador, não só tinham de escolher o ingrediente como escolhiam o tamanho da porção, sabendo que o desconhecido iria, supostamente, ter de comer o prato até ao fim. Quais foram as

---

<sup>6</sup> Já em 2009, um outro estudo da Universidade de Louisville do MIT (EUA), dava conta da importância decisiva da autonomia na aprendizagem. Cerca de 48 crianças, com idades entre os 3 e os 6 anos, exploravam um brinquedo. Um grupo com instruções sobre um atributo do brinquedo e um outro grupo sem qualquer instrução. Os resultados foram convincentes: o primeiro grupo, com um atributo descrito, brincou menos tempo com o brinquedo e apenas lhe descobriu quatro atributos; por seu turno, o grupo sem qualquer instrução brincou mais tempo com o brinquedo e alcançou nesse seis atributos. Este estudo viria a corroborar um outro da universidade de Berkeley (EUA), que também demonstrava que “as crianças que não recebem instrução são muito mais propensas a chegar a novas soluções para um mesmo problema” (Romanzoti, 2014).

grandes conclusões deste estudo? Os que participaram como *Super-Homem* puseram, em média, quase duas vezes mais chocolate do que molho de pimenta para o tal ‘futuro participante’. Mais: colocaram ao dispor do desconhecido uma porção significativamente maior de chocolate do que aqueles que representaram os outros dois avatares. Por outro lado, os participantes que encarnaram o *Voldemort* puseram quase duas vezes mais molho de pimenta do que chocolate, e puseram significativamente mais molho de pimenta do que os outros participantes (Gunwoo Yoon, 2014).

Ou seja, aplicando agora o conceito de diferimitação que esboçamos, digamos que entre o uso do avatar e o comportamento tido em função da qualidade do avatar (se herói ou vilão), a diferimitação acabou por fazer a diferença: foi imitada a ‘maldade’ e diferida a ‘bondade’ aquando do uso do avatar-vilão, e imitada a ‘bondade’ e diferida a ‘maldade’ aquando do uso do avatar-herói. Isto revela-nos, tão-somente, a potência inscrita numa ecranovisão encarnada (do tipo momentâneo, de curta duração), do mesmo modo que nos mostra a força da individuação de um arquétipo (herói ou vilão). Tenhamos, no entanto, a máxima atenção a uma outra cambiante deste mesmo estudo: mais tarde, foi testado um segundo grupo de 125 participantes. Desta feita, com uma ligeira mudança: parte dos participantes não jogavam o jogo. Apenas assistiam a alguém jogar. Logo, não representavam aquelas personagens durante os mesmos cinco minutos do jogo virtual. Quando, depois, fizeram os testes do gosto e escolheram o ingrediente para dar a um ‘futuro participante’, os investigadores perceberam que jogar com o avatar tinha um efeito mais forte na escolha do ingrediente do que apenas observar alguém a jogar com o avatar. Quer isto dizer que é necessário ter cuidado com as análises que se fazem, sobretudo se não forem percebidos os níveis de intensidade existentes entre as ecranovisões e os comportamentos. Ver não significa participar, porque se altera a relação com a profundidade do seu efeito, do mesmo modo que jogar não significa ver, porque se altera a relação e a intensidade perceptiva (Ibidem).

Em suma, este nosso estudo, depois do resumo que aqui expomos, deve ser lido com algum cuidado. Indícios não são provas. São antes sinais, rodeios. tentam apenas tatear entre o vivo e o fluído. Serve sobretudo este estudo para demonstrar a complexidade da relação entre humanos, ecrãs e os efeitos dessa mistura, sublinhando portanto a importância decisiva da abertura triádica que operamos em torno de diferentes níveis de ecranovisões: *encarnadas*, *incorporadas* e *individuadas*. Ou seja, entre a exposição excessiva a imagens ecrânicas, onde apenas se vê, se visualiza, mas

que leva o sujeito a representar o mundo de forma negativa, como um «mundo mau» (como seria o caso dos noticiários segundo Gerbner, et al), e a interação com o ecrã e com imagens de avatares onde existe crescentemente maior aprofundamento e estimulação nervosa e mental, parecem existir níveis diferentes, camadas diferentes de ecranovisões com diferentes níveis de influência e por isso com implicações diferentes na relação potência-ato. Legitimamos com este ponto a ideia central da estratégia epistémica desobediente, já que não colocamos apenas a ênfase na visão ou na audição apenas mas sobretudo nos processos de imanência internos. Indica-nos sorratamente esta nossa abordagem de que necessitaremos de etiquetar o nível de ecranovisão associado em função do tipo de sociação ecrânica. Para isso, teremos que perceber, primeiro, se a influência tem um potencial apenas individual ou se é capaz de se propagar socialmente e depois ficar sujeita às tais leis da diferimitação. Depois, perceber de forma longitudinal a maneira como se inscreve no sujeito a imagem: se se encarna, apenas de forma contingencial, efêmera, passageira; se se incorpora, de forma duradoira e capaz de se acumular a outras imagens e representações já existentes, no indivíduo e/ou na sociedade; ou se se individua, promovendo a uma profunda resolução estruturadora entre passado, presente e futuro, individual e/ou coletivo. Considerando a cultura como uma síntese, uma mescla, entre objetivos e subjetivos (Ibn Sina, 2005; Simmel, 1983), a única certeza com que ficamos, em todo o nosso estudo, é a de que existem diferentes culturas originadas por diferentes tipos de sociações ecrânicas. E isso basta para nos deixar suficientemente alerta sobre os seus inúmeros efeitos.

### Referências Bibliográficas

Alexa, A., Compete, I., Nelson, S. (2011) The Battle for Blue and Red. [online]. disponível em: <http://artsua.wordpress.com/2011/04/24/the-battle-for-blue-and-red/>, [consultado em: 20/02/2014].

Costa, Pedro Rodrigues (2013) *Entre o Ver e o Olhar: Ecos e Ressonâncias Ecrânicas*. Tese (doutoramento). Ciências da Comunicação. Universidade do Minho.

Duggan, M., Smith, A. (2013) 42% of Online Adults use Multiple Social Networking sites, but Facebook Remains the Platform of Choice. In *Pew Researcher Internet Center*. [online]. Disponível em: <http://www.pewinternet.org/2013/12/30/social-media-update-2013/>, [consultado em: 05/01/2014].

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorielli, N., & Shanahan, J. (2002), Growing Up With Television: cultivation process. In: J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media*

*Effects: Advances in Theory and Research*, 2nd ed., Mahwah, N J: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Ginzburg, C. (1989) Sinais: Raízes de um Paradigma Indiciário. In: *Mitos, Emblemas, Sinais: morfologia e história*, Vol. 34, São Paulo: Companhia das Letras, pp. 143-180.

Gunwoo, Yoon (2014) Know Thy Avatar The Unintended Effect of Virtual-Self Representation on Behavior. In: *Psychological Science*, Doi: 202.293.9300. [online]. Disponível em:

<https://www.psychologicalscience.org/index.php/news/releases/virtual-avatars-may-impact-real-world-behavior.html>, [consultado em 17/02/2014].

Ibn Sina (2005) *A Origem e o Retorno*. São Paulo: Martins Fontes.

Kerkhove, D. (1997) *A Pele da Cultura*. Lisboa: Edições 70.

Martins, M. (2011) *Crise no Castelo da Cultura – Das Estrelas para os Ecrãs*. Coimbra: Grácio Editora.

Mcluhan, M. (2007). *Os Meios De Comunicação Como Extensões do Homem*, São Paulo: Cultrix.

Parkes, A., Sweeting H., Wight D., et al. (2013) Do Television and Electronic Games Predict Children's Psychosocial Adjustment? Longitudinal Research Using the UK Millennium Cohort Study. In: *Arch Dis Child*. [Online]. Disponível em: <http://www.archdischild-2011-301508.com> [consultado em 12/12/2013].

Reis, M. (2013) *Em Busca de Outra Civilização*. São Paulo: CEHC – América Latina.

Richards, R., McGee, R., Williams, S., Welch, D., Hancox, R. (2010) Adolescent Screen Time and Attachment to Parents and Peers. In: *Arch Pediatr Adolesc Med.*, n.º 164(3), pp. 258-262, [online]. Disponível em: <http://archpedi.jamanetwork.com/article.aspx?articleid=382905>, [consultado em: 15/11/2011].

Romanzoti, N. (2014) Como um Método Radical Pode Criar Muitos Génios. In: *Hypescience*, [online]. Disponível em: <http://hypescience.com/como-um-metodo-de-ensino-radical-pode-criar-muitos-genios/>, [consultado em: 07/02/2014].

Sartre, J. P. (1993) *O Ser e o Nada*. Lisboa: Círculo dos Leitores.

Sartre, J. P. (1960), Questions de Méthode. In: *Marxisme et Existentialisme*, Vol. 7, pp. 26-31, Paris: Gallimard.

Simmel, G. (1983) *Sociologia*, trad. e org. de Evaristo de Moraes Filho. São Paulo: Ática S.A.

Simmel, G. (1990) [1916] *The Philosophy of Money*. London/New York: Routledge.

Simmel, G. (2008) *A Filosofia da Moda*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.



Tarde, G. (1992) *A Opinião e as Massas*. São Paulo: Martins Fontes.

Virilio, P. (2000) *A Velocidade de Libertação*. Lisboa: Relógio D'água.

Voss, J., Lucas, H., Paller, D., Ken, A. (2012) More Than a Feeling: pervasive influences of memory without awareness of retrieval. In: *Cognitive Neuroscience*. N.º 3 (3–4), pp. 193–226, Taylor & Francis Group, Psychology Press.