UNIVERSIDADE LUSÓFONA

LUIANA PATRÍCIA SERRA CARDOSO

NOVAS CONFIGURAÇÕES DE EXPERIÊNCIAS PASSADAS

Orientador: Prof. Doutor António de Macedo Coutinho da Cruz Rodrigues

Co-Orientador: Prof. Doutor David Manuel Maio Bota

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Arte e Tecnologias da Informação

LISBOA

2021

LUIANA PATRÍCIA SERRA CARDOSO

NOVAS CONFIGURAÇÕES DE EXPERIÊNCIAS PASSADAS

Dissertação defendida em provas públicas na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias no dia 15/08/22 para obtenção do grau de Mestre em Design perante o júri nomeado pelo Despacho de Nomeação nº168/2022, de 29 de Abril, com a seguinte composição:

Presidente: Porf. Doutor Luís Miguel Rodrigues L. A. da Silva (ULHT);
Arguente: Prof. Doutor Vasco Alexandre Milne dos Santos (U. Europeia);
Orientador: Prof. Doutor António José M. C.C Rodrigues (ULHT).

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Escola de Comunicação, Arquitetura, Arte e Tecnologias da Informação

LISBOA

2021

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus avós e pais, pelo apoio incondicional.

"Na escuridão busca a luz. E se tudo falhar, sê quem a produz."

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família pela confiança, quando decidi embarcar nesta aventura, a qual vos apresento com bastante orgulho. Aos meus cúmplices, pelos momentos de camaradagem e amparo. Aos meus orientadores, professor Doutor António Cruz Rodrigues e professor Doutor David Bota pela orientação e inspiração. Ao Mestre João Cunha pela imensurável motivação. Aos meus colegas por caminharem comigo.
E por último, a mim mesma, por não ter desistido.

Palavras-chave : Percepção, intuição lenta, reconfiguração

RESUMO

Actualmente, o indivíduo encontra-se imerso em um ambiente de apatia de massa, causado pela era moderna, nomeadamente, a aceleração. Este estilo de vida, perito em transformações desenfreadas, cria um ser humano apático, desinteressado pelos outros e lugares.

Por outro lado, no cerne dos comportamentos humanos reside a memória, que contém toda a informação conhecida pelo indivíduo, isto é, as suas experiências passadas influenciam na forma como se comporta e como espera que o mundo funcione. Como as memórias trabalham por associação, o processo da percepção actua como elemento-chave nesta função, oferecendo respostas coerentes e fluídas sobre uma determinada situação.

Considerando as suas características e o ambiente em que se manifesta, é imperativo que se altere a percepção de experiências passadas, reconfigurando estímulos familiares, com o intuito de engendrar respostas mais instintivas e espontâneas, em cenários que valorizem a descoberta lenta.

Através de uma metodologia de triangulações, é possível acompanhar a evolução desta e de outras problemáticas, que tiveram como base 4 áreas de conhecimento: cultural, científico, experimental e logístico.

A nível conceptual, foi sugerido um modelo de acção que tem como base conceitos-chave capazes de revelar novas percepções de uma forma lenta, de modo a valorizar experiências, domínios e sentimentos absorvidos de forma mais transparente.

Keywords: Perception, Slow hunches, reconfiguration

ABSTRACT

Today, the individual is immersed in an environment of mass apathy, caused by the modern age, namely, acceleration. This lifestyle, adept at rampant transformations, creates an apathetic human, uninterested in others and places.

On the other hand, at the core of human behavior is the memory, that contains all the information known to the individual, that is, their past experiences influence the way they behave and how they expect the world to work. Since memories work by associations, the perception process acts as a key element in this function, offering coherent and fluid responses about a given situation.

Considering its characteristics and the environment in which it manifests itself, it is imperative to change the perception of past experiences, reconfiguring familiar stimuli, in order to engender more instinctive and spontaneous responses, in scenarios that value slow hunch.

Through a methodology of triangulations, it is possible to follow the evolution of this and other problematics, that have as base four areas of knowledge: Cultural, Scientific, Experimental and Logistic.

In a conceptual level, it was suggested a model of action that has as base,key concepts capable of revealing perceptions in a slow way, in order to value new experiences, domains and feelings absorbed in a more transparent way.

Índice geral

Definição de tema e objectivos **11**

Metodologia projectual – Estratégia **12**

FASE 1 *15*

Revisão Bibliográfica 15

1. Conhecimento Cultural 17

1.1 "A dimensão oculta" de Edward T. Hall 18

1.1.1 Resumo capítulos 18

Capítulo 1: Cultura e comunicação 18

Capítulo 4: A percepção do espaço. Os receptores à distância: os olhos, as orelhas, o nariz 18

Capítulo 5: A percepção do espaço. Os receptores imediatos: pele e músculos 19

Capítulo 6: O espaço visual 19

Capítulo 9: A antropologia do espaço: um modelo de organização 19

1.1.2 Desenvolvimento de capítulos 19

Capítulo 1: Cultura e comunicação 19

Capítulo 4: A percepção do espaço. Os receptores à distância: os olhos, os ouvidos, o nariz 20

Capítulo 5: A percepção do espaço. Os receptores imediatos: pele e músculos 22

Capítulo 6: O espaço visual 24

Capítulo 9: A antropologia do espaço: um modelo de organização 26

1.1.3 Síntese 28

1.2 "Comunidade" de Zygmunt Bauman 31

1.2.1 Resumo Capítulos 31

Capítulo 1: A agonia de Tântalo 31

Capítulo 2: A reinserção dos desenraizados 31

Capítulo 3: Tempos de desengajamento, ou a grande transformação, segundo tempo 32

1.2.2 Desenvolvimento Capítulos 32

Capítulo 1: A agonia de tântalo 32

Capítulo 2: A reinserção dos desenraizados 37

Capítulo 3: Tempos de desengajamento, ou a grande transformação, segundo tempo 39

1.2.3 Síntese 41

1.3 "A era do vazio" de Gilles Lipovetsky 43

1.3.1 Resumo Capítulos 43

Capítulo 1: Sedução *non stop* 43

Capítulo 2: A indiferença pura 44

Capítulo 3: Narciso ou a estratégia do vazio 44
Capítulo 5: A sociedade humorística 45
1.3.2 Desenvolvimento capítulos 45
Capítulo1: Sedução *non stop* 45
Capítulo 2: A indiferença pura 50
Capítulo 3: Narciso ou a estratégia do vazio 52
Capítulo 5: A sociedade humorística 57
1.3.3 Síntese 69
1.4 "Sapiens: Uma breve história da humanidade" de Yuval Harari 71
1.4.1 Resumo Capítulos 71
Capítulo 2: A árvore do conhecimento 71
Capítulo 3: Um dia na vida de Adão e Eva 72
Capítulo 7: Sobrecarga de memória 72
Capítulo 13: O segredo êxito 72
1.4.2 Desenvolvimento capítulos 73
Capítulo 2: A árvore do conhecimento 73
Capítulo 3: Um dia na vida de Adão e Eva 74
Capítulo 7: Sobrecarga de memória 77
Capítulo 13: O segredo do êxito 79
1.4.3 Síntese 80
1.5 "O mito do eterno retorno" de Mircea Eliade 82
1.5.1 Resumo Capítulos 82
Captítulo 1: Arquétipos e repetição 82
Capítulo 2: A renovação do tempo 83
1.5.2 Desenvolvimento capítulos 83
Capítulo 1: Arquétipos e repetição 83
Capítulo 2: A renovação do tempo 92
1.5.3 Síntese 99
1.6 Reflexões 101
2. Conhecimento Científico 103
2.1 "A biologia da crença" de Bruce Lipton 104
2.1.1 Resumo Capítulos 104
Capítulo 1: Lições da placa de petri: A inteligência das células e dos alunos 104
Capítulo 2: É o ambiente, sua besta 105
Capítulo 3: A membrana mágica 105
Capítulo 6: Crescimento e protecção 105

2.1.2 Desenvolvimento Capítulos 105
Capítulo 1: A inteligência das células e dos alunos 105
Capítulo 2: É o ambiente, sua besta 109
Capítulo 3: A membrana mágica 112
Capítulo 6: Crescimento e protecção 114
2.1.3 Síntese 115
2.2 "A ilusão da memória" de Julia Shaw 118
2.2.1 Resumo Capítulos 118
Capítulo 1: Lembro-me de ter nascido: a razão pela qual algumas das nossas memórias de infância são impossíveis 118
Capítulo 2: Memórias sujas: A razão pela qual lembrar é percepcionar 119
Capítulo 6: Detective defeituoso: A razão pela qual temos uma confiança excessiva na nossa memória 119
Capítulo 8: Media Sociais: A razão pela qual os media moldam a nossa memória 119
2.2.2 Desenvolvimento Capítulos 120
Capítulo 1: Lembro-me de ter nascido: a razão pela qual algumas das nossas memórias de infância são impossíveis 120
Capítulo 2: Memórias sujas: A razão pela qual lembrar é percepcionar 125
Capítulo 6: Detective defeituoso: A razão pela qual temos uma confiança excessiva na nossa memória 131
Capítulo 8: Media Sociais: A razão pela qual os media moldam a nossa memória 138
2.2.3 Síntese 146
2.3 Reflexões 148
3. Conhecimento Experimental 150
3.1 "Antifrágil" de Nassim Taleb 151
3.1.1 Resumo Capítulos 151
Capítulo 1: Entre Dâmocles e Hidra 151
Capítulo 2: Sobrecompensação reacção exagerada por todos os lados 151
Capítulo 3: O gato e a máquina de lavar roupas 151
3.1.2 Desenvolvimento Capítulos 152
Capítulo 1: Entre Dâmocles e Hidra 152
Capítulo 2: Sobrecompensação reação exagerada por todos os lados 154
Capítulo 3: O gato e a máquina de lavar roupas 157
3.1.3 Síntese 159
3.2 "Não-Lugares" de Marc Augé 161
3.2.1 Resumo Capítulos 161

Capítulo 1(+ prólogo): O próximo e o algures 161
Capítulo 2: O lugar antropológico 161
3.2.2 Desenvolvimento Capítulos 162
Capítulo 1(+ prólogo): O próximo e o algures 162
Capítulo 2: O lugar antropológico 168
3.2.3 Síntese 168
3.3 “Homo Ludens” de Johan Huizinga 171
3.3.1 Resumo Capítulos 171
Capítulo 1: Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural 171
Capítulo 2: A noção de jogo e a sua expressão na linguagem 171
Capítulo 3: O jogo e a competição como funções culturais 171
3.3.2 Desenvolvimento Capítulos 172
Capítulo 1: Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural 172
Capítulo 2: A noção de jogo e a sua expressão na linguagem 175
Capítulo 3: O jogo e a competição como funções culturais 176
3.3.3 Síntese 177
3.4 “A civilização do peixe-vermelho” de Bruno Patino 179
3.4.1 Resumo Capítulos 179
Capítulo 1: Nove segundos 179
Capítulo 2: Vícios 179
Capítulo 4: Arrependimento 180
Capítulo 5: A matriz 180
Capítulo 6: A bifurcação 180
Capítulo 7: Um dia sem fim 180
Capítulo 8: Demasiadas realidades matam a realidade 181
Capítulo 10: O combate desigual da informação 181
Capítulo 11: Combater e curar 181
3.4.2 Desenvolvimento capítulos 182
Capítulo 1: Nove segundos 182
Capítulo 2: Vícios 183
Capítulo 4: Arrependimento 187
Capítulo 5: A matriz 188
Capítulo 6: A bifurcação 191
Capítulo 7: Um dia sem fim 192
Capítulo 8: Demasiadas realidades matam a realidade 193
Capítulo 10: O combate desigual da informação 194

Capítulo 11: Combater e curar 196
3.4.3 Síntese 198
3.5 Reflexões 200
4. Conhecimento Logístico 202
4.1 "De onde vêm as boas ideias" de Steven Johnson 203
4.1.1 Resumo Capítulos 203
Capítulo 1: O possível adjacente 203
Capítulo 2: Redes Líquidas 204
Capítulo 4: Serendipidade 204
Capítulo 6: Exaptação 204
4.1.2 Desenvolvimento capítulos 205
Capítulo 1: O possível adjacente 205
Capítulo 2: Redes líquidas 210
Capítulo 3: Intuição lenta 215
Capítulo 6: Serendipidade 218
Capítulo 8: Exaptação 224
4.1.3 Síntese 227
4.2 "A força do hábito" de Charles Duhigg 230
4.2.1 Resumo Capítulos 230
Capítulo 1: O ciclo do hábito: como o hábito funciona 230
Capítulo 2: O cérebro que anseia: como criar novos hábitos 231
Capítulo 3: A regra de ouro da mudança de hábitos: por que se dá a informação 231
Capítulo 6: O poder de uma crise: como os líderes criam hábitos por acidente e intenção 231
Capítulo 7: Como a Target sabe o que nós queremos antes de nós o sabermos: quando as empresas preveem (e manipulam) hábitos 232
Capítulo 8: A igreja de Saddleback e o boicote aos autocarros de Montgomery: como os movimentos cívicos acontecem 232
4.2.2 Desenvolvimento capítulos 232
Capítulo 1: O ciclo do hábito: como o hábito funciona 232
Capítulo 2: O cérebro que anseia: como criar novos hábitos 236
Capítulo 3: A regra de ouro da mudança de hábitos: por que se dá a informação 239
Capítulo 6: O poder de uma crise: como os líderes criam hábitos por acidente e intenção 240
Capítulo 7: Como a Target sabe o que nós queremos antes de nós o sabermos: quando as empresas preveem (e manipulam) hábitos 244
Capítulo 8: A igreja de Saddleback e o boicote aos autocarros de Montgomery: como os movimentos cívicos acontecem 247

4.2.3 Síntese 250
4.3 Reflexões 252
FASE 2 *254*
Conceitos de projecto 254
5. Triangulações 256
5.1 Mapa das triangulações 257
5.2 Triangulação 1 259
5.2.1 Citações Triangulação 1 259
5.2.2 Conceito 260
5.2.3 Proposição 261
5.2.4 Imagens abstractas triangulação 1 262
5.2.5 Imagens reais triangulação 1 263
5.3 Triangulação 2 264
5.3.1 Citações triangulação 2 264
5.3.2 Conceito 265
5.3.3 Proposição 266
5.3.4 Imagens abstractas triangulação 2 267
5.3.5 Imagens reais triangulação 2 268
5.4 Triangulação 3 269
5.4.1 Citações triangulação 3 269
5.4.2 Conceito 270
5.4.3 Proposição 271
5.4.4 Imagens abstractas triangulação 3 272
5.4.5 Imagens reais triangulação 3 273
FASE 3 *275*
Selecção do conceito e sugestão de projecto 275
6. Conceito de projecto 277
6.1 Validação do conceito 278
6.2 Extrapolação 280
7. Sugestão de projecto 284
7.1 Introdução ao projecto 285
7.2 Briefing 286
7.3 Descrição do projecto 289
7.4 Infografia geral 290
7.4.1 Actuações priming contextual 291
7.4.2 Actuações escala 293

7.4.3 Actuações gravidade 295
7.4.4 Actuações tensão compressiva 297
7.4.5 Actuações topografia 299
7.4.6 Actuações obstáculo 300
7.5 Ampliação geral das sensações 302
8.1 Conclusão 305
9.1 Obras impressas 309
9.1.2 Obras digitais 309
9.1.3 Internet 310
10. Iconografia 311

Índice de Figuras

FIGURA 1 ESQUEMA DA METODOLOGIA PROJECTUAL. 12
FIGURA 2. ESQUEMA DO MAPA DAS TRIANGULAÇÕES. 257
FIGURA 3. MOODBOARD DE IMAGENS ABSTRACTAS TRIANGULAÇÃO 1 262
FIGURA 4 .IMAGENS DE PROJECTOS REAIS TRIANGULAÇÃO 1 263
FIGURA 5. MOODBOARD DE IMAGENS ABSTRACTAS TRIANGULAÇÃO 2 267
FIGURA 6. IMAGENS DE PROJECTOS REAIS TRIANGULAÇÃO 2 268
FIGURA 7. MOODBOARD DE IMAGENS ABSTRACTAS TRIANGULAÇÃO 3 272
FIGURA 8. IMAGENS DE PROJECTOS REAIS TRIANGULAÇÃO 3 273
FIGURA 9. MIKROSKOP,2010 (OLAFUR ELIASSON) 280
FIGURA 10. ABSTRAKT/SPATIAL, 2016 (ESTER STOCKER) 281
FIGURA 11. DOORWAY, 2007 (ALEX SCHWEDER) 282
FIGURA 12 ESQUEMA DA INFOGRAFIA GERAL 290
FIGURA 13 ABSTRAKT/SPATIAL, 2016 (ESTER STOCKER) 312
FIGURA 14 DOORWAY, 2007 (ALEX SCHWEDER) 313

Introdução

Definição de tema e objectivos

O presente projecto de investigação será elaborado como trabalho conclusivo de Mestrado em Design.

Sendo que o Design pode agir como agente de mudanças, torna-se necessário que este recorra a outras áreas de conhecimento para apurar sobre questões do quotidiano do indivíduo. O estudo tem como foco a apatia presente no ser humano, que se espelha para uma indiferença em relação aos lugares e pessoas. Nesta dimensão, procura-se investigar como é possível coexistir em comunidade e emergir a fundo em experiências espaciais, sem gerar sensações de desafeição.

A análise efectuada recorre a várias áreas de conhecimento, conferindo uma visão mais periférica sobre os problemas em análise, através de obras bibliográficas que abordam temas como: memória, percepção, intuição lenta, combinação de intuições, construção de comportamentos, etc. Na mesma linhagem, também é do interesse do autor entender as relações humanas com elementos do quotidiano, para que se correlacione com a problemática apresentada. Com este leque de informações, pretende-se seleccionar as ideias que melhor se adequem à criação de um conceito, que abranja experiências que influenciem a visão do indivíduo em relação ao mundo, em prol do despertar de novas narrativas mais estimulantes. O autor considera uma exploração de forma mais abrangente e conceptual, seguindo conceitos que se aliam ao Design, sem ter como finalidade o desenvolvimento de um objecto específico, pormenorizado e pronto para execução, mas sim, o levantamento de directrizes sobre a forma do modelo, que respondem a um fim.

Este trabalho está escrito de acordo com o antigo acordo ortográfico.

Metodologia projectual – Estratégia

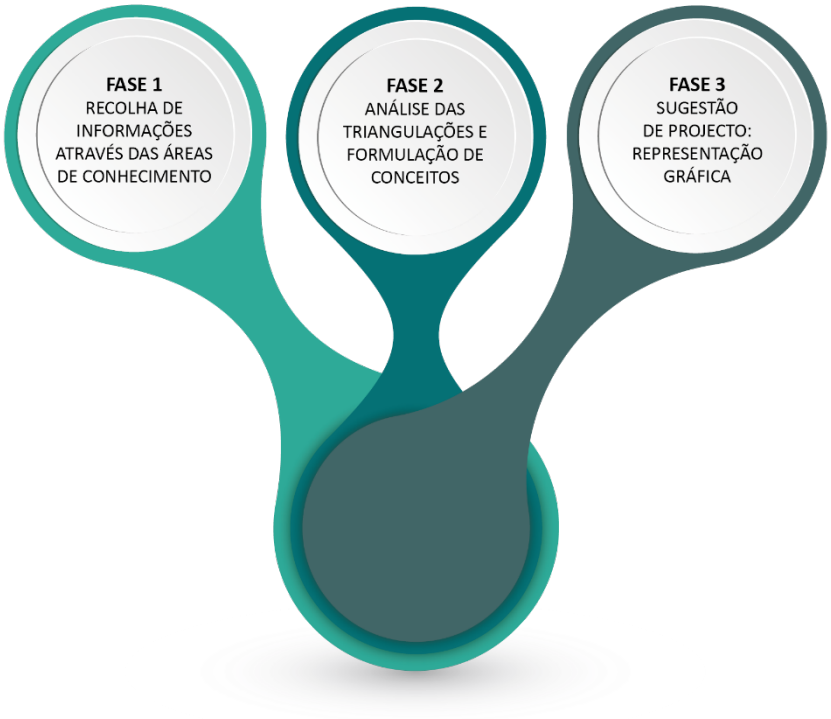


Figura 1 Esquema da metodologia projectual.

Metodologicamente, esta investigação segue uma estrutura que foi dividida em três fases: na primeira fase, é recolhida informação bibliográfica de várias áreas de estudo, consideradas relevantes para uma possível análise reflexiva. Esta fase é importante para a conexão entre elementos díspares ou não, que em outros cenários nunca teriam sido agrupados. Toda a informação resultante pertence a um vasto número de conclusões teóricas de autores legitimados, dispostas de forma directa ou indirecta, e devidamente referenciadas ao longo do texto.

Os elementos metodológicos serão recolhidos e divididos em quatro áreas de conhecimento: Cultural, Científico, Experimental e Logístico.

Conhecimento Cultural - corresponde a todo o conhecimento adquirido sobre arte, crenças, leis, hábitos e costumes de uma determinada sociedade.

Conhecimento Científico - como o nome sugere, tem como base lógicas racionais, verificáveis através da Ciência ou de estudos.

Conhecimento Experimental - instituído na experiência, é especialista no conhecimento adquirido por observação, prática, tentativa e verificação.

Conhecimento Logístico - dispõe de recursos e informações para a execução de actividades com base em processos de produção e administração.

A segunda fase destina-se à criação de conceitos de projecto, nascidos da combinação de ideias através do processo de triangulação de conhecimentos.

A informação inicial associa de forma directa ou indirecta, temáticas relacionadas com a sociedade actual, que posteriormente baseiam-se numa metodologia que agrega ideias oriundas de áreas de conhecimentos diferentes, da periferia para o centro do problema.

Serão desenvolvidos 3 conceitos de projecto distintos, materializados através de imagens abstractas e projectos reais.

A terceira fase constitui a idealização de um projecto, resultado do conceito de umas das triangulações apresentadas. Para tal, o desenvolvimento do projecto passa por uma fase de validação do conceito, através de perspectivas de contiguidade, contraste e semelhança, seguido do briefing de uma proposta conceptual, e da sua materialização sobre a forma de modelo apresentado recorrendo a infografias.

Esta metodologia, em específico, permite uma maior abrangência à investigação, ao recorrer à periferia do conhecimento através de áreas de conhecimento, cujas ideias principais serão trazidas para a esfera do Design, para uma maior amplitude e riqueza projectual.

FASE 1

Revisão Bibliográfica

A primeira fase da investigação, que se destina aos estudos teóricos, teve como base uma metodologia que compreende quatro áreas essenciais de conhecimento: Conhecimento Cultural, Conhecimento Científico, Conhecimento Experimental e Conhecimento Logístico. A intenção do autor é expandir as possibilidades de conexões entre ideias, para que o projecto seja sustentado da melhor forma. Para cada área de conhecimento foram retirados excertos de capítulos de livros, seguido de um resumo de cada capítulo, uma síntese e reflexão, das ideias mais pertinentes para o estudo em curso.

1. Conhecimento Cultural

O Conhecimento Cultural abrange o sentido de discernimento que todo o ser humano tem, com base em experiências adquiridas de vivências de geração em geração, longos períodos de vida individual e em comunidade, quando em contacto com o mundo. Engloba elementos como: leis, costumes, arte, moralidade, hábitos e comportamentos enraizados nos membros da sociedade.

Para este conhecimento, foram seleccionadas diversas obras que discutem situações e realidades da sociedade, nomeadamente, do indivíduo enquanto ser integrante dela. Todos os temas submergem numa análise sobre a complexidade do mundo, e como este é observado e compreendido por quem nele vive. A condição humana apresenta-se como uma questão bastante discutida, nomeadamente a sua mudança face à modernidade.

1.1 "A dimensão oculta" de Edward T. Hall

Hall (1986) relata sobre uma linguagem que não se vê, existente entre o espaço e o tempo, o neologismo "proxémia" criado por si para abordar o estudo entre as distâncias, pessoas e o espaço. Esta análise profunda sobre as percepções do espaço e do indivíduo em relação a este, comporta uma variedade de casos de estudos da proxémia entre diferentes culturas, numa perspectiva de desconstruir um conjunto de cenários originados por dimensões ocultas não consciencializadas.

Faz menção dos sentidos como intermédios na percepção de um território, pelo facto do indivíduo relacionar-se através de estímulos sensoriais constituídos por imagens, sons, sensações cinestésicas e quinestésicas. Em suma, toda a sua narrativa caracteriza-se por um conjunto de elementos acerca da dimensão oculta, cultura e comunicação, que influenciam na forma como se despertam raciocínios e reacções no quotidiano, perante o espaço em volta.

1.1.1 Resumo capítulos

Capítulo 1: Cultura e comunicação

Neste capítulo, Hall (1986) começa por apresentar ao leitor o conceito de "proxémia", introduzindo estudos de outros antropólogos quanto às barreiras linguísticas da qual o indivíduo tem dificuldades em ultrapassar. Resume sucintamente o assunto dos outros capítulos, e afirma que irá se focar especificamente nas barreiras culturais europeia, japonesa e árabe.

Capítulo 4: A percepção do espaço. Os receptores à distância: os olhos, as orelhas, o nariz

O autor aborda sobre a questão dos receptores sensoriais à distância. Compara também os espaços visual e auditivo, concluindo que a visão é mais eficaz que a audição. No espaço olfactivo, menciona o povo americano muito desinibido face ao uso de desodorizantes ambientais como forma de neutralizar o cheiro dos locais públicos.

Capítulo 5: A percepção do espaço. Os receptores imediatos: pele e músculos

Hall (1986) dá conhecer ao pormenor os receptores sensoriais, nomeadamente, receptores imeadiatos e realiza uma abordagem ao espaço térmico é táctil.

Capítulo 6: O espaço visual

O autor aborda com detalhes outras características da visão, que é considerado o sentido mais complexo de todos, explorando os seus mecanismos de que como o olho funciona e o que este percepciona. Detalhadamente refere: retina, fóvea, mácula, zona da visão periférica e uma breve passagem destinada à visão estereoscópica.

Capítulo 9: A antropologia do espaço: um modelo de organização

O autor fornece definições de espaço de organização fixa, organização semi-fixa e espaço informal, com base em exemplos de outras culturas.

1.1.2 Desenvolvimento de capítulos

Capítulo 1: Cultura e comunicação

O autor oferece uma visão geral da narrativa, informando que esta tem como tema a percepção do homem no espaço social e pessoal, onde também surge o termo 'proxémia' denominado pelo autor como "…um neologismo…para designar o conjunto das observações e teorias referentes ao uso que o homem faz do espaço enquanto produto cultural específico." (Hall, 1986, p.11)

A comunicação é apresentada como um fundamento da cultura, da própria vida, uma vez que, confrontados com diferentes linguagens, deram conta que cada família comporta as suas leis e desenvolve um sistema fechado que deve ser descrito e descoberto por um linguista. Isto é, ninguém deve importar as suas próprias regras, que para si são implícitas, na língua de outros. Para Benjamin Lee Whorf, após os seus estudos sobre as relações entre linguagem, pensamento e percepção; a linguagem constituía um elemento na formação do pensamento, influenciando na percepção que o homem tem do mundo.

Hall (1986) estabelece a tese de que a análise de Whorf é válida igualmente para os restantes comportamentos humanos e todos os fenómenos da cultura. Outras crenças afunilam os seus estudos, de acordo com as seguintes linhagens:

> "Pensou-se durante muito tempo que a experiência é o bem comum dos homens e que seria sempre possível, para comunicar com um outro ser humano, dispensarmos a língua e a cultura e referirmo-nos à simples experiência. Esta crença implícita…a respeito das relações do homem com a experiência supõe que, se dois seres humanos forem submetidos à mesma ‹‹experiência››, informações virtualmente idênticas serão oferecidas a cada um dos sistemas nervosos centrais e dois cérebros as registarão do mesmo modo." (Hall, 1986, p.12)

Esta crença lançou imensas dúvidas, segundo o autor, visto que, os seres humanos provêm de culturas diferentes. Os dados sensoriais são seleccionados a partir da eliminação de outros menos importantes, sendo assim, a experiência é percebida de forma diferente face à diferença da estrutura dos filtros perceptivos de uma cultura para outra. O meio ambiente arquitectónico é um exemplo desta filtragem, pois, permite aos outros compreender como diferentes povos utilizam os sentidos. "A experiência não pode, portanto, ser considerada como um ponto de referência estável, uma vez que se insere num quadro já modelado pelo homem." (Hall, 1986, p.13)

O autor afirma que o homem se destaca no meio todos os outros animais, pelo simples facto de ter conseguido criar prolongamentos do seu próprio organismo, criador de uma nova dimensão, a dimensão cultural da qual a proxémia é apenas um elemento. "A relação que liga o homem à dimensão cultural caracteriza-se por uma modelagem recíproca. O homem está agora em condições de construir por inteiro a totalidade do mundo em que vive: o que os biólogos chamam o seu ‹‹biotopo››." (Hall, 1986, p.15)

Capítulo 4: A percepção do espaço. Os receptores à distância: os olhos, os ouvidos, o nariz

Imergindo no cerne do relato de Hall (1986), anteriormente afirmou que o homem se sentiu confortável em fazer planos pelo facto do olho recobrir um campo vasto, armazenar dados complexos e desenvolver uma faculdade de abstracção. A sua evolução foi então marcada pelo desenvolvimento dos seus receptores à distância, nomeadamente, vista e ouvido. O autor caracteriza estes receptores, como: receptores à distância (objectos afastados, particularmente,

olhos, ouvidos e nariz) e receptores imediatos (exploram o mundo próximo, isto é, o tacto através de sensações que a pele, mucosas e músculos transmitem). Em relação a efectividade, são dois sistemas difíceis de se medir pela sua tamanha complexidade, dado que, ambas têm as suas qualidades face à cada situação, diferindo na quantidade e natureza de informação que podem transmitir e na quantidade espaço no qual podem agir. Por exemplo, a 400 metros de distância, a barreira sonora é indecifrável, ao contrário de, se fosse uma barreira visual a mascarar uma perspectiva. "A informação visual é em geral menos ambígua e mais bem centrada do que a informação auditiva." (Hall, 1986, p.58)

O autor questiona-se: "Será mais fácil ouvir alguém quando a sua voz vem de um ponto facilmente localizável do que se esta for transmitida por diversos altifalantes? (Hall, 1986, p.58) Conclusões sobre o espaço auditivo, o fonólogo J.W.Black, comprovou que "…a velocidade da leitura é afectada pela dimensão da sala onde tem lugar e pelo tempo de reflexão. Lemos mais devagar em salas grandes com um tempo de reflexão lento do que nas salas pequenas." (Hall, 1986, p.58)

Resumindo, a percepção do espaço não engloba apenas aquilo que pode ser percebido, mas também o que pode ser eliminado. De acordo com Hall (1986), em certas culturas aprendem como eliminar ou direccionar a atenção para um certo tipo de actividade, criando assim modelos perceptivos fixos para toda a vida. Por exemplo, na cultura japonesa são muito mais susceptíveis ao aguentar ruídos provenientes do compartimento ao lado, dado que utilizam paredes de papel como barreiras acústicas. Já no caso de um alemão, existe a necessidade em ter muros grossos e portas duplas para bloquear certos ruídos.

No espaço olfactivo, o autor refere-se aos americanos como um povo culturalmente subdesenvolvido, pelo uso intensivo de certos cheiros que tornaram o país em um lugar neutro e uniforme.

> "Esta característica embaciada contribui para a monotonia dos espaços e priva a nossa vida quotidiana de uma fonte considerável de riqueza e de variedade. Afecta igualmente o funcionamento da memória na medida em que os cheiros têm o dom de evocar recordações muito mais profundas do que as imagens ou os sons." (Hall, 1986, p.60)

O olfacto é conhecido, de acordo com o autor, como sentido químico, pois permite diferenciar indivíduos e decifrar os seus estados afectivos. Para os animais, ajuda na descoberta

de alimentos, aos que se distanciam do grupo e até mesmo a presença de inimigos. De forma geral, os cheiros intensificam-se em meios mais densos, como água do mar, actuando com menos força em meios mais ligeiros. A forma como se desenvolvem, começa pelas mensagens químicas que actuam sob forma de hormonas em células programadas para responderem, enquanto outras vizinhas não são afectadas. Culturas diferentes, identificam cheiros para diferentes fins, formando desacordos entre sistemas olfactivos, porém ainda assim, estas sensações contribuem para criar impressões de vida, pontos de referência e intensidade à vida, de um cheiro para o outro.

Capítulo 5: A percepção do espaço. Os receptores imediatos: pele e músculos

Hall (1986) utiliza como exemplo o hotel de Tóquio projectado por Frank L. Wright, como um espaço diverso que caracteriza os indivíduos na sua experiência com o espaço. Este hotel tem uma vertente quinestésica, táctil e visual muito forte, pela mudança de níveis, intimidades das escadas circulares, paredes ao alcance da mão, etc. Na mesma linhagem, arquitectos japoneses tiraram proveito dos pequenos espaços, aumentando o seu espaço visual, por meio de sensações quinestésicas.

> "…um elevado número de sensações musculares participa na apreensão de um jardim japonês quando se passeia nele. O visitante é periodicamente obrigado a ver onde põe os pés, enquanto procura o seu caminho entre as pedras irregularmente espaçadas que permitem atravessar um lago…. Mesmo os músculos do pescoço são mobilizados activamente pela operação. Ao erguer os olhos, o visitante é cativado por um espetáculo que se vê interrompido logo que o pé se desloca em busca de um novo ponto de apoio." (Hall, 1986, p.66)

O autor orienta a sua pesquisa para entrevistas sobre reacções individuais nos escritórios. Os obstáculos físicos são o único critério na avaliação dos espaços, como por exemplo, o simples acto de afastar uma cadeira da secretária para estender os braços ou as pernas, declarando que o espaço de trabalho é demasiado pequeno. Deste modo, existem conforme a pesquisa, três zonas mentais nos escritórios americanos: a superfície de trabalho (parte de cima da mesa e cadeira), conjunto de pontos ao alcance do braço na mesma superfície e o limite pela qual é possível uma pessoa descontrair sem chegar a levantar-se. Uma sala que apenas cumpra com a primeira zona é considerada constrangedora.

Hall (1986) ressalta também a importância da pele, que apesar de ser o maior órgão sensorial, faz-se acompanhar pela capacidade de sentir calor ou frio e outras percepções humanas do espaço.

> "Os nervos proprioceptivos informam permanentemente o indivíduo acerca do que se passa quando este faz intervir os seus músculos. Fornecem o feedback que permite ao homem mover-se harmoniosamente e preenchem uma função de primeira importância na percepção quinestésica do espaço. Um outro grupo de nervos, os exteroceptivos, localizados por baixo da pele, transmitem as sensações de calor, de frio, tácteis e de dor ao sistema nervoso central. A existência destes dois sistemas de nervos diferentes levaria normalmente a concluir pela existência de uma diferença qualitativa entre o espaço quinestésico e o espaço térmico." (Hall, 1986, p.69)

Um indivíduo pode aperceber-se das alterações térmicas de outro através de três maneiras: detectores térmicos cutâneos (proximidade entre um e outro), por meio de hiperestesia olfactiva (loções, perfumes que se notam quando a temperatura da pele sobe) e através de um exame visual. Segundo o autor, a temperatura também interfere no modo como o indivíduo vive a experiência da multidão ou concentração de gente, por exemplo, instala-se uma reacção em cadeia, quando este dá conta da falta de espaço para fazer dispersar o calor humano concentrado em um só lugar. Quando estas esferas térmicas se interligam, os indivíduos têm a possibilidade de se cheirar mutuamente, afectando-se uns aos outros até no que toca às influências químicas de emoções recíprocas. "Não sabemos porque é que o calor de um estranho nos parece tão desagradável, quando o nosso não nos incomoda.… O indivíduo parecer ter reacções negativas quando se encontra em condições térmicas não-familiares." (Hall, 1986, p.72)

Factores culturais também têm o seu peso relativamente às temperaturas, quando Hall (1986) esclarece que, segundo Freud, o calor corporal é algo personalizado, estando vinculado com a intimidade e experiências de infância. A língua inglesa possui diversas expressões metafóricas que incluem a percepção da mudança de temperatura, o que levou a Hall (1986) considerar o fenómeno como parte da linguagem.

Relativamente ao espaço táctil, o autor afirma que é impossível separar experiências tácteis das visuais, porém Braque introduziu duas formas distintas de o fazer: espaço táctil, é aquele que separa o observador dos objectos e espaço visual é o que separa os objectos uns dos outros. Outra distinção, feita pelo psicólogo James Gibson, aponta ambos como canais de

informação ricos em impressões sensoriais, em forma de tocar activo (tacto) e tocar passivo (o facto de ser tocado). Segundo Hall (1986) para muitos ainda é difícil compreender a necessidade em manter o contacto entre o indivíduo e o mundo na qual este se encontra inserido, como o exemplo da textura, que é associada inteiramente ao tacto, quando oferece também impressões visuais.

> "As relações que o homem mantém com o seu meio ambiente dependem ao mesmo tempo do seu aparelho sensorial e do modo pelo qual este se encontra condicionado a reagir. Hoje, a imagem inconsciente que podemos ter de nós próprios— a vida que cada um de nós leva, no seu desenrolar quotidiano — é construída com o auxílio de informações sensoriais fragmentárias, retiradas de um meio ambiente em grande parte pré-fabricado." (Hall, 1986, p.77)

Cada vez mais são projectados espaços em que o indivíduo não constrói um vínculo de uma experiência activa do seu corpo ou do espaço que este ocupa. O autor classifica os espaços urbanos como pouco estimulantes aos olhos, não correspondentes a um relatório quinestésico com base na experiência do espaço.

> "Extrema sensibilidade da pele às mudanças de temperatura e de textura traz-nos duas faculdades sensoriais suplementares, cujo papel não consiste somente em assinalar ao indivíduo as alterações afectivas ocorridas nos outros, mas também em fornecer-lhe acerca do seu meio uma informação de natureza particularmente pessoal. No homem, o sentimento do espaço está ligado ao sentimento do Eu, que está por sua vez em relação íntima com o ambiente. Deste modo, certos aspectos da personalidade ligados à actividade visual, quinestésica, táctil, térmica, podem ver o seu desenvolvimento inibido ou, pelo contrário, estimulado pelo meio ambiente." (Hall, 1986, p.77)

Capítulo 6: O espaço visual

Por fim, o autor aborda o sentido da visão, sendo este o mais complexo por oferecer uma quantidade muito maior e mais rápida de informação, maior que o tacto ou a audição. Este preenche funções no homem que lhe permitem: identificar à distância objectos, pessoas; mover-se em tudo que é espaço, evitando obstáculos ou perigos; fabricar utensílios, cuidar de si e dos outros e estar a par do estado afectivo de outrem.

> "No decurso das suas deslocações (no espaço), o homem tem necessidade das mensagens do seu corpo para assegurar a estabilidade do seu mundo visual. À falta desta informação ‹‹corporal››, um grande

> número de indivíduos perde o contacto com a realidade e cai na alucinação." (Hall, 1986, pp.80-81)

Dois psicólogos, mencionados por Hall (1986), evidenciaram o desempenho das experiências visuais e quinestésicas, quando transportavam um número de gatos através de um labirinto, enquanto a outra espécie era autorizada a seguir o mesmo caminho por conta própria. Os gatos que haviam sido transportados, não tinham conseguido desenvolver capacidades visuais espaciais, pois nunca chegavam a aprender o caminho ao contrário da outra espécie de gatos. Estas experiências confirmam a antiga teoria da visão do bispo de Berkeley, em que o homem avalia a distância graças à inter-relação dos seus sentidos e à integração na experiência passada.

Por exemplo, é possível ouvirmos ruídos antes de os vermos[1], como carro de cavalos que o indivíduo não os vê, mas que se habituou a associá-los através de uma faculdade que induz traços visuais a partir de índices auditivos. Relações entre a visão e o conhecimento corpo (quinestesia) foram estabelecidas por James Gibson declarando que "… a percepção do espaço implica pontos de referência puramente visuais, tais como o alargamento e o estreitamento do campo visual conforme o espectador se aproxima ou afasta de um objecto dado." (Hall, 1986, p.82)

O autor explica que a retina é formada por três partes diferentes (fóvea, mácula e zona da visão periférica) que preenchem funções específicas, permitindo ao homem de ver de três formas diferentes. A fóvea, permite ao indivíduo a ver com uma enorme precisão um círculo reduzido, onde as suas dimensões podem variar, como por exemplo, enfiar uma agulha, extrair um espinho, etc. A mácula que se encontra a volta da fóvea, é formada por células sensíveis à cor e engloba funções como a leitura. Já a visão periférica permite ao indivíduo aperceber-se de movimentos laterais enquanto este olha para a frente, e quando se afasta da parte central da retina, a natureza e qualidade da visão mudam radicalmente. Para finalizar, o autor aborda a visão estereoscópica, como uma perspectiva que exige uma certa fixidez e imobilidade do corpo humano, em suma, contém um carácter ilusório.

[1] A palavra 'vermos' surge aqui de forma metafórica. Descreve o momento em que se cria uma imagem no cérebro ao ouvirmos um ruído mesmo que à distância.

Capítulo 9: A antropologia do espaço: um modelo de organização

Infracultura, surge como o primeiro termo referente ao comportamento dos níveis de organização inferiores subjacentes à cultura, isto é, o comportamento enraizado no passado biológico do ser humano. O segundo nível proxémico, designado pelo autor por pré-cultural, é fisiológico e pertence ao presente. O terceiro nível, microcultural, é onde se encontram a maior parte das observações proxémicas. Desta análise surgem três tipos de aspectos no espaço: organização rígida, semi-rígida ou informal.

> "As dificuldades metodológicas que surgem quando tentamos traduzir os dados proxémicos de um nível para outro devem-se ao carácter essencialmente indeterminado da cultura…. A indeterminação cultural resulta do grande número de níveis postos em jogo pelos acontecimentos culturais e da impossibilidade para o investigador de estudar simultaneamente e com igual grau de precisão o mesmo acontecimento a dois ou mais níveis de análise ou de comportamento muito diferentes." (Hall, 1986, p.120)

Com esta afirmação, Hall (1986) acrescenta que todos os organismos se encontram submetidos a um processo de redundância, onde a informação submetida por um dado sistema em caso de falhanço é assegurada por outro. O homem em si, encontra-se submetido por um ambiente de redundância, por ser programado pela cultura, isto é, ao falar e ao agir. As investigações do autor no ramo infracultural, permitiram-lhe que criasse modelos destinados ao estudo da proxémia a nível cultural. Este conclui que o comportamento territorial é rígido e fixo, bem como a localização no território de actividades como: sono, nutrição e nidificação. "O território é, no sentido mais pleno do termo, um prolongamento do organismo, marcado por signos visuais, vocais e olfactivos." (Hall, 1986, p.121)

O homem também criou os seus prolongamentos territoriais materiais, assim com um conjunto de signos invisíveis e visíveis. A nível proxémico, segundo o autor, a territorialidade é fixa, denominada também por este "espaço de organização fixa". O espaço de organização fixa é um dos quatro elementos da actividade dos indivíduos e grupos, nomeadamente, edifícios contruídos por indivíduos pela sua forma de agrupamento, partição interna e por corresponder às características culturais. No interior de uma casa ocidental por exemplo, encontram-se divisões particulares desde a preparação de alimentos, consumo de refeições, recepção de actividades sociais, sono, e até higiene. Em momentos de desorganização, quando um objecto de outro compartimento é deslocado, desperta imediatamente um gatilho visual.

De acordo com Hall (1986) até ao século XVIII, as divisões não tinham funções fixas nas casas europeias, os membros não podiam isolar-se, as pessoas estranhas entravam e saiam à vontade, enquanto se montavam e desmontavam as camas ou mesas consoante a actividade momentânea. Com o decorrer dos tempos, as divisões foram dispostas de forma a darem para um corredor, acabando com a necessidade de atravessarem de divisão em divisão, marco que fez parte do início das morfologias da casa. Hall (1986) expõe uma obra de Goffman, sobre as relações entre as pessoas e as fachadas, sublinhando que estas simbolizavam estratos protectores do Eu e elementos arquitectónicos que serviam como barreiras para onde as pessoas se retiravam. " Pode igualmente fornecer-lhes o refúgio onde ‹‹se abandonem a si próprios›› e sejam simplesmente o que sentem ser." (Hall, 1986, p.123)

Hall (1986) estende uma comparação detalhada entre culturas diferentes, para explicar o conceito de organização fixa, em que os americanos apresentam dificuldades em orientar-se nas capitais europeias por não serem formadas por planos em xadrez, perdendo-se com facilidade por falta desta ligação entre o plano urbano e a pessoa. Do mesmo modo, franceses e romanos que estão habituados a um plano radiocêntrico e xadrez, sentem dificuldades quando estão no Japão pela estrutura apresentar um carácter fixo e muito diferente.

> "Os sistemas europeus acentuam linhas, que designam por nomes: os japoneses interessam-se apenas pelas intersecções, esquecendo as linhas que as determinam…A estrutura japonesa acentua as hierarquias que se desenvolvem em tornos dos centros; o plano americano tem por consequência última a uniformidade dos subúrbios, na mesma medida em que, numa mesma linha, todos os números são idênticos." (Hall, 1986, p.124)

Regra geral, os arquitectos apenas preocupam-se com a organização visual pois não se encontram consciencializados em relação a ligação do indivíduo com esquemas internos de espaço de espaço de estrutura fixa, que foi adquirido no início da sua vida. Os espaços de carácter fixo fazem-se acompanhar por moldes que constituem o comportamento humano, como as bases das culturas, prolongam elementos anatómicos e comportamentos do organismo humano. Num cenário de empréstimo cultural, o autor esclarece que, o elemento importado deve ser adaptado à cultura importadora, caso contrário, poderão surgir estruturas contraditórias. Um exemplo nítido desta situação, são os automóveis que não estão adaptados à estrutura da Índia, pela sua demasiada saturação e complexidade.

Em relação aos espaços semi-fixos, Hall (1986) descreve um hospital onde houve a primeira relação entre um espaço e o comportamento do indivíduo, expondo através da definição de Osmond que, espaços sociófugos têm como efeito fazer os indivíduos ficarem isolados entre si, como exemplo as salas de espera de estações, ao contrário dos espaços sociópetos que provocam contactos, como drugstores, cafés, etc. O café do hospital foi escolhido por Osmond para realizar as suas experiências face uma possível relação entre os móveis e a conversa, onde após cinquenta sessões de observação e conjunções com os lugares nas mesas, concluiu que: a posição de um lado e de outro ângulo recto apenas serve para conversas de um certo tipo entre interlocutores que possuem relações específicas; um elemento sociófugo em uma dada cultura pode vir a ser sociópeto para outra, e por fim estes dois aspectos não são necessariamente bons ou maus. "O que é desejável é a flexibilidade do espaço e uma congruência entre o plano e a função, garantindo uma variedade de espaços que se prestem ou não os contactos referidos conforme as ocasiões e os humores dos indivíduos." (Hall, 1986, p.129)

A forma como o indivíduo arruma os objectos em sua casa, onde os dispõe, depende dos modelos microculturais não só representados de modo geral no grupo cultural, mas também das microvariações que este mesmo indivíduo introduz na sua cultura e o torna único. "…a nossa manipulação dos objectos apresenta, em cada caso, uma estrutura característica que é única." (Hall, 1986, p.131). O espaço informal é caracterizado pelo autor, como situações em que a distância escapa ao campo da consciência, isto é, escapa à formulação, porém contêm uma configuração específica até um certo ponto táctica.

1.1.3 Síntese

O autor oferece uma visão geral da narrativa, informando que esta tem como tema a percepção do homem no espaço social e pessoal, onde também surge o termo "proxémia" denominado pelo autor como "…um neologismo…para designar o conjunto das observações e teorias referentes ao uso que o homem faz do espaço enquanto produto cultural específico." (Hall, 1986, p.11)

> "Os nervos proprioceptivos informam permanentemente o indivíduo acerca do que se passa quando este faz intervir os seus músculos. Fornecem o feedback que permite ao homem mover-se

> harmoniosamente e preenchem uma função de primeira importância na percepção quinestésica do espaço. Um outro grupo de nervos, os exteroceptivos, localizados por baixo da pele, transmitem as sensações de calor, de frio, tácteis e de dor ao sistema nervoso central. A existência destes dois sistemas de nervos diferentes levaria normalmente a concluir pela existência de uma diferença qualitativa entre o espaço quinestésico e o espaço térmico." (Hall, 1986, p.69)

> "As relações que o homem mantém com o seu meio ambiente dependem ao mesmo tempo do seu aparelho sensorial e do modo pelo qual este se encontra condicionado a reagir. Hoje, a imagem inconsciente que podemos ter de nós próprios— a vida que cada um de nós leva, no seu desenrolar quotidiano — é construída com o auxílio de informações sensoriais fragmentárias, retiradas de um meio ambiente em grande parte pré-fabricado." (Hall, 1986, p.77)

> "Extrema sensibilidade da pele às mudanças de temperatura e de textura traz-nos duas faculdades sensoriais suplementares, cujo papel não consiste somente em assinalar ao indivíduo as alterações afectivas ocorridas nos outros, mas também em fornecer-lhe acerca do seu meio uma informação de natureza particularmente pessoal. No homem, o sentimento do espaço está ligado ao sentimento do Eu, que está por sua vez em relação íntima com o ambiente. Deste modo, certos aspectos da personalidade ligados à actividade visual, quinestésica, táctil, térmica, podem ver o seu desenvolvimento inibido ou, pelo contrário, estimulado pelo meio ambiente." (Hall, 1986, p.77)

Com esta afirmação, Hall (1986) acrescenta que todos os organismos se encontram submetidos a um processo de redundância, onde a informação submetida por um dado sistema em caso de falhanço é assegurada por outro. O homem em si, encontra-se submetido por ambiente de redundância, por ser programado pela cultura, isto é, ao falar e ao agir.

O homem também criou os seus prolongamentos territoriais materiais, assim com um conjunto de signos invisíveis e visíveis. A nível proxémico, segundo o autor, a territorialidade é fixa, denominada também por este "espaço de organização fixa". O espaço de organização fixa é um dos quatro elementos da actividade dos indivíduos e grupos, nomeadamente, edifícios contruídos por indivíduos pela sua forma de agrupamento, partição interna e por corresponder às características culturais. (Hall, 1986)

Em relação aos espaços semi-fixos, Hall (1986) descreve um hospital onde houve a primeira relação entre um espaço e o comportamento do indivíduo, expondo através da definição de Osmond que, espaços sociófugos têm como efeito fazer os indivíduos ficarem

isolados entre si, como exemplo salas de espera de estações, ao contrário dos espaços sociópetos que provocam contactos, como drugstores, cafés, etc.

A forma como o indivíduo arruma os objectos em sua casa, onde os dispõe, depende dos modelos microculturais não só representados de modo geral no grupo cultural, mas também das microvariações que este mesmo indivíduo introduz na sua cultura e o torna único. "…a nossa manipulação dos objectos apresenta, em cada caso, uma estrutura característica que é única." (Hall, 1986, p.131)

1.2 “Comunidade” de Zygmunt Bauman

Bauman (2003) analisa a comunidade face aos seus anseios e desejos, de um mundo que não está ao alcance do indivíduo, mas que todos do seu grupo gostariam de experimentar. Descreve-se um lugar onde existe segurança, conforto, aconchego e confiança no outro, cenário que não se apresenta compatível com a realidade por ela não ser “comunitária”.

O autor descreve de forma concisa o decorrer da obra, em sua perspectiva não ilusória:

> “Não seremos humanos sem segurança ou sem liberdade; mas não podemos ter as duas ao mesmo tempo e ambas na quantidade que quisermos. Isso não é razão para que deixemos de tentar (não deixaríamos nem se fosse uma boa razão). Mas serve para lembrar que nunca devemos acreditar que qualquer das sucessivas soluções transitórias não mereceria mais ponderação nem se beneficiaria de alguma outra correção. O melhor pode ser inimigo do bom, mas certamente o “perfeito” é um inimigo mortal dos dois”. (Bauman, 2003, p.10)

1.2.1 Resumo Capítulos

Capítulo 1: A agonia de Tântalo

Bauman (2003) faz a abertura da sua narrativa utilizando o mito grego e a história de Adão e Eva como exemplos adqueados para o conceito de comunidade, sobre o qual o autor discorre sobre o seu entendimento que não tem como ser reflectido, ou discutido. Os termos pequenez, auto-suficiência e divisão são descritos para fomentar a ideia de que a comunidade é distinta de outros grupos, pequena por estar à vista de todos e conter um nível denso de comunicação, e auto-suficiente porque atende todas às necessidades dos seus integrantes, isolando-os dos externos. Surge a questão da individualidade, com o aumento do fluxo de informações e pessoas, tornando o acordo artificial para aqueles que procuram conforto comunitário.

Capítulo 2: A reinserção dos desenraizados

O autor discute sobre as dicotomias segurança e liberdade, dois valores pela qual os humanos abriram mão da sua liberdade por maior segurança. Para os mais privilegiados, esta não fez diferença nenhuma porque podiam exercer os dois valores, e os menos afortunados viram-se enclausurados em uma rotina de supressão, após o desenvolvimento das indústrias

capitalistas. Deste modo, instalaram-se dois climas: a substituição do entendimento natural da comunidade por uma rotina monitorizada e o esforço em tentar ressuscitar um sentido comunitário dentro desta nova vertente de poder.

Capítulo 3: Tempos de desengajamento, ou a grande transformação, segundo tempo

Bauman (2003) comenta sobre o poder na primeira modernidade, que já não consistia em luta pelas poses, mas sim a capacidade de gerência e liderança. Deixa de existir espaço para a dominação, para reger a desregulamentação, que proporcionava aos que tinham o poder, o desprendimento com as suas tarefas de controle dos sujeitos. Dá-se início à queda dos vínculos da comunidade

1.2.2 Desenvolvimento Capítulos

Capítulo 1: A agonia de tântalo

Para contextualizar, Bauman (2003) afirma que a palavra comunidade carrega uma boa conotação, um sentido de pertença a um certo nicho onde alguém que se afaste deste caminho, é reprovado pelo todo acompanhado da seguinte frase: 'anda em má companhia'. Em situações em que alguém se sente privada de uma vida digna a sociedade é acusada por ter fracasso, porém nunca a comunidade, pois sente-se que esta é sempre uma coisa boa.

> "…a comunidade é um lugar "cálido", um lugar confortável e aconchegante. É como um teto sob o qual nos abrigamos da chuva pesada, como uma lareira diante da qual esquentamos as mãos num dia gelado. Lá fora, na rua, toda sorte de perigo está à espreita; temos que estar alertas quando saímos, prestar atenção com quem falamos e a quem nos fala, estar de prontidão a cada minuto. Aqui, na comunidade, podemos relaxar — estamos seguros, não há perigos ocultos em cantos escuros (com certeza, dificilmente um "canto" aqui é "escuro"). Numa comunidade, todos nos entendemos bem, podemos confiar no que ouvimos, estamos seguros a maior parte do tempo e raramente ficamos desconcertados ou somos surpreendidos." (Bauman, 2003, pp.7-8)

Nesta comunidade, o indivíduo pode contar com a boa vontade dos outros integrantes, por estarem sempre dispostos a estender uma mão, oferecer ajuda ou conselhos, um verdadeiro sentido de 'uma mão lava a outra'. O autor faz questionar ao leitor se haverá alguém que não

gostasse de viver nesta realidade, ao contrário da sua, que é carregada de competição, desprezo, ajuda mínima ou quase nula e solidão. Por este lamentável motivo, a palavra 'comunidade' não está ao alcance do indivíduo, motivo pela qual houve a necessidade projectá-la para o futuro: ""Comunidade" é nos dias de hoje outro nome do paraíso perdido — mas a que esperamos ansiosamente retornar, e assim buscamos febrilmente os caminhos que podem levar-nos até lá." (Bauman, 2003, p.8)

A imaginação associada a esta palavra, é o resultado de uma liberdade desenfreada, de uma comunidade imaginada que se alimenta através da diferença existente com a "dura realidade", em troca de colectividade e lealdade incondicional:

> "Você quer segurança? Abra mão de sua liberdade, ou pelo menos de boa parte dela. Você quer poder confiar? Não confie em ninguém de fora da comunidade. Você quer entendimento mútuo? Não fale com estranhos, nem fale línguas estrangeiras. Você quer essa sensação aconchegante de lar? Ponha alarmes em sua porta e cameras de tevê no acesso. Você quer proteção? Não acolha estranhos e abstenha- se de agir de modo esquisito ou de ter pensamentos bizarros. Você quer aconchego? Não chegue perto da janela, e jamais a abra. O nó da questão é que se você seguir esse conselho e mantiver as janelas fechadas, o ambiente logo ficará abafado e, no limite, opressivo." (Bauman, 2003, p.10)

Bauman (2003) descreve que para se 'viver em comunidade', existe um preço a pagar mínimo e invisível enquanto esta comunidade for um sonho. Uma vez pago em forma de liberdade, ou seja, a 'autonomia', o 'direito à auto-afirmação' e 'identidade', deixa de se ter um protecção pois para alcançar esta comunidade significa perder a liberdade. Segundo o autor, estes dois valores podem ser equilibrados se nunca forem ajustados, motivo pela qual o indivíduo nunca deixa de sonhar com uma comunidade por não conseguir encontrar um meio termo nas duas opções. Mantem-se uma tensão entre a sensação de segurança e liberdade, entre comunidade e individualidade, surgindo assim a conclusão de Bauman (2003):

> "Não seremos humanos sem segurança ou sem liberdade; mas não podemos ter as duas ao mesmo tempo e ambas na quantidade que quisermos. Isso não é razão para que deixemos de tentar (não deixaríamos nem se fosse uma boa razão). Mas serve para lembrar que nunca devemos acreditar que qualquer das sucessivas soluções transitórias não mereceria mais ponderação nem se beneficiaria de alguma outra correção. O melhor pode ser inimigo do bom, mas

> certamente o "perfeito" é um inimigo mortal dos dois." (Bauman, 2003, p.11)

O autor menciona o mito de Tântalo, que era filho de Zeus e havia sido punido pelos deuses por adquirir e compartilhar um conhecimento a quem não deveria ter acesso, sem considerar a dádiva divina como algo a ser desfrutado apenas. Durante a sua punição, Tântalo foi mergulhado até ao pescoço num regato, porém quando baixava a cabeça para saciar a sede, a água desaparecia, o mesmo para a sua cabeça que continha um ramo de frutas, quando estendesse a mão para saciar a fome, o vento levava para longe. Com isto Bauman (2003) caracteriza os mitos como histórias carregadas de mensagens repetidas, mensagens estas que só podem ser esquecidas ou negligenciadas se o indivíduo quiser. Quanto à mensagem do mito, reafirma a felicidade contínua enquanto é presente o sentido de inocência, desfrutando a alegria e ignorando a natureza das coisas que fazem feliz, uma vez que, se o indivíduo tentar interferir com as próprias mãos, nunca poderá reviver a dádiva do seu estado de inocência. "A perda da inocência é um ponto sem volta. Só se pode ser verdadeiramente feliz enquanto não se sabe quão feliz se é." (Bauman, 2003, p.15)

Uma distinção entre a comunidade antiga e a sociedade em ascensão no livro Gemeinschaft[2], era o entendimento que havia entre todos os membros, isto é, não era um consenso pois segundo o autor, um consenso é um acordo feito por pessoas com opiniões diferentes e um entendimento de carácter comunitário, não precisa de ser construído porque já esta lá. Neste tipo de entendimento não se tem uma linha de chegada, apenas o ponto de partida que provém da união de todos.

Este sentimento fluído, existente no entendimento comum, foi identificado por Góran Rosenberg como um conceito de 'círculo aconchegante', onde não existe lugar para cálculos frios, impessoais e sem humor, numa estratégia de se imporem à razão. Por esta razão, inúmeras pessoas gostaram de modificar o seu mundo frio. O entendimento compartilhado dentro desta comunidade ou círculo aconchegante passa por despercebido, segundo o autor, por ser intuitivo e táctico pela sua própria natureza.

Visto que uma comunidade implica um entendimento compartilhado, Hall (2003) expõe que ela não pode sobreviver no momento em que o entendimento se torna autoconsciente, ou seja, quando esta começa a estender-se além do seu valor singular e chamativa ao ponto de chamar a atenção de outros pelas suas virtudes, a comunidade deixa de existir. "A comunidade

[2] Traduçao do livro "Comunidade" de Luiz Pacheco . É também a tradução directa da palavra comunidade em alemão.

"falada" (mais exatamente: a comunidade que fala de si mesma) é uma contradição em termos." (Bauman, 2003, p.17). Este argumento não implica que a comunidade real tivesse chances de cair nesta contradição, conforme Robert Reffield afirma, uma verdadeira comunidade não tem a necessidade de gerar reflexões, por ser fiel ao seu modelo ideal, distinta de agrupamentos humanos, pequena e auto-suficiente. Distinta de agrupamentos porque existe a denominação 'um de nós' e o contrário; pequena porque a comunicação entre os membros de casa é densa facilmente transitória; auto-suficiente por se isolar em relação aos outros.

De outro modo, a pequena comunidade referida por Redfield é dependente de canais de comunicação com o resto do mundo, sustentadas por uma homogeneidade ou mesmidade. Estas características podem encontrar dificuldades, segundo Bauman (2003) assim que as suas condições se desmoronam por falta de comunicação 'de dentro' e 'de fora', difundindo-se no seu interior 'nós' e 'eles'.

> "…essa fissura nos muros de proteção da comunidade se torna trivial com o aparecimento dos meios mecânicos de transporte; portadores de informação alternativa (ou pessoas cuja estranheza mesma é informação diferente e conflitante com o conhecimento internamente disponível) já podem em princípio viajar tão rápido, ou mais, que as mensagens orais originárias do círculo da mobilidade humana "natural.… a emancipação do fluxo de informação proveniente do transporte dos corpos. A partir do momento em que a informação passa a viajar independente de seus portadores, e numa velocidade muito além da capacidade dos meios mais avançados de transporte (como no tipo de sociedade que todos habitamos nos dias de hoje), a fronteira entre o "dentro" e o "fora" não pode mais ser estabelecida e muito menos mantida." (Bauman, 2003, pp.18-19)

Tendo em conta esta análise, o autor considera a homogeneidade como uma massa confusa e variada em que toda a unidade precisa de ser construída e o acordo artificialmente produzido. O entendimento comum só pode ser uma realização se no fim se fizer acompanhar por outras potencialidades, que comportem uma variedade maior de tarefas e soluções face às divergências da vida. Esta comunidade de entendimento comum, de qualquer modo, torna-se frágil e vulnerável, e uma vez desfeita, não pode ser recomposta. Se isto acontecer, Bauman (2003) confessa que não irá se preservar na memória, o único veículo capaz de a fazer parecer tão desejável como solução para todos os problemas. A palavra comunidade nunca foi antes utilizada de forma indiscriminada até a década em que as comunidades começaram a ser difíceis de encontrar na vida real, observação feita por Eric Hobsbawm. À sua observação, Jock Young

comenta que: ““precisamente quando a comunidade entra em colapso, a identidade é inventada.” ” (Bauman, 2003, p.20)

Identidade, segundo o autor, significa ser diferente, singular, estar em constante contacto com os seus medos e ansiedades. Existem dúvidas se estas sociedades oferecem o que se espera que ofereçam, isto é, uma garantia colectiva contra incertezas enfrentadas individualmente, enquanto se realizam ritos de exorcismo em companhia de outros indivíduos também ansiosos. Bauman (2003) relata que contemporâneos em busca da comunidade foram condenados à sina de Tântalo, onde a esperança e tranquilidade tornam a comunidade com que sonham mais atraente.

> ““A comunidade realmente existente” será diferente da de seus sonhos — mais semelhante a seu contrário: aumentará seus temores e insegurança em vez de diluí-los ou deixá-los de lado. Exigirá vigilância vinte e quatro horas por dia e a afiação diária das espadas, para a luta, dia sim, dia não, para manter os estranhos fora dos muros e para caçar os vira-casacas em seu próprio meio. E, num toque final de ironia, é só por essa belicosidade, gritaria e brandir de espadas que o sentimento de estar *em uma* comunidade, de *ser uma comunidade* pode ser mantido e impedido de desaparecer. O aconchego do lar deve ser buscado, cotidianamente, na linha de frente.” (Bauman, 2003, p.22)

Em conclusão, o autor informa que a liberdade e a segurança são urgentes e indispensáveis, difíceis de se conciliar, ao mesmo tempo que são complementares são incompatíveis. A possibilidade de entrarem em conflito é tão grande quanto a da sua conciliação:

> “A promoção da segurança sempre requer o sacrifício da liberdade, enquanto esta só pode ser ampliada à custa da segurança. Mas segurança sem liberdade eqüivale a escravidão (e, além disso, sem uma injeção de liberdade, acaba por ser afinal um tipo muito inseguro de segurança); e a liberdade sem segurança eqüivale a estar perdido e abandonado (e, no limite, sem uma injeção de segurança, acaba por ser uma liberdade muito pouco livre).” (Bauman, 2003, p.24)

O autor apresenta a ambivalência do individualismo moderno:

> “Ele é, ao mesmo tempo, um vetor da emancipação dos indivíduos, que estimula sua autonomia e os torna portadores de direitos, e um fator de insegurança crescente, fazendo com que todos sejam responsáveis pelo futuro e obrigados a dar à vida um sentido não mais predeterminado a partir de fora.” (Bauman, 2003, pp.25-26)

Capítulo 2: A reinserção dos desenraizados

A individualização foi uma troca, no que diz respeito aos humanos, onde os bens em jogo eram a segurança e a liberdade, onde a liberdade era oferecida em troca da segurança. De acordo com Bauman (2003), novos dados constactaram que a liberdade era uma melhor garantia imaginável da segurança, pois esta não oferece risco enquanto as coisas corriam conforme o caminho desejado. No final das contas, a liberdade significava a capacidade de fazer com que as coisas se realizassem como o indivíduo desejava, sem que ninguém tivesse o poder de desfazer o resultado. A relação aberta entre liberdade e segurança é vista de um modo diferente do ponto de vista dos que tinham um destino como os escravos hebreus no Egipto, ao não receber o seu pacote de liberdade com segurança. Só se encontrava disponível para qualquer pessoa, a liberdade sem segurança, pois o pacote liberdade e segurança só estava disponível para um certo grupo de fregueses, ainda assim envolvidos com um certo descontentamento. Para saber jogar com estas duas vertentes é necessário negar a luxúrias e paixões, isto é, segundo Freud: "As fortificações defensivas, ostensivamente necessárias, da vida civilizada logo se tornaram o próximo alvo estratégico das lutas pela emancipação; novos obstáculos a serem removidos do caminho do progresso inevitável da liberdade." (Bauman, 2003, p.27)

Bauman (2003) introduz a tese defendida por Freud no seu livro[3] sobre o facto de toda a civilização ter de ser construída através da imposição e renuncia ao instinto, sofrimento este que desperta privações que afectam a todos e outras que apenas afectam a grupos. Partindo desta perspectiva, categoriza dois tipos de sofrimento, em que o segundo tipo deriva de uma certa cultura que obtém satisfação de uma parte, através da supressão da outra parte dos seus participantes, ao passo que, no segundo tipo Freud caracteriza por uma massa de preguiçosos, pouco inteligentes, indivíduos que se apoiam e são a favor da indisciplina. O autor classifica a ideia de supressão de outros e emancipação de uns, parte da revolução industrial pois as massas foram retiradas das suas rotinas, uma rede governada pelo hábito, para serem comandadas pela nova rotina, o desempenho de tarefas em uma fábrica. Isto porque, as rotinas antigas provinham de uma liberdade muito desfasada, não negociável e autónoma demais, onde o único desafio era forçar a estas pessoas à trabalharem em um ambiente repressivo e pouco familiar.

O autor detalha o percurso até a era do engajamento, dois lados entrelaçados entre si, como os governados que dependem dos governadores, um lugar em que os dois não conseguem romper o laço de perpétuo conflito. A única forma de romper com este seria uma guerra de

[3] O futuro de uma ilusão

destruição, que no seu decorrer, provavelmente surgiriam tréguas e tentativas de renovação de compromisso sobre regras aceitáveis por ambas as partes. Estas são as tendências que o Bauman (2003) aponta como acompanhantes do capitalismo moderno: a necessidade em substituir o entendimento natural de uma comunidade, nomeadamente, a sua rotina, tradição, vida de artesão etc, por uma rotina artificial e monitorizada. A segunda tendência seria a separação dos sentimentos dos trabalhadores do desempenho produtivo. Segundo Frederick Taylor "Os produtores deveriam ser expostos ao ritmo impessoal da máquina, que estabeleceria o ritmo do movimento e determinaria qualquer gesto; não sobraria espaço, nem ele deveria ser reservado, para a escolha pessoal." (Bauman, 2003, p.37)

Os operadores deveriam reduzir as suas iniciativas e aptidões para optarem por uma dinâmica e rotinização no processo de produção, impessoalidade na relação com a máquina e eliminação do papel produtivo que não fizesse parte das tarefas fixas da produção. A segunda tendência surgiu com características paralelas à primeira, tendo início nas cidades modelo, onde atribuíam o sucesso industrial ao bem-estar dos trabalhadores.

> "Em lugar de confiar exclusivamente nos poderes coercitivos da máquina, apostavam nos padrões morais dos trabalhadores, sua piedade religiosa, na generosidade de sua vida familiar e sua confiança no chefe-patrão. As cidades modelo construídas em torno das fábricas estavam equipadas com moradias decentes, mas também com capelas, escolas primárias, hospitais e confortos sociais básicos — todos projetados pelos donos das fábricas junto com o resto do complexo de produção. A aposta era na recriação da comunidade em torno do lugar de trabalho e, assim, na transformação do emprego na fábrica numa tarefa para "toda a vida."" (Bauman, 2003, p.37)

Estes filantropos, denominados como 'socialistas utópicos' pelo autor, tinham como objectivo criar uma cegueira da era da máquina, afinar os laços entre mestre e aprendiz do espírito de comunidade proveniente da relação antiga, em busca do lucro. Elton Mayo funda na década de 1930, a 'escola das relações humanas' que veio para destruir a ideia de Taylor, em relação ao peso que os aspectos físicos do ambiente de trabalho têm sobre o aumento da produtividade. Bastava que os patrões respeitassem o anseio dos trabalhadores por dignidade, mérito e honra, e o menosprezo pela antiga rotina fútil.

> "As duas tendências, uma estrita e explicitamente anticomunitária e a outra flertando com a idéia da nova forma da comunidade, representavam duas formas alternativas de administração. Mas o suposto de que os processos sociais em geral, e o trabalho produtivo em particular, precisavam ser *administrados* em lugar de ser deixados por sua própria conta não estava em questão.… Na maior parte de sua

> história, a modernidade foi uma era de "engenharia social" em que não se acreditou na emergência e na reprodução espontânea da ordem; com o desaparecimento das instituições auto-regenerativas da sociedade pré-moderna, a única ordem concebível era uma ordem projetada com os poderes da razão e mantida pelo monitoramento e manejo quotidianos." (Bauman, 2003, p.39)

Capítulo 3: Tempos de desengajamento, ou a grande transformação, segundo tempo

Bauman (2003) refere que desde o começo da era moderna, a gerência deixou de ser uma questão de escolha para passar a ser uma necessidade, pela capacidade que estas pessoas tinham em gerir pessoas, comandar, estabelecer regras de conduta e principalmente, tomar decisões. James Burnham, relata resumidamente no seu livro[4] como havia sido a experiência da luta pelo poder e estratégias deste, prestou homenagem ao serviço à ordem com base da sociedade moderna, ao engajamento directo com as pessoas, à monotorização e à paixão pela construção da própria ordem. Nesta era do engajamento, avistavam-se tempos de grande velocidade, flexibilização e redução dos termos do compromisso e da procura de fontes alternativas.

> "A "desregulamentação" é a palavra da hora e o princípio estratégico louvado e praticamente exibido pelos detentores do poder. A "desregulamentação" é demandada porque os poderosos não querem ser "regulados" — ter sua liberdade de escolha limitada e sua liberdade de movimento restrita; mas também (talvez principalmente) porque já *não estão interessados em regular os outros.* O serviço e o policiamento da ordem viraram uma batata quente alegremente descartada pelos que são suficientemente fortes para livrar-se da incômoda sucata, entregando-a de pronto aos que estão mais abaixo na hierarquia e são fracos demais para recusar o presente venenoso." (Bauman, 2003, p.42)

O poder de dominar desapega-se do engajamento e compromisso, e ganha um fundamento menos custoso e incômodo, segundo Bauman (2003), a incerteza dos governados sobre o próximo passo dos governantes, "…insegurança quanto à posição social, incerteza sobre o futuro da sobrevivência e a opressiva sensação de "não segurar o presente" — gera uma incapacidade de fazer planos e segui-los." (Bauman, 2003, p.42). Neste ambiente de incerteza e insegurança, a disciplina desenvolve-se sozinha sem necessitar de supervisores, passo que demarca um caminho de maior liberdade do indivíduo. Este sistema panóptico, caracterizado pelo autor, tinha o seu lado controverso por fazer com que os esforços produtivos racionais se

[4] Revolução dos Gerentes

parecessem voluntários, distantes de capacidade de conferir honra, mérito e dignidade. Houve a necessidade de procurar um 'lugar cómodo' por não haver liberdade de movimento, como por exemplo os prisioneiros de Auschwitz, apesar o ambiente de opressão e terror, alguns procuravam permanecer no campo para melhores condições de vida, conforme exemplifica Bauman (2003).

Em clima de novas condições apartadas da supervisão e monitoramento da rotina, as regras tornaram-se informes, porém cada vez mais firmes. Os elementos responsáveis pela dor eram desviados para outros objectos que não impediam a liberdade de acção, como comprova o experimento de psicólogos behavioristas, em que ratos famintos tinham de percorrer um labirinto em busca de comida disposta sempre no mesmo compartimento, para que estes aprendessem o caminho certo. Os behavioristas sugeriram que o que funcionava para os ratos também se aplicava para os humanos, muralhas sólidas e impenetráveis em um labirinto que apenas existe um caminho certo, imerso por regras imutáveis que apontam para a localização do prémio no fim do caminho. "…o aprendizado (memorização e habituação) da capacidade de distinguir os caminhos certos dos errados como essência da arte de viver." (Bauman, 2003, p.45)

A teoria dos behavioristas perdeu grande força nos dias de hoje, pela descrição de um sólido labirinto não ser realista com a visão que os humanos têm sobre o mundo em que viveram, pois no mundo em que estes vivem, as muralhas já não sólidas por conterem características de uma tela que está prestes a ser reposicionada de acordo com as infinitas necessidades. Bauman (2003) dirige esta ideia para fomentar que o trabalho pode ser visto com uma missão de uma vida, em que este é o eixo pela qual as coisas ao seu redor se registavam e realizavam.

> "Agora, esse eixo está irreparavelmente quebrado…Nada pode (ou deveria) ser fixado a esse eixo com segurança — confiar em sua durabilidade seria ingênuo e poderia ser fatal. Até os escritórios mais veneráveis e as fábricas mais orgulhosas de seu longo e glorioso passado tendem a desaparecer da noite para o dia e sem aviso; … A "porção de comida" no suposto fim do caminho se desloca ou apodrece mais rápido e antes que mesmo o mais inteligente dos ratos tenha aprendido como chegar até ela..." (Bauman, 2003, p.46)

O autor cita Sennett, em relação a descrição de um lugar, onde ninguém presencia a vida de ninguém, não obstante o seu abarrotamento físico e vazio moral. Nada neste lugar permanece durante muito tempo, tudo se torna familiar e a seguir transforma-se, como os mercados que

são substituídos pelos supermercados, os donos mudam com frequência, tudo isto substituído por vozes anónimas e impessoais cada vez mais produzidas por dispositivos electrónicos.

Em relação ao ambiente habitacional, as coisas também perderam a sua consistência, como os casamentos apressados, mascarados por uma ideia de decisão sábia e acertada. Em suma, o autor sublinha que todos os pontos firmes, que sugerem uma situação social mais duradoura e confiável, desvaneceram-se com a certeza de que os indivíduos podem vir a encontrar-se repetidamente. Estes e outros aspectos, representam o 'fundamento epistemológico' da experiência de comunidade, que se encontra desaparecida e dispensável:

> "…o enfraquecimento sucessivo dos laços nacionais, regionais, comunitários, de vizinhança, de família e, finalmente, dos laços que ligam a uma imagem coerente de nós mesmos.…A decadência da comunidade nesse sentido se perpetua; uma vez instalada, há cada vez menos estímulos para deter a desintegração dos laços humanos e para procurar meios de unir de novo o que foi rompido." (Bauman, 2003, p.48)

1.2.3 Síntese

> "…a comunidade é um lugar "cálido", um lugar confortável e aconchegante. É como um teto sob o qual nos abrigamos da chuva pesada, como uma lareira diante da qual esquentamos as mãos num dia gelado. Lá fora, na rua, toda sorte de perigo está à espreita; temos que estar alertas quando saímos, prestar atenção com quem falamos e a quem nos fala, estar de prontidão a cada minuto. Aqui, na comunidade, podemos relaxar — estamos seguros, não há perigos ocultos em cantos escuros (com certeza, dificilmente um "canto" aqui é "escuro"). Numa comunidade, todos nos entendemos bem, podemos confiar no que ouvimos, estamos seguros a maior parte do tempo e raramente ficamos desconcertados ou somos surpreendidos." (Bauman, 2003, pp.7-8)

Uma distinção entre a comunidade antiga e a sociedade em ascensão no livro Gemeinschaft[5], era o entendimento que havia entre todos os membros, isto é, não era um consenso pois segundo o autor, um consenso é um acordo feito por pessoas com opiniões diferentes e um entendimento de carácter comunitário, não precisa de ser construído porque já esta lá. Neste tipo de entendimento não se tem uma linha de chegada, apenas o ponto de partida que provém da união de todos.

[5] Traduçao do livro "Comunidade" de Luiz Pacheco . É também a tradução directa da palavra comunidade em alemão.

> ""A comunidade realmente existente" será diferente da de seus sonhos — mais semelhante a seu contrário: aumentará seus temores e insegurança em vez de diluí-los ou deixá-los de lado. Exigirá vigilância vinte e quatro horas por dia e a afiação diária das espadas, para a luta, dia sim, dia não, para manter os estranhos fora dos muros e para caçar os vira-casacas em seu próprio meio. E, num toque final de ironia, é só por essa belicosidade, gritaria e brandir de espadas que o sentimento de estar *em uma* comunidade, de *ser uma comunidade* pode ser mantido e impedido de desaparecer. O aconchego do lar deve ser buscado, cotidianamente, na linha de frente." (Bauman, 2003, p.22)

> "Ele é, ao mesmo tempo, um vetor da emancipação dos indivíduos, que estimula sua autonomia e os torna portadores de direitos, e um fator de insegurança crescente, fazendo com que todos sejam responsáveis pelo futuro e obrigados a dar à vida um sentido não mais predeterminado a partir de fora." (Bauman, 2003, pp.25-26)

> "A "desregulamentação" é a palavra da hora e o princípio estratégico louvado e praticamente exibido pelos detentores do poder. A "desregulamentação" é demandada porque os poderosos não querem ser "regulados" — ter sua liberdade de escolha limitada e sua liberdade de movimento restrita; mas também (talvez principalmente) porque já não estão interessados em regular os outros. O serviço e o policiamento da ordem viraram uma batata quente alegremente descartada pelos que são suficientemente fortes para livrar-se da incômoda sucata, entregando-a de pronto aos que estão mais abaixo na hierarquia e são fracos demais para recusar o presente venenoso." (Bauman, 2003, p.42)

O autor cita Sennett, em relação a descrição de um lugar, onde ninguém presencia a vida de ninguém, não obstante o seu abarrotamento físico e vazio moral. Nada neste lugar permanece durante muito tempo, tudo se torna familiar e a seguir transforma-se, como os mercados que são substituídos pelos supermercados, os donos mudam com frequência, tudo isto substituído por vozes anónimas e impessoais cada vez mais produzidas por dispositivos electrónicos.

> "…enfraquecimento sucessivo dos laços nacionais, regionais, comunitários, de vizinhança, de família e, finalmente, dos laços que ligam a uma imagem coerente de nós mesmos…A decadência da comunidade nesse sentido se perpetua; uma vez instalada, há cada vez menos estímulos para deter a desintegração dos laços humanos e para procurar meios de unir de novo o que foi rompido." (Bauman, 2003, p.48)

1.3 "A era do vazio" de Gilles Lipovetsky

O livro *A era do vazio* de Lipovetsky é uma colecção de vários textos e artigos sobre o individualismo contemporâneo, durante os anos 70 e início dos anos 80. Interessado pelas transformações do mundo, começa por escrever textos que propunham um olhar inovador sobre a sociedade actual, apontando para uma nova cultura que emergia, o narcisismo. O cerne das lógicas da contemporaneidade situa-se na personalização, onde tudo se reformula: normas, opções, comportamentos, instituições e tradições.

Este processo de personalização, retratado ao longo do livro, remete negativamente para o rompimento da socialização disciplinar e positivamente para o estabelecimento de uma sociedade sustentada pela informação e o estímulo das suas necessidades, conduzindo a um processo de mínimo rigor, ameaças, constrangimentos e máximo de desejos, opções e compreensão. A sua afloração, no interior do universo disciplinar, provocou a união entre a sociedade pós-moderna e a sociedade moderna, lógicas que Lipovetsky diferencia detalhadamente.

O autor satiriza, afirmando que na era pós-moderna o indivíduo não vagueia de todo sem sentido, pois perdura o seu valor principal: o direito de ser livre. É com esta ideologia, que o individualismo sofre uma atualização, o narcisismo: símbolo de uma segunda revolução individualista, enfraquecendo os movimentos sociais e da vida coletiva. Criam-se os nichos específicos onde cada um se encontra, alimentados pelo desejo de se tornarem idênticos, atraídos pela expressão sem finalidade, comunicar por comunicar; lógicas estas do vazio.

1.3.1 Resumo Capítulos

Capítulo 1: Sedução *non stop*

Assume-se o domínio do mundo do consumo. Este é gerado por uma ampliação dos produtos e massificação das informações, conduzindo a uma situação de toma de decisão onde o indivíduo pensa que tomou por si mas que na verdade esta já havia sido orientada por tais organismos. Esta característica da sociedade pós-moderna, seduz oferecendo diversas opções, na ideologia em que, quanto maiores as escolhas melhor se escolhe, um loop infinito de emoções que se vão combinando entre si. Estabelece-se um laço com o consumo nunca como uma representação falsa, pois este configura o nosso mundo segundo um processo de personalização. Sai-se de uma vida individual para uma vida de combinações, confiantes que

os dispositivos de comunicação supostamente quebram barreiras de distância entre as pessoas, conduzem cada vez mais para o trabalho feito em casa, em confinamento total, impedindo contacto social. Além desta vertente, a sedução tem também como objectivo personalizar-psicologizar o individuo, defendendo o aumento da autonomia, com a expectativa de que cada um será um agente livre do seu tempo, ou seja, um cenário de sedução privática. O corpo deixa de ser visto como uma máquina, e passa a ser mimado e cuidado, um show virado para a exibição, alimento para um isolamento face aos processos sociais.

Capítulo 2: A indiferença pura

O autor começa por criar uma ligação comparando a ideia de deserto e isolamento com a indiferença presente na sociedade pós-moderna. Como já havia afirmado anteriormente, o cenário privado predomina em várias vertentes, o que vem a completar o seu raciocínio com a análise: um organismo desafectado, desinteressado pelos lugares e pessoas que o rodeiam, caminhando para o seu mais alto nível de superioridade, Narciso.

Capítulo 3: Narciso ou a estratégia do vazio

Nesta esfera, a sociedade pós-moderna tem um fascínio pelo seu auto-conhecimento e realização, onde os indivíduos passam a orientar paixões e sentimentos para o sentimento do EU, nascendo um sentimento egocêntrico em que obedecem a si mesmos.

É instaurado então, um novo estádio do individualismo: um perfil de um ser que reafirma a sua emergência nas relações consigo mesmo, com o seu corpo, com o mundo e com o tempo, numa era em que capitalismo autoritário dá lugar a um capitalismo hedonista e permissivo. Entram numa busca interminável por si mesmos. O espaço público esvazia-se emocionalmente por excesso de estímulos, de informações e solicitações, tornando o EU num conjunto indefinido. O vazio torna-se no novo desespero que aflige as pessoas: “Quanto mais a cidade desenvolve as possibilidades de encontros, mais sós se sentem os indivíduos; quanto mais livres e emancipadas das coacções antigas as relações se tornam, mais rara se faz a possibilidade de conhecer uma relação intensa.” (Lipovetsky, 2017, pp.117-118)

Capítulo 5: A sociedade humorística

Foram identificados fenómenos de dramatização por parte dos mass media: crise, insegurança, escândalos, castástrofes, entrevistas, lideradas pelas informações que criaram um ambiente orientado pelo "pseudo-acontecimento". Numa sociedade moderna, como foi vivenciado, existem mitos cómicos onde a sátira ocupa um lugar humorístico de crítica à sociedade. São ressuscitadas também, as tradições carnavalescas em conjunto com as sátiras, apesar de hoje em dia não terem o mesmo impacto que outrora. Na publicidade, recorre-se ao humor para demonstrar 'verdades' de forma vazia e que na realidade não transmitem nada. Esta vertente pertence à moda do código humorístico, um estilo de humor que não serve para manchar a imagem de ninguém, um relato sem espessura sobre um universo radioso.

1.3.2 Desenvolvimento capítulos

Capítulo1: Sedução *non stop*

Lipovetsky (2017) define a sociedade pós-industrial como uma sociedade de serviços, especificamente, auto-serviços, que veio para substituir o método disciplinado através de um impulso pela sedução. Esta sedução, é retratada como um "...processo geral que regula o consumo, as organizações, a informação, a educação, os costumes." (Lipovetsky, 2017, p.39)

Partindo do mundo do consumo com a abundância de produtos de luxo, imagens e serviços, criou-se uma atmosfera de hedonismo, um clima eufórico de tentação e proximidade, estratégias evidentes da ideologia da sedução.

> "Esta não se reduz, no entanto, ao espetáculo da acumulação; mais exactamente, identifica-se com a ultra-simplificação das *opções* que a abundância torna possíveis, com a latitude dos indivíduos mergulhados num universo transparente, aberto, oferecendo um número cada vez maior de escolhas e combinações por medida, permitindo uma circulação e uma selecção livres." (Lipovetsky, 2017, p.41)

O autor continua nesta linha de pensamento relatando que, esta lógica só iria estender-se e crescer cada vez mais à medida que o mercado puser à disposição do público uma diversificação maior de bens e serviços. Utiliza como exemplo a TV por cabo que oferece pontos por canais especializados mais os programas a pedido, somando um total de 150 canais para a satisfação do público. O serviço de *self-service*, vem também para caracterizar o modo

de vida das sociedades contemporâneas, que se movem vertiginosamente para um acúmulo das fontes de informação, o leque de opções expostas em todos os centros. Esta é a sociedade que reduz as relações autoritárias e aumenta a sua gama de opções privadas, privilegiando a diversidade em todos os campos relacionáveis.

Lipovetsky (2017) esclarece que:

> "A sedução nada tem a ver com a representação falsa e com a alienação das consciências; é ela que configura o nosso mundo e o remodela segundo um *processo sistemático de personalização* cuja obra consiste essencialmente em multiplicar e diversificar as ofertas, em propor mais para que decidamos mais, em substituir a coacção uniforme pela livre escola, a homogeneidade pela pluralidade, a austeridade pela realização dos desejos." (Lipovetsky, 2017, pp.41-42)

Estes benefícios oferecidos aparentemente pela sedução, criam um universo de gamas opcionais onde cada um pode compor a lista de elementos da sua existência. O autor fala da independência como um possível traço de carácter, mas também relaciona esta como uma forma de cada um viajar ao seu ritmo alcançando os seus próprios desejos, construindo a sua 'viagem'. É a tal forma como a sociedade pós-moderna se movimenta, uma sociedade aberta que considera os desejos individuais do indivíduo, alimentando a sua liberdade combinatória.

Estamos perante a uma vida de kit modulado, onde dentro deste estão as motivações, as combinações, as opções e fórmulas independentes para levar a ofertas infinitas. A sedução na vertente de personalização, "reduz os quadros rígidos e coercivos, funciona suavemente jogando a cartada da pessoa individual, do seu bem-estar, da sua liberdade, do seu interesse próprio." (Lipovetsky, 2017, p.42)

O autor explica o processo de personalização, dando exemplos reais em que este influenciou a ordem de produção e tipologia de trabalho:

> "Mais ainda, assistimos à multiplicação dos técnicos da comunicação e dos psicoterapeutas de empresa. Derrubam-se as paredes que separam os escritórios, o trabalho é feito em espaços abertos; a concentração e a participação são solicitadas por todos os lados. Fazem-se aqui e ali tentativas, muitas vezes apenas a título experimental, de humanização e de reorganização do trabalho manual: alargamentos das tarefas, *job enrichment*, grupos autónomos de trabalho. A futura tecnologia electrónica, o número crescente de empregos de informação permitem imaginar alguns cenários futuros: desconcentração das empresas, desenvolvimento do trabalho em casa, casa electrónica. Já hoje assistimos à flexibilização do tempo de trabalho: horários móveis ou à escolha, trabalho intermitente. Além das características específicas destes dispositivos, desenha-se uma mesma tendência, que define o

> processo de personalização: reduzir a rigidez das organizações, substituir os modelos uniformes e pesados por dispositivos flexíveis, privilegiar a comunicação em relação à coerção." (Lipovetsky, 2017, p.43)

Resumindo, Lipovetsky (2017) aponta para o impacto deste processo em várias áreas, nomeadamente, no ensino. Potencializa-se o trabalho individual, um diálogo com o teclado, auto-avaliação, manipulando a informação pessoal e trabalhos com auxílio de um microcomputador. Perante isto, testemunha-se uma educação permissiva, atenta aos desejos das crianças, para que os realizem sem constrangimentos e aumentem os seus ócios. Para os media, este funcionou como uma grande alavanca para desenvolverem-se fórmulas que intensificam e privatizam possibilidades lúdicas e interactivas, sempre numa perspectiva de autonomia individual, onde o indivíduo apresenta-se como agente do seu tempo, que se dirige para uma sedução privada.

Ainda como exemplo, Lipovetsky (2017) sublinha na esfera psicoterapêutica, novas formas que acentuaram o processo de personalização psicanalítica, num âmbito bastante intelectual, "...prioridade dada aos tratamentos rápidos, às terapias humanistas de grupo, à libertação directa do sentimento, das emoções, das energias do corpo: a sedução investe todos os pólos, do *software* à descarga ‹‹primitiva››." (Lipovetsky, 2017, p.43)

Na esfera desportiva, a multiplicação de práticas livres do cronómetro, da competição; privilegiando um treino livre, a audição do corpo, um estilo de desporto reciclado aberto a paixões dos ritmos individuais. Nos costumes, especificamente no tempo, é favorecida a fantasia, a descontracção e a diferença. Todos estes aspectos correlacionam-se com a cultura pós-moderna do *feeling*, da independência individual entre todas as idades e sexos. Este novo modo de socialização flexível, segundo Lipovetsky (2017), estende-se até à linguagem de tal maneira que purifica o vocabulário "Tudo o que exibe uma conotação de inferioridade, de deformidade, de passividade, de agressividade, deve desaparecer em proveito de uma linguagem diáfana, neutra e objectiva – tal é o último estádio das sociedades individualistas." (Lipovetsky, 2017, p.45)

É estabelecida uma tipologia para este processo de personalização inseparável de uma animação rítmica da vida privada. É como se o indivíduo vivesse numa atmosfera de explosão musical pertencente a uma era pós-moderna, utilizando constantemente a música como necessidade de estar em outro lugar, um veículo que o levará a uma perda da consciência. Adiciona-se às características do ser pós-moderno, um perfil espelhado e de carácter mutável, em conjunto com a participação do corpo e de todos os sentidos.

> "À personalização por medida da sociedade corresponde uma personalização do indivíduo, que se traduz no desejo de sentir ‹‹mais››, de planar, de vibrar em directo, de experimentar sensações imediatas, de ser posto integralmente em movimento numa espécie de *trip* sensorial e pulsional." (Lipovetsky, 2017, p.47)

O autor frisa que, esta sedução é conotada como 'destruição cool', pois o sistema de isolamento não é forçado, é fomentado através do hedonismo, da informação e da responsabilização. Testemunha-se a evolução de um processo de personalização com cargo de controlo social, livre de repressões e de processos pesados. Lipovetsky (2017) não ilude relativamente à origem do indivíduo livre, anteriormente afirmadas pelas sociedades modernas, contido por estruturas ideológicas rígidas e costumes tradicionais autoritários.

Para encerrar com as áreas em que a sedução é mais impactante, Lipovetsky (2017) dedica ainda algumas palavras, relacionando a sedução com a política. Começa por descrever a imagem do homem político pertencente a era da personalização, humilde, reconhecedor das suas fraquezas, vestido de jeans e *pull-over*. Critica esta posição ilusória, carregada de campanhas de personalidade e a necessidade de criar uma imagem de marca.

> "A sedução: filha do individualismo hedonista e psi, muito mais do que maquiavelismo político. Perversão das democracias, intoxicação, manipulação do eleitorado por um espetáculo de ilusões? Sim e não, porque se é exacto que existe realmente um *marketing* político programado e cínico, é igualmente correcto dizer que as vedetas políticas não fazem senão adaptar-se ao *habitus* pós-moderno do homo *democraticus*, com uma sociedade já personalizada desejosa de contacto humano, refractária ao anonimato, às lições pedagógicas abstractas, à linguagem estereotipada, aos papéis distantes e convencionais." (Lipovetsky, 2017, p.50)

O conceito de autogestão aparece interligado com o sistema da sedução. Este, consiste em tornar um sujeito, um político autónomo, suprimindo as questões burocráticas do poder.

> "A autogestão é a mobilização e o tratamento optimizado de todas as fontes de informação, a instituição de um banco de dados universal, relativamente ao qual cada um é ao mesmo tempo e a todo o momento emissor e receptor– é a informatização política da sociedade" (Lipovetsky, 2017, p.52)

Tendo em conta as facilidades desta, segundo o autor muitas correntes ecológicas seguiram-na, atribuindo à natureza o lugar de ouvinte e interlocutor a ser respeitado. A ecologia alarga o sentido de responsabilidade do indivíduo, abrangendo a área dos deveres sociais aos

planetários e impedindo uma expansão económica descontrolada. "...a ecologia aspira a uma mutação tecnológica ...uma reconversão total dos métodos e unidades de trabalho: reimplantação e redisseminação das unidades industriais e da população, pequenas oficinas autogeridas, integradas em comunidades à escalda humana, de dimensões reduzidas" (Lipovetsky, 2017, p.53)

No campo da sedução, Lipovetsky (2017) cria um fio condutor até a pornografia e ao sexo, defendendo que o seu significado vai muito mais além do que uma figura de sedução. Esta, está associada a uma ordem industrial onde tudo é permitido e a procura é indefinida, no que toca à objectos novos e combinações inéditas à disposição do corpo, contrariamente à sua indústria, onde não passa de um recurso para libertação sexual.

> "Diversificação libidinal, constelação de ‹‹pequenos anúncios›› singulares: depois da economia, da educação, da política, a sedução anexa o sexo e o corpo de acordo com o mesmo imperativo de personalização do indivíduo. Na hora do self service libidinal, o corpo e o sexo tornam-se instrumentos de subjectivização-responsabilização; é preciso acumular as experiências, explorar o capital libidinal pessoal, inovar em matéria de combinações." (Lipovetsky, 2017, p.55)

No feminismo, a sedução gerou mais ainda uma reflexão relativamente ao Eu, uma interiorização do indivíduo em profundidade, estímulos mais direccionados para a auto-sedução. A mulher é retirada do seu lugar de passiva e conformista através do neofeminismo, uma figura do processo de personalização, afastando-se da sua imagem de máquina reprodutora e do seu destino biológico e social, como descreve Lipovetsky (2017):

> "Por meio desta redução das sombras e das obscuridades, o movimento de libertação das mulheres, seja qual for o seu radicalismo, faz parte integrante do strip-tease generalizado dos tempos modernos...o neofeminismo veicula uma vontade explícita de psicologização, como mostram os pequenos grupos ditos de self-help ou de tomada de consciência, em que as mulheres se escutam, se analisam, falam procurando descobrir os seus desejos e os seus corpos." (Lipovetsky, 2017, p.57)

O autor conclui esta etapa, afirmando que: "o indivíduo é remetido para si próprio e para o seu reduto libidinal, em busca da sua imagem desmistificada, privado até, nos últimos avatares lacanianos, da autoridade e da verdade do analista." (Lipovetsky, 2017, p.59). É feita uma alusão ao Don Juan, declarando a sua morte e o nascimento de Narciso, um ser dominado por si mesmo, na sua própria esfera.

Capítulo 2: A indiferença pura

Lipovetsky (2017) cria uma ligação entre o conceito de deserto, isolamento e indiferença na sociedade pós-moderna. Nomeia algumas tragédias que aconteceram entre o século XIX e XX, que provocaram um deserto devido ao seu carácter destrutivo, cruzando com uma ideia que caracteriza o início do cerne da questão:

> "Alguma vez se terá organizado, edificado, acumulado tanto e, ao mesmo tempo, alguma vez se terá sentido tanto a paixão do *nada*, da tábua rasa, do extermínio total? Neste tempo, em que as formas do aniquilamento assumem dimensões planetárias, o deserto, fim e meio da civilização, designa essa figura *trágica* que a modernidade substitui à reflexão metafísica sobre o nada." (Lipovetsky, 2017, pp.61-62)

É ressaltado que além da existência deste deserto, cresce um outro tipo de deserto, porém silencioso e presente na vida quotidiana. Lipovetsky (2017) aponta para um grande desinvestimento nas estruturas sociais, como por exemplo: o poder, o trabalho, o exército, a família, a igreja, etc. Estes, fazem parte da "desertificação de massa" em que deixaram de funcionar como estruturas absolutas e intocáveis por falta de crédito, perante a uma geração que extraiu a sua essência devido aos cenários que acontecerem totalmente contrários aos que as estruturas defendiam no passado, criando um poder de 'mobilização emocional'. Não que estas instituições não funcionem, apenas desenvolvem-se cada vez mais em sentido a um vazio, de acordo com o autor, sob controlo dos tais "especialistas" que tentam atribuir algum sentido onde já só resta um deserto apático.

O autor denomina um ambiente de apatia de massa caracterizado por um semblante descontraído que abole a fixação ascética, sistema que prega um desanuviamento e desprendimento emocional. São analisados vários casos isolados e apontadas as mudanças que ocorreram com este novo estilo de vida, como por exemplo: o ensino, as artes, a política, etc. Nasce um novo tipo de diversão quando "A declaração de um ministro não vale mais do que a novela; passa-se sem hierarquia da política às ‹‹variedades››, sendo a audiência determinada pela qualidade do divertimento." (Lipovetsky, 2017, p.68)

A sociedade actual não conhece o centro, o privilégio, senão um abismo de estimulações em cadeia que resultam em uma indiferença por excesso por hiper-solicitação.

> "A apatia corresponde à pletora de informações, à sua velocidade de rotação; logo que é registado, o acontecimento é esquecido, varrido de

> cena por outros ainda mais espectaculares. Cada vez mais informações, cada vez mais depressa, os acontecimentos são objecto do mesmo desinteresse que os lugares e as habitações…" (Lipovetsky, 2017, p.68)

Lipovetsky (2017) descreve esta era pós-moderna como uma atmosfera onde todos os gostos, comportamentos, podem conviver, se excluir, tudo a favor de uma vida hiper-sofisticada sem referências estáveis e coordenadas principais. Tendo em conta o cenário, a indiferença relatada corresponde a uma alienação, característica definida pelo autor, onde quanto maiores as responsabilidades, maior o desinvestimento. Este é o paradoxo que impede a integração entre a alienação e indiferença, apesar da indiferença revelar-se mais numa oscilação entre tédio e monotonia. O que consterna ao autor é a forma como indivíduo não dá luta a estas novas concepções. Revelam-se novas formas de combate e resistência, do homem *cool*, em que este torna-se espectador da sua própria vida: "…começa então a indiferença pura, desembaraçada da miséria e da ‹‹perda de realidade›› dos inícios da industrialização." (Lipovetsky, 2017, p.71)

Não é uma questão de ausência de socialização, segundo Lipovetsky (2017), mas sim uma socialização mais económica e flexível que leva ao aumento do capitalismo moderno face a um sistema experimental acelerado e sistemático.

> "Todos os dispositivos se tornam possíveis num tempo mínimo, a inconstância e a inovação capitalistas já não deparam com as adesões e fidelidades tradicionais, as combinações fazem-se e desfazem-se cada vez mais depressa, o sistema do ‹‹porque não?››…. A apatia torna assim possível a *aceleração* as experimentações, de todas as experimentações e não apenas da exploração." (Lipovetsky, 2017, p.72)

Entre os vários paradoxos explícitos, manifesta-se a concepção de anemia emocional, onde não existe uma falta de motivação, mas sim pouca motivação, juízos flutuantes e comportamentos instáveis.

> "O homem indiferente não se apega a nada, não tem uma certeza absoluta, está preparado para tudo e as suas opiniões são susceptíveis de modificações rápidas: para conseguirem um tal grau de socialização, os burocratas do saber e do poder têm de mobilizar tesouros de imaginação e toneladas de informação." (Lipovetsky, 2017, p.74)

Lipovetsky (2017) encaminha os seus pensamentos para uma conclusão final, que faz parte do *flip*: uma sensação de enjoo, onde a patologia de massa ganha cada vez mais força numa vertente oscilante entre excitação e desinteresse. Num sistema desafectado, basta um acontecimento módico, um nada, para que a indiferença se generalize e conquiste a própria

existência, ou seja, o homem de hoje caracteriza-se pela *vulnerabilidade*. (Lipovetsky, 2017, p.77)

Capítulo 3: Narciso ou a estratégia do vazio

Resgata-se o conceito de narciso. Lipovetsky (2017) debate esta nova dimensão como narciso (termo utilizado anteriormente) ou estratégia do vazio.

> "Uma geração gosta de se reconhecer e de descobrir a sua identidade numa grande figura mitológica ou lendária, que reinterpreta em função dos problemas do momento: Édipo como emblema universal, Prometeu, Fausto ou Sísifo como espelhos da condição moderna. Hoje, é Narciso que, aos olhos de um importante número de investigadores...simboliza o tempo presente: Instaura-se um novo estado do individualismo: o narcisismo designa a emergência de um perfil inédito do indivíduo nas suas relações consigo e com o seu corpo, com outrem, com o mundo e com o tempo, no momento em que o ‹‹capitalismo›› autoritário dá a vez a um capitalismo hedonista e permissivo." (Lipovetsky, 2017, pp.81-82)

Após a revolta dos anos 60, tomou-se um rumo de desinteresse na esfera social, tendo como consequência os interesses unicamente pessoais, independentemente da crise económica. Todas os outros setores saíram prejudicados, ao contrário da esfera privada, que beneficiou desta apatia pois visava o cuidado pela própria saúde, preservação dos seus bens materiais e perda de complexos. Lipovetsky (2017) sublinha uma perda do sentido histórico, nesta nova ideologia em que se vive apenas no presente e para o presente. "‹‹perda do sentido da continuidade histórica›› (C.*N*., p. 30), esta erosão do sentimento de pertença a uma ‹‹sucessão de gerações enraizadas no passado e prolongando-se no futuro››" (Lipovetsky, 2017, pp.83-84), é o que gera a sociedade narcísica.

Actualmente, o indivíduo vive para si sem qualquer preocupação relativamente aos seus antepassados, que levaram com o mesmo sistema de abandono que os valores e as instituições sociais. Estas estratégias narcísicas são fundamentadas através da falta de confiança, face aos acontecimentos passados recorrentes, como por exemplo, a crise económica, onde o indivíduo recorre à procura de sobrevivência na esperança de maior saúde física e psicológica.

> "Quando o futuro se mostra ameaçador e incerto, resta a retração sobre o presente, que não para de ser protegido, arranjado e reciclado numa juventude sem fim. Ao mesmo tempo que põe o futuro entre parêntesis, o sistema procede à ‹‹desvalorização do passado››, impaciente por

> cortar as amarras das tradições e territorialidades arcaicas e por instituir uma sociedade sem base de ancoragem nem opacidade; juntamente com esta indiferença pelo tempo histórico, instaura-se o ‹‹narcisismo coletivo››, sinto social da crise generalizada das sociedades burguesas, incapazes de enfrentarem o futuro sem desespero.” (Lipovetsky, 2017, p.84)

Neste estado, já se depara com indivíduos habituados a viver numa época de constante apocalipse, onde se promove o medo, desenvolvem-se as catástrofes ecológicas, apenas deixando intacto os seus desejos de bem-estar e tempo livre. O narcisismo suprime as situações trágicas, segue acompanhado de uma apatia e simultaneamente uma indiferença relativamente ao mundo. O autor procede o seu raciocínio, relatando um género de revolução interior virada para o auto-conhecimento e auto-realização, sinais estes que foram seguidos da multiplicação de “organismos psi, de técnicas de expressão e comunicação, meditações e ginásticas orientais.” (Lipovetsky, 2017, p.86)

> “No momento em que o crescimento económico se esgota, o desenvolvimento psíquico reveza-o; no momento em que a informação se substitui à produção, o consumo de consciência torna-se uma nova bulimia: ioga, psicálise, expressão corporal, *zen*, terapia primal, dinâmica de grupo, meditação transcendental;..a terapia psi...gera uma figura inédita de Narciso, indentificando-se doravante este com o *homo psychologicus*.” (Lipovetsky, 2017, p.87)

O narcisismo é retratado como um agente provocador, com o objectivo de criar um processo de personalização sem fim: cada um deve personalizar o seu desejo, dizer tudo que vem à cabeça, desprender-se de sistemas de defesa, para atingir o título de uma tecnologia de controlo auto-gerida por cada um, em que socializa dessocializando e emerge para o reino do ego puro. Porém, Lipovetsky (2017) aponta para um caminho de que quanto mais o indivíduo investe no seu ‘eu’ mais cria uma atmosfera de incerteza e interrogação, uma estrutura aberta, um espelho vazio.

Para exemplificar esta fragmentação do ‘eu’ e da eliminação dos sistemas psíquicos organizados, o autor relaciona a falta de concentração do aluno, com a nova consciência cool e dinâmica, que se interessa e desinteressa no mesmo instante, excitada e indiferente; aspectos que correspondem a era da indiferença pura .O narciso também trabalha a favor do corpo, como considera Lipovetsky (2017), um verdadeiro objecto de culto para infinitas práticas do quotidiano: saúde, a angústia com a idade e rugas, *check-ups*, massagens, desportos, dietas, cultos solares e terapêuticos, etc. É dada a chegada de um novo perfil do corpo, cujo sofreu uma mutação profunda. O corpo perde a sua posição de materialidade muda, em benefício da sua

afirmação como um sujeito. Nele, estão enraizadas a nossa identidade da qual é necessário ser ouvida.

> "Enquanto pessoa, o corpo ganha dignidade; devemos respeitá-lo, quer dizer zelar permanentemente pelo seu bom funcionamento, lutar contra a sua obsolescência, combater os sinais da sua degradação através de uma constante reciclagem cirúrgica, desportiva, dietética, etc.: a decrepitude ‹‹física›› tornou-se torpeza." (Lipovetsky, 2017, p.96)

O autor prova esta questão, utilizando exemplo de Christian Lasch, que afirma que o medo da modernidade está no envelhecimento e morte, elementos pertencentes ao neonarcisismo. A indiferença pela criação das gerações futuras agrava o desespero associado à morte; a deterioração das condições para os idosos e uma crescente necessidade de validação, tornam o cenário de envelhecimento intragável. Resumidamente, é o sentido contemporâneo destas que torna o seu processo mais doloroso.

Tendo em conta estes medos, resta ao indivíduo cuidar do seu corpo, lutando contra o tempo para impor uma juventude mais alargada e dissolver as diversidades de idades. O narcisismo atinge o hemisfério de ditador de padrões como não padrões, unicamente na condição em que o indivíduo será ele mesmo, esbelto e dinâmico, aplicando essa tipologia para o corpo.

> "O narcisismo, pela atenção escrupulosa que concede ao corpo, pela sua preocupação permanente de funcionalidade óptima, faz cair as resistências tradicionais e torna o corpo disponível para todas as experimentações. O corpo, na esteira da consciência, torna-se um espaço flutuante, um espaço deslocalizado, entregue à mobilidade social: limpar o terreno, obter o vazio por saturação, abater os núcleos refractários à infiltração das normas..." (Lipovetsky, 2017, p.99)

Lipovetsky (2017), vai mais a fundo quando afirma que o narcisismo não se reteve apenas à sua paixão pelo conhecimento de si, este procurou a revelação íntima do 'eu' para designar a sua autenticidade, o seu verdadeiro ser. Nas sociedades intimistas, aspectos como estes, obtêm papel principal pois os restantes absorvidos pelo seu íntimo, deparam-se com extrema dificuldade em exercer as suas funções sociais, tornando-se 'actores privados de arte', isto é, "‹‹A capacidade de ser expressivo perde-se, porque o indivíduo tenta identificar a sua aparência com o seu ser profundo e porque liga o problema da expressão efectiva ao da autenticidade desta››" (Lipovetsky, 2017, pp.100-101)

Considerando este aspecto, o autor aponta a armadilha o narcisismo, pois quanto mais estes procuram pelo seu 'eu' e desprendem-se de códigos e costumes, mais as relações passam por um ambiente anti-social. "‹‹O próprio acto de partilhar remete cada vez mais para operações

de exclusão ou, inversamente, de inclusão... A fragmentação e as divisões internas são o produto da fraternidade moderna››" (Lipovetsky, 2017, p.101)

É necessário esclarecer que, apesar das práticas mais rigorosas terem sido abolidas pelo processo de personalização, para o indivíduo alcançar a sua autenticidade e liberdade, este processo não revoga os códigos, ou seja, apenas torna-os mais propício para produzir uma pessoa mais pacífica.

> "...através deste deslocamento, o strip-tease psi revela-se um instrumento de controlo e de pacificação social. Mais do que uma realidade psicológica actual, a autenticidade é um valor social e assim não há lugar para a explosão sem coerção: o deboche da revelação acerca de si próprio deve vergar-se a novas normas, a do gabinete do analista, a do género literário ou a do ‹‹sorriso familiar›› do homem político na televisão." (Lipovetsky, 2017, p.102)

De acordo com Lipovetsky (2017), mais adiante todos estes comportamentos irão revelar-se negativamente para uma fase de apocalipse, tendo em conta uma sociedade em que se beneficia comportamentos individualistas propícios para a formação do homem feito por si mesmo e o enriquecimento como um sinal de desenvolvimento, formando-se esta atmosfera de rivalidade entre todos contra todos." ‹‹A busca da riqueza tem apenas como objectivo suscitar a admiração ou a inveja››" (Lipovetsky, 2017, p.105)

> "A própria vida privada deixa de ser um refúgio e reproduz este estado de guerra generalizado: peritos da comunicação redigem tratados psicológicos destinados a garantir aos indivíduos uma posição dominante nos cocktails, enquanto novas estratégias, como a *assertiveness therapy*, visam desembaraçar os sujeitos dos sentimentos de ansiedade, de culpabilidade e de inferioridade que os seus parceiros frequentemente utilizam par atingir os seus fins." (Lipovetsky, 2017, p.105)

Este clima de confronto entre as relações humanas, públicas ou privadas, mantêm-se assentes na sedução fria e na intimidação. Neste período, a mulher torna-se numa rival do homem, sob influência do neofeminismo, caracterizada como uma ameaça pela sua insaciabilidade. O mesmo acontece com os homens, desenvolvendo um rancor pelas mulheres, relação que aparece figurada no feminismo, o homem no papel de inimigo e a mulher portadora de exigências. O autor caracteriza este momento como sexual *warfare*, uma característica deste tempo, em que o feminismo passa a ser uma máquina de destandardização dos sexos que reproduz uma quantidade alargada da ideologia do narcisismo.

Ainda numa linha de raciocínio relativa às subdivisões da personalização, Lipovetsky (2017) afirma que esta lógica gera uma indiferença em relação aos ídolos, simultaneamente acompanhada de uma atracção passageira e desinteresse súbito. Dá como exemplo o tempo de veneração que os indivíduos depositam nas coisas e nos seus ídolos, sendo que no processo de personalização, geram uma rotação e aceleração das situações, tornando-as obsoletas como se fossem objectos. Para fundamentar este raciocínio descreve-o da seguinte forma:

> "Activando o desenvolvimento de ambições desmedidas e tornando o seu cumprimento impossível, a sociedade narcísica favorece a auto-acusação e o desprezo do indivíduo por si próprio...Culto da celebridade? Mas o que é muito mais significativo é, pelo contrário, a queda de veneração que sofrem as vedetas e os grandes deste mundo. O destino das estrelas de cinema corre a par dos grandes dirigentes políticos e pensadores ‹‹filosóficos››. As figuras imponentes do saber e do poder extinguem-se, pulverizadas por um processo de personalização que não pode tolerar por mais tempo a manifestação ostentatória de tal desigualdade, de semelhante distância." (Lipovetsky, 2017, pp.111-112)

É dado um ponto final às idolatrações de grandes estrelas, da mesma forma que os objectos tornam-se obsoletos, sendo que a cada dia as novas vedetas substituem as antigas gerando um sistema de rotação, com o "...fim de que nenhuma figura possa erigir-se em ídolo inumano, em ‹‹monstro sagrado››" (Lipovetsky, 2017, p.112)

O tempo é utilizado de forma mais egoísta, onde cada um dedica-se à sua própria devoção, desfortalecendo figuras de grande distinção e do imaginário ao mesmo tempo em que se vai substituindo o 'real', através deste processo de aceleração e acumulação.

O autor, conta este facto da seguinte maneira:

> "Por toda a parte o real deve perder a sua dimensão de alteridade ou de espessura selvagem: recuperação dos bairros antigos, protecção dos locais, animação das cidades, iluminação artificial, ‹‹planos paisagísticos››, ar condicionado...tornando-o um espaço sem sombra, aberto e personalizado. Ao princípio de realidade substitui-se o princípio de transparência que transforma o real num lugar de trânsito, num território onde a deslocação é imperativa: a personalização é um pôr em circulação... o real torna-se irrespirável e condena ciclicamente à viagem: ‹‹mudar de ares››, ir não importa onde, mas sair do lugar onde se está, tudo isto traduz essa indiferença de que o real está doravante afectado. Todo o nosso ambiente urbano e tecnológico... se encontra organizado de modo a acelerar a circulação dos indivíduos, a entravar a fixação e, portanto, a pulverizar a socialidade: ‹‹O espaço público tornou-se um produto derivado do movimento; as nossas paisagens ‹‹desenferrujadas pela velocidade›› ... perdem a sua consistência ou índice de realidade." (Lipovetsky, 2017, pp.113-114)

O deslocamento torna-se imperativo. A circulação, a informação e a iluminação funcionam de modo a enfraquecer o real, tornando-o inabitável. Hoje em dia, as vozes e os barulhos tornam-se inúteis, como exemplifica Lipovetsky (2017), os corredores precisam de se identificar com música para esquecer a exterioridade do real, uma veia da indiferença pelo mundo. As perturbações narcísicas surgem causando um mal-estar no indivíduo, um sentido de vazio pelas coisas e os seres. "Impossibilidade de sentir, vazio emotivo, a dessubstancialização toca aqui o seu termo, revelando a verdade do processo narcísico como estratégia do vazio" (Lipovetsky, 2017, p.115). É preciso saber medir os nossos sentimentos, pois ser sentimental tornou-se embaraçoso, um efeito do processo de personalização que funciona em prol da eliminação dos signos rituais do sentimento. "O pudor sentimental é exigido por um princípio de economia e de sobriedade..." (Lipovetsky, 2017, p.117)

A contrariedade deste cenário dá-se no momento em que se diminui a fuga perante o sentimento que define o nosso tempo, face à fuga pelos signos da sentimentalidade.

> "É aqui que o drama é mais profundo do que pretenso desprendimento *cool*: homens e mulheres continuam a aspirar tanto como antes (ou talvez nunca tenha havido até tanta procura afectiva como nesta época de deserção generalizada) à intensidade emocional de relações privilegiadas, mas quanto mais forte é a expectativa, mais raro parece tornar-se o milagre fusional, ou, em todo o caso, mais breve. Quanto mais a cidade desenvolve as possibilidades de encontros, mais sós se sentem os indivíduos; quanto mais livres e emancipadas das coacções antigas as relações se tornam, mais rara se faz a possibilidade de conhecer uma relação intensa. Por toda a parte encontramos a solidão, o vazio, a dificuldade de sentir, de ser transportado para *fora de si*; daí uma fuga para a frente de ‹‹experiências››, que mais não faz do que traduzir esta busca de uma ‹‹experiência›› emocional forte." (Lipovetsky, 2017, pp.117-118)

Capítulo 5: A sociedade humorística

Lipovetsky (2017) encerra esta lógica afirmando que, foi uma grande decepção para o indivíduo narciso que foi tão bem programado para a sua própria absorção e desprogramado para o seu desejo de pertencer a um mundo relacional afectivo. As publicações que outrora foram sérias, passam a sua mensagem de forma mais descontraída, aderindo a um estilo feito de piscadelas de olhos e jogos de palavras. Este fenómeno designa as transformações inevitáveis "... de todas as nossas *significações* e valores, do sexo ao Outro, da cultura ao político, e isto contra a nossa própria vontade. A descrença pós-moderna, o neoniilismo que

ganha corpo, não é nem ateu nem mortífero, mas doravante humorístico." (Lipovetsky, 2017, p.190)

O autor, convida a voltar no tempo para explicar a essência do humor e como era utilizado anteriormente, por outras gerações. "Em todas as sociedades, incluindo as selvagens, nas quais a etnografia revela a existência de cultos e mitos cómicos, os divertimentos e o riso ocuparam um lugar fundamental que temos tendência a subestimar em excesso." (Lipovetsky, 2017, p.190)

Tendo em conta que cada cultura se desenvolve perante a um processo cómico, a sociedade pós-moderna é a única considerada como humorística, pois defende um processo propenso para dissolver a barreira do sério e do não sério, afirmando-se em grande parte como um ambiente humorístico. Na Idade Média, o cómico tinha um carácter que se opunha às normas sérias, como que um segundo mundo carnavalesco, migrando para um ambiente de liberdade satírica a partir da idade clássica e fundindo-se para este fenómeno humorístico, atualmente, que engloba todas as esferas da vida social.

O fenómeno da dramatização reutilizado pelos *mass media* para criar ambiente de crise, insegurança social, catástrofes e informações que se guiam pela emoção e pelo acontecimento fictício. Estas práticas geraram o desenvolvimento do código humorístico, fenómeno a ser estudado por Lipovetsky (2017). "Cada vez mais, a publicidade, as emissões de animação, as palavras de ordem das manifestações, a moda adoptam um estilo humorístico." (Lipovetsky, 2017, p.189)

O autor descreve esta transição do seguinte modo:

> "Os carnavais e festas estão reduzidos a uma existência folclórica, o princípio de alteridade social que encarnavam pulverizou-se e, curiosamente, é a uma luz humorística que doravante nos aparecem. Os panfletos violentos perderam a sua preponderância, os cantores deixaram de ser cabeças de cartaz; um novo estilo descontraído e inofensivo, sem negação nem mensagem, emergiu, caracterizando o humor da moda, da escrita jornalística, dos jogos radiofónicos, da publicidade de muitas BD. O cómico, longe de ser a festa do povo ou do espírito, tornou-se um imperativo social generalizado, uma atmosfera cool, um meio ambiente permanente que o indivíduo sofre até na sua existência quotidiana." (Lipovetsky, 2017, p.191)

Com base neste relato, as histórias cómicas da idade média estão subdivididas em 3 partes, em que a cultura cómica encontrava-se relacionada com as festas, do estilo carnavalescas, um contexto em que o cómico é visto como "realismo grotesco". Este, funcionava sobre a humilhação do sublime, do poder, através de imagens excessivas e

adulteradas da vida material e corporal. “O mundo do riso edifica-se essencialmente a partir das mais diversas formas de grosseria, de rebaixamentos grotescos dos ritos e símbolos religiosos, de arremedos paródicos dos cultos oficiais, de coroações, e destronamentos bufos.” (Lipovetsky, 2017, p.192)

Lipovetsky (2017) estende-se mais sobre esta época descrevendo que na altura do Carnaval havia uma troca na hierarquia, onde o rei era ridicularizado pelo povo. Elegia-se um abade, um arcebispo e um papa, durante as festas dos loucos para dizerem em voz alta, palavras obscenas e grotescas em zonas religiosas, transformando o altar em mesas de banquetes e o uso de excrementos como forma de incenso. Após este ritual, percorriam as ruas lançando excrementos sobre o povo que os escoltava, simultaneamente introduzindo um burro na igreja em homenagem à missa em questão. Este cenário carnavalesco marcou o Renascimento, tendo sido repassado para as obras literárias cómicas, nomeadamente paródia dos cultos e dogmas da religião, correndo o risco de violar os elementos sagrados e as regras oficiais. “Todo o cómico medieval oscila assim no sentido de um imaginário grotesco que, antes de tudo, devemos não confundir com a paródia moderna, de algum modo dessocializada, formal ou ‹‹estetizada››.” (Lipovetsky, 2017, p.192)

O autor concluiu a Idade Média, atribuindo à mascarada cómica do rebaixamento, uma simbologia através da qual a morte significa um novo nascimento. É um contexto meio paradoxal, ‘dar à morte’, ou seja, rebaixar, ridicularizar, etc …para dar conforto a uma juventude em processo de reiniciação. Prosseguindo para a idade clássica, formam-se novos géneros de divertimento, de literatura cómica e satírica, criando um distanciamento da tradição grotesca. “O riso, expurgado dos seus elementos alegres, das suas grosserias e ultrajes bufos, da sua base obscena e escatológica, tende a reduzir-se ao dito de espírito, à ironia pura que se exerce à custa dos costumes e individualidades típicas.” (Lipovetsky, 2017, p.193)

Cria-se um género de cómico já não simbólico, mas crítico, em todos os tipos de literaturas, dirigindo-se para a sua fase de dessocialização que remete para um perfil mais civilizado e aleatório, segundo Lipovetsky (2017). O mundo carnavalesco entra num processo de empobrecimento, em que o cómico perde o seu carácter público e colectivo, para transformar-se num género de prazer abstracto perante a um facto engraçado e retirar o indivíduo do núcleo de objecto de sarcasmo. Característica da privatização, o riso disciplina-se. As suas formas de riso como o humor, sarcasmo, ironia; adquirem um controle mais leve e pequeno, exercido sobre as manifestações do corpo idêntico a um tipo de ensino disciplinar analisado por Foucault. São instituídas barreiras, quebrados familiaridades e comunicações para

domesticar as funções constantemente, tornando possível a produção de corpos dóceis, comedidos e previsíveis nas suas reacções.

> "Nas sociedades disciplinares, o riso, com os seus excessos e exuberâncias, vê-se inelutavelmente desvalorizado, o riso que, justamente, não exige qualquer aprendizagem: no século XVIII, o riso livre torna-se um comportamento desprezado e vil e até ao século XIX será considerado baixo e de mau tom, tão perigoso como tolo, encorajando a superficialidade e mesmo a obscenidade." (Lipovetsky, 2017, p.194)

É concebido um processo celular que visa poupar despesas desordenadas, produzindo o indivíduo moderno, através da mecanização do corpo disciplinado correspondente, à espiritualização-interiorização do cómico. Segundo o autor, atualmente encontramo-nos bastante afastados da era satírica, o cómico transforma-se numa tipologia mais lúdica, utilizada frequentemente nas publicidades, moda e emissões de animação. Este tipo de humor, ausenta-se do seu carácter negativo característico da era satírica e caricatural.

O humor na publicidade e moda não tem nenhuma vítima em vista, não critica, não goza; apenas potencializa uma atmosfera eufórica de bom humor e felicidade sem maldade. Este humor de contemporâneo "... quer-se sem espessura e descreve um universo radioso." (Lipovetsky, 2017, p.194)

O autor pormenoriza detalhadamente, esta transformação do humor para aquilo que se tornou hoje:

> "Actualmente, o cómico é bizarro e hiperbólico..., o gosto dos pormenores, a objectividade do estilo inglês deu lugar à embriaguez do *spot* e do *slogan*. Tendo deixado de fingir a indiferença e o desprendimento, o humor de massa é sedutor, tónico e psicadélico; o seu registo pretende-se expressivo, caloroso e cordial...o humor aqui já nada tem a ver com o espírito, como se tudo o que tivesse uma certa profundidade pusesse em perigo o ambiente de proximidade e de comunhão...As pessoas tratam-se por ‹‹tu››, ninguém se leva a sério, tudo é ‹‹giro››, multiplicam-se os gracejos que procuram evitar o paternalismo, a distância, o logro ou a clássica história de fim de banquete...Do mesmo modo, na vida quotidiana contam-se muito menos histórias curiosas, como se a personalização da vida se tornasse incompatível com essas formas de narração transmitidas por ouvir dizer, repetitivas e codificadas." (Lipovetsky, 2017, p.195)

Hoje, desliga-se de moldes mais rígidos e sólidos, em que anteriormente apoiavam-se nas anedotas com alvos específicos, em benefício da criação de um bom ambiente sem bode expiatório, um gracejar que se alimenta de si próprio.

> "O humor, como o mundo subjectivo e intersujectivo, dessubstancializa-se, aspirado pela lógica generalizada de uma inconsistência maior. Os ditos de espírito, os jogos de palavras vão igualmente perdendo o seu prestígio: quase nos desculpamos por causa de um trocadilho ou rimo-nos, acto contínuo, do nosso próprio espírito. O humor dominante já não se acomoda com a inteligência das coisas e da linguagem, com essa superioridade que o espírito se arroga; precisa de um cómico *discount* e *pop* que não sugira qualquer eminência ou distância hierárquica...hoje é o estilo aberto, desenvolto e humorístico que se impõe." (Lipovetsky, 2017, p.196)

O autor utiliza um filme de James Bond para exemplificar esta nova fase humorística. A personagem principal das séries, é destacada pelo seu carácter descontraído, dinâmico e eficaz. Este tipo de herói não se leva a sério, pois retira o drama do real com a sua atitude desprendida diante dos acontecimentos. O adversário mantém uma postura assente no seu humor constante e empreendedor, enquanto se encontra rodeado pelo perigo e violência.

Esta imagem sugere o novo tipo de herói desta era, eficiente, mas não envolvido o emocionalmente o suficiente, perante os seus actos. Diante deste exemplo, expõe-se um humor de tom sombrio, vagamente provocador, que visa a libertação ostensiva da linguagem, do sujeito e por vezes do sexo.

> "Os arremedos, apreciados e que muitas vezes não se mostravam desprovidos de alguma brutalidade, já não têm grande eco: inventar um argumento destinado a ridicularizar outrem aos olhos de todos suscita hoje mais reprovação do que encorajamento...o humor requer hoje o espontâneo, o ‹‹natural››." (Lipovetsky, 2017, p.198)

Apesar de todas estas mudanças, verificou-se o reatar de grupos de jovens disfarçados nas ruas, alusivo à Terça-feira Gorda. O indivíduo moderno considerava infantil disfarçar-se, coisa que hoje não acontece, pois, esta condição foi conotada como insuportável, convencional e rígida demais para se aceitar. A esta atitude, Lipovetksy (2017) atribui um tom de desejo em torno da personalização da fantasia, com efeito narcísico, hiper-individualizado em conjunto com um excesso desespero do uso de máscaras, ornamentações e caracterizações.

É nesta fase em que tudo o que possui uma veia mais agressiva, perde a capacidade de fazer rir. O autor dá o exemplo das praxes do início às aulas que adquiriram um perfil mais suave, onde é suposto serem engraçadas, mas sem passar o limite de agressão; uma autêntica violação da dimensão cómica. A medida que o cómico vai se transformando, começa cautelosamente a poupar o outro, reprovando o riso à custa deste.

> "Tal como o humor lúdico na ordem dos signos de massa toma o lugar do espírito satírico, assim, no quotidiano, a crítica trocista em relação a outrem atenua-se e perde o seu efeito hilariante, de acordo com uma personalidade psi em busca de calor convivial e de comunicação interpessoal...é o Eu que se torna um alvo privilegiado do humor, objecto de derrisão e de autodepreciação..." (Lipovetsky, 2017, p.200)

O autor encerra esta narrativa, afirmando que o ego e a consciência de si, se tornaram hoje em dia objecto de humor, e não mais os vícios extravagantes dos outros. Porém, em contradição, é com esta mesma sociedade humorística que se dá o fim do riso. Os indivíduos do século XIX tinham como costume, representar os artistas, rir euforicamente, lançar comentários e troças em voz alta. Hoje em dia, nada disto resta, as cidades assistem ao término dos gritos, dos gracejos: ".... À medida em que a poluição sonora conquista a cidade, o riso extingue-se, o silêncio invade o espaço humano, só as crianças parecem escapar, por um tempo ainda, a esta espantosa discrição." (Lipovetsky, 2017, p.201)

Esta fase do empobrecimento do riso desenvolve-se simultaneamente, à medida em que o neonarcisismo se firma. O processo de personalização encerra o indivíduo em si mesmo, fazendo-o excluir-se não só da esfera pública, mas também da privada, tornando o indivíduo num zombie, por vezes social por vezes apático, um ser esvaziado do sentimento de existir.

> "As instituições esvaziam-se da sua carga emocional do mesmo modo que o riso tende a rarear e a moderar-se. Enquanto a nossa sociedade adianta os valores da comunicação, o indivíduo, pelo seu lado, já não sente a necessidade de se manifestar por meio desse riso demonstrativo que a sensibilidade popular diz tão bem ser ‹‹contagioso››. Na sociedade narcísica, o contacto entre os seres renuncia aos signos manifestos, interioriza-se ou psicologiza-se; refluxo do riso não passa de uma das manifestações da dessocialização das formas de comunicação, do isolamento soft pós-moderno." (Lipovetsky, 2017, p.202)

Relativamente ao prisma da publicidade, Lipovetsky (2017) caracteriza o paradoxo: a publicidade não diz nada, faz troça de si mesma, esvaziando a dimensão da verdade. Esta, renunciou a pedagogia, a festividade do sentido, defendendo um discurso de quanto mais lições menos ouvintes.

Com a ascensão deste código humorístico, a realidade do produto ganha mais destaque, quanto mais esta estiver baseada em fundos falsos e irrealidades espectaculares. "... forma vazia na esteira das grandes instituições e valores sociais, a publicidade nada diz, aplana o sentido,

desarma o não-sentido trágico; o seu modelo é sobretudo o desenho animado." (Lipovetsky, 2017, p.204)

O humor publicitário condena o excesso de ambição do sentido, isenta os conteúdos criando uma depreciação lúdica, uma falsa lógica. A publicidade afasta-se das suas funções tradicionais que englobavam uma ocultação da verdade, proposição de conteúdos e ilusão do sujeito.

> "Por certo que é impossível ignorar que o espaço publicitário adopta uma cenografia clássica, continua a ser imediatamente legível e comunicacional, que nenhum trabalho formal perturba a sua leitura e que a imagem, tal como o texto, permanece submetida às imposições de uma certa narração-representação. No entanto, a despeito destas diferenças altamente significativas, continua a ser verdade que o código humorístico orienta a publicidade segundo um registo que já não é o da sedução clássica. O humor mantém à distância, impede o espectador de aderir à ‹‹mensagem››, obsta ao sonhar acordado e ao processo de identificação." (Lipovetsky, 2017, p.206)

Lipovetsky (2017) compara este processo à arte, no sentido em que, da mesma forma que com o cubismo e o abstracionismo, a arte deixou de se guiar pela identificação literal das formas, para valorizar o espaço pictural ou teatral; a publicidade adquire uma autonomia, desprendendo-se do referente, numa atmosfera de ligação entre a representação clássica e o distanciamento moderno.

> "Numa sociedade cujo o objectivo é possuir-se por inteiro, fazer-se, ver-se a partir da sua própria localização, as formas da ilusão deixam de ser prevalecentes e estão destinadas a desaparecer vestígio último de uma heteronomia social... Por toda a parte se manifesta o mesmo processo de autonomização ou de erradicação dos modelos transcendentes: com a instituição do capitalismo e do mercado, a produção liberta-se das antigas tradições, usos e controlos; com o Estado democrático e o princípio da soberania do povo, o poder emancipa-se dos seus fundamentos outrora sagrados; com a arte moderna, as formas renunciam à sedução representativa, à ilusão da *mimesis* e descobrem a sua inteligibilidade já não fora de si próprias, mas em si próprias." (Lipovetsky, 2017, p.207)

O código humorístico, segundo o autor, resume-se a uma vertente figurativa da degradação da ilusão e autonomização do social. Esta suspensão da ilusão, foi uma das formas que permitiu criar o fenómeno da participação, fazendo com que os indivíduos se tornem activos outra vez no papel de agentes de decisão e dinâmicos; princípios estes de uma sociedade aberta. Este código humorístico cria estas condições para o indivíduo, apesar da distância que mantém entre este a informação, pois o humor requer uma relação com uma parte psíquica do receptor. Com os mecanismos deste código, a publicidade apela para um género de

cumplicidade dos sujeitos, utilizando referências culturais, citações discretas, assumindo que se trata de sujeitos esclarecidos. Com isto, introduz a sua época cibernética.

Além da publicidade, Lipovetsky (2017) aponta a moda como outro indicador da ideologia humorística. Descreve que o folhear as revistas de moda e olhar para montras, vê-se inscrições cômicas nas roupas, meias com figuras; alegando que a vida é muito curta para nos vestirmos com tristeza. A moda veio para abolir tudo que aparenta ter seriedade, encerrando com todas as características de um mundo rígido e disciplinado para se tornar excessivamente humorística. "O que substituiu o bom gosto, o grande estilo, foi o ‹‹giro››: a idade humorística adianta-se à idade estética." (Lipovetsky, 2017, p.208)

Desde os anos 20 que a moda vem a libertar a aparência da mulher, para um perfil mais jovem, extravagante e 'giro'. Porém, em geral, até aos anos 60, esta pertencia a uma estética depurada passando uma imagem discreta, distinta e derivada da moda os homens de Brummel. O humor passa a reger a aparência do vestuário, numa cultura de fantasia, em que o chique consiste numa certa independência em relação aos estereótipos, adquirindo looks personalizados, sofisticados numa atmosfera de relax.

> "É cada vez mais a originalidade hipernarcísica para alguns e a uniformidade desenvolta ou descontraída para a maioria; a sociedade narcísica coincide com a desunificação do mundo da moda, com a liquefacção dos seus critérios e imperativos, com a coexistência pacífica dos estilos. Fim dos grandes escândalos, das grandes excomunhões da elegância, basta que o indivíduo seja ele próprio com ou sem rebuscados, mas com humor; pode-se experimentar tudo... é o tempo do ‹‹segundo grau››; na sua órbita personalizada a moda dessubstancializou-se, já não tem aposta nem desafio." (Lipovetsky, 2017, p.209)

A moda retro, segundo o autor, é usada como uma referência significativa, pois esta não se assemelha com nenhuma moda, apenas faz referência ao passado ressuscitando signos extintos do passado. Neste sentido, o retro está adaptado a uma sociedade personalizada, pois não se enquadra em nenhum parâmetro e se afirma de forma bastante flexível. É nesta perspectiva em que o retro se identifica também como signo humorístico, pois este não tem conteúdo, nãos significa nada, porém, aplica-se a inúmeras características arcaicas da moda. O último estádio dos signos é representado pelo momento em que estes se auto-representam e auto-designam de acordo com a processo humorístico que se ridiculariza a si próprio.

> "Novo paradoxo das sociedades baseadas na inovação: a partir de um certo limiar, os sistemas desenvolvem-se virando-se para si próprios. Se o modernismo assentava na aventura e na exploração, o pós-modernismo assenta na reconquista, na auto-representação, humorística

> para os sistemas sociais, narcísica para os sistemas psíquicos." (Lipovetsky, 2017, p.210)

Nada esta na mais na moda do que aparentar não ligar à moda. Lipovetsky (2017) caracteriza essa era, que se encontra coberta pelo ar de indiferença, já anteriormente discutido, defensor da mistura entre estilos e trajes pertencentes à diferentes atmosferas. O que é fútil pode vir a identificar-se com o sério, distorcendo o mundo profissional que adquire de imediato um perfil paródico. "Hoje a moda pertence ao desleixado, ao descontraído; o novo deve parecer usado e o estudado espontâneo." (Lipovetsky, 2017, p.211)

A sociedade pós-moderna funciona como um filtro, que tudo absorve sem coragem de rejeitar seja o que for. A escrita, é aliada da moda nesta fase, para passar a mensagem das inscrições nas roupas que sobressaltam inevitavelmente ao olhar do observador. Com esta nova dupla, a moda alarga os seus horizontes, permitindo um maior número de combinações que incluem a escrita, a cultura, o sentido e a pertença. "Os signos são desligados da sua significação, do seu uso, da sua função, do seu suporte, fica apenas um jogo paródico, um conjunto paradoxal em que o vestuário humoriza o escrito, o escrito humoriza o vestuário..." (Lipovetsky, 2017, p.212)

O autor descreve o 'fora de moda' como algo que faz rir, pois torna-se necessário recuar no tempo para realizar a natureza humorística da moda. Esta não é um sistema humorístico apenas pelos seus conteúdos, é pelo seu funcionamento ligado a uma lógica interminável de promoção do novo ou pseudo novo, uma vez que um ou outro são conotados como 'giro'. É uma estrutura vazia, sendo um erro tentar encontrar nela uma forma moderna de mirto. O objectivo não é narrar, senão mudar por mudar visando uma experimentação acelerada, de maneira lúdica e despreocupada.

> "...por certo que a moda inova, mas sobretudo parodia a mudança, caricatura a inovação ao programar o ritmo das suas transformações, ao acelerar a cadência dos seus ciclos, ao identificar o novo com a promoção de gadgets, ao simular em cada estação a novidade fundamental." (Lipovetsky, 2017, pp.213-214)

Sem surpresas, o fenómeno humorístico encontra-se inseparável da era do consumo. Nesta sociedade em que a felicidade de massas se converte em um valor fundamental é levada a produzir e a consumir em grande quantia signos, ou seja, mensagens com mensagens felizes para proporcionar um prémio de satisfação. "O código humorístico é realmente o complemento, o ‹‹aroma espiritual›› do hedonismo de massa, na condição de não assimilarmos este código ao

sempiterno instrumento do capital, destinado a estimular o consumo." (Lipovetsky, 2017, p.215)

Lipovetsky (2017) questiona-se o porquê de as comunicações engraçadas serem do interesse do marketing e do estilo humorístico ter substituído a publicidade realista, de texto pesado e sério. Este encontra a resposta nos novos valores, gostos e um tipo de individualidade que promove o ócio e a descontração. A banda desenhada serve como exemplo de humor eufórico, uma vez que, já existe antes da sociedade de consumo. Por volta de 1900 aparecem desenhos animados divertidos que alcançaram um grande êxito, porém, foi só com a época da revolução das necessidades, a busca incessante pelo prazer que levou a legitimação do humor lúdico.

> "Actualmente, o humor pretende-se ‹‹natural›› e tónico: o correio dos leitores, os textos *in*... fazem um largo uso de reflexões exclamativas e de epifenómenos, de interjeições, de expressões quotidianas e directas... O código humorístico já não se identifica com o tacto, com a elegância do saber-viver burguês; veicula a linguagem das ruas, um tom familiar e despreocupado... esvazia a distinção e a respeitabilidade dos signos de uma época anterior, destrona a ordem das proeminências e distâncias hierárquicas em benefício de uma banalização *relax*, promovida hoje à categoria de valor cultural." (Lipovetsky, 2017, p.216)

O autor esclarece que o humor que testemunhamos hoje em dia não foi inventado recentemente. Este provém de um conjunto de laços de filiação anteriores, nomeadamente o senso de humor, que foi difundido entre os séculos XVIII e XIX. O humor contemporâneo identifica-se ao clássico, por ser mais frequente em festins e pelo seu aspecto tolerante e ameno que se associa às sociedades individualistas. Desta conexão provém a sua tipologia para a contribuição da desvalorização/refreio do uso da violência.

Ao contrário da ironia, este tipo de humor surge com uma presença mais simpática, um semblante de cumplicidade ainda que dissimulada face ao sujeito, em prol do seu princípio: "... rir-se com ele e não dele." (Lipovetsky, 2017, p.217)

É notável que houve uma suavização do cómico que levou a uma diminuição da violência, um verdadeiro sentido de humor digno. Lipovetsky (2017) exemplifica recorrendo aos filmes de guerra americanos em que os heróis têm um humor frio proporcional aos perigos enfrentados. Este, faz uma extensão com a ideologia democrática e ao princípio da autonomia individualista, como é descrito na seguinte passagem:

> "... permitiu a valorização das declarações excêntricas voluntárias, das atitudes não conformistas, desprendidas mas sem ostentação nem

> desafio, de acordo com uma sociedade de iguais: ‹‹Uma pitada de humor basta para tornar todos os homens irmãos››. O humor preenche esta dupla função democrática: permite ao indivíduo desligar-se, ainda que pontualmente, da imposição do destino, das evidências, das convenções, afirmando com ligeireza a sua liberdade de espírito, e ao mesmo tempo impede o *ego* de se levar a sério, de forjar uma imagem superior ou altaneira de si próprio, de se manifestar sem autodomínio, de maneira impulsiva ou brutal. O humor pacifica as relações entre os seres, desarma os motivos de fricção, conservando a exigência da originalidade individual." (Lipovetsky, 2017, p.218)

Importante sublinhar que, esta vertente individualista provém desde o indivíduo moderno, pois apesar de ser disciplinado até no humor não se identifica preso às tecnologias microfísicas do poder, revelando já um desprendimento menos aparente que levou à inauguração da esfera subjectiva, cada vez mais abrangente até hoje.

Da primeira revolução individualista, fez parte o senso de humor. Um duelo entre sátira e sensibilidade fina, extravagância e seriedade; correspondia aos valores defendidos por esta, de liberdade, igualdade e tolerância enquadrados pelas normas do auto-controlo. Na segunda revolução individualista, o humor muda de rumo, conectando-se restritamente aos valores da sinceridade e comunicação. É nesta fase que o humor não se vira para a ridicularização ou sátira, assume apenas um ambiente de relaxe que preenche uma função de intermediário.

"... humor *pop* e código convivial fazem parte de um mesmo dispositivo, são ambos correlativos da cultura psi e da individualidade narcísica, ambos produzem ‹‹calor›› humano numa sociedade que valoriza as relações personalizadas, ambos democratizam os discursos e comportamentos humanos." (Lipovetsky, 2017, p.219)

A entrada desta era de democrática pós-moderna, sustenta a desconcretização dos critérios sociais maiores, atribuindo não só ao processo humorístico o poder de designar a produção dos signos giros, mas também a transformação paródica das nossas representações, como descreve Lipovetsky (2017), as coisas mais sérias e regradas assumem um tom cómico. Esta situação estende-se para as representações políticas, que ao se personalizarem tornam-se em grande parte humorísticas:

> "... quanto mais as grandes opções deixam de se opor drasticamente, mais o político se torna caricatural em cenas de catch a dois ou a quatro; quanto mais a desmotivação política cresce, mais a cena política se assemelha a um strip-tease de boas intenções, de honestidade, de responsabilidade e se metamorfoseia em mascarada bufa." (Lipovetsky, 2017, pp.222-223)

No campo da política e das artes, este processo acomoda-se de maneira ainda mais profunda. Faz parte de um passado, o tempo em que as artes causavam grandes escândalos, coisa que hoje em dia, as mais problemáticas e minimalistas, adquiriram um efeito cómico e o mesmo aplicou-se para as diversas subdivisões, como por exemplo, a arte moderna que abrange as grandes desconstruções cubistas, a fantasia surrealista, abstracção geométrica e entre outras inúmeras correntes.

> "Na sua raiva da inovação, a arte dissolveu todas as suas referências clássicas, renunciou ao saber-fazer e ao belo, não para destruir a representação, sabota-se enquanto esfera sublime e entra, por essa via, na era humorística, esse último estádio de secularização das obras, estádio em que a arte perde o seu estatuto transcendente e surge como uma actividade entregue à escalada do ‹‹seja o que for››, à beira da impostura." (Lipovetsky, 2017, p.224)

A comunidade divertida segue no seu lema 'sempre em festa'. Não se perde o sentido de humor nem para acções sociais quanto menos para o outro numa perspectiva cómica. O indivíduo torna-se neste bicho curioso perante o outro, analisando como se de um teatro se tratasse. É neste sentido em que todas as áreas perderam a originalidade, a possibilidade de chocar ou provocar, restando apenas a falsa sensação de um mundo em que tudo é permitido, em que se vê tudo e nada consegue ir mais além do que um riso passageiro. "O processo de personalização não se contentou com quebrar, desvalorizar... a representação do ego por meio do psicanalismo; ao mesmo tempo degradou a representação inter-humana, fazendo de outrem um ser do ‹‹terceiro tipo››, um *gadget* bizarro." (Lipovetsky, 2017, p.227)

Lipovetsky (2017) por último introduz o conceito de microtecnologia, defendendo que a hiperpersonalização dos indivíduos corresponde à miniaturização, uma vertente humorística da capacidade tecnológica de ocupar cada vez menos espaço. Este fenómeno aplica-se a várias máquinas, tornando a tecnologia um tanto humorística, pelo seu princípio de compactação de dimensões, nomeadamente, mini- aparelhagem, microtelevisão, computador portátil, etc...

Conceito que em teoria, acredita que quanto mais pequeno o objecto, mais complexo este é.

> "O cómico grotesco-surrealista dos gadgets deu lugar a uma ficção científica soft. Fim da ridicularização: com a miniaturização informática, o cómico dos objectos moderou-se no momento em que o jogo se torna precisamente um alvo visado pelas tecnologias de ponta... O tecnológico tornou-se porno: o objecto e o sexo entraram, com efeito, no mesmo ciclo ilimitado da manipulação sofisticada, da exibição e da proeza, dos comandos à distância, das interconexões e comutações de circuitos, de ‹‹teclas sensitivas››, de combinatórias livres de programas, de existência visual absoluta." (Lipovetsky, 2017, p.230)

A pornografia já não é levada a sério, segundo o autor, pois torna-se engraçada, invertendo-se em uma paródia de sexo. O porno vem a acabar com a profundida do espaço erótico para transformar-se em tecnologia-espetáculo, em um teatro humorístico. Nesta última fase do socia que se funde com o humorístico, dá-se o início do neonarcisismo. Um investimento massivo no culto do Eu, que se ascende e torna-se objecto da pós-mordernidade.

1.3.3 Síntese

> "A sedução nada tem a ver com a representação falsa e com a alienação das consciências; é ela que configura o nosso mundo e o remodela segundo um processo sistemático de personalização cuja obra consiste essencialmente em multiplicar e diversificar as ofertas, em propor mais para que decidamos mais, em substituir a coacção uniforme pela livre escola, a homogeneidade pela pluralidade, a austeridade pela realização dos desejos." (Lipovetsky, 2017, pp.41-42)

> "A apatia corresponde à pletora de informações, à sua velocidade de rotação; logo que é registado, o acontecimento é esquecido, varrido de cena por outros ainda mais espectaculares. Cada vez mais informações, cada vez mais depressa, os acontecimentos são objecto do mesmo desinteresse que os lugares e as habitações…" (Lipovetsky, 2017, p.68)

Este homem indiferente não cria relações profundas com nada, adaptando-se a tudo, com opiniões flutuantes. O autor, apresenta também no suicídio uma incompatibilidade com a nova era do homem indiferente. A solidão torna-se um elemento necessário desta nova sociedade, como se de gestos quotidianos se tratasse. Este sistema, potencializa o desejo ao isolamento, atingindo um ponto de igualdade: o indivíduo quer ser só ao mesmo tempo que não suporta mais estar só.

> "Todos os dispositivos se tornam possíveis num tempo mínimo, a inconstância e a inovação capitalistas já não deparam com as adesões e fidelidades tradicionais, as combinações fazem-se e desfazem-se cada vez mais depressa, o sistema do ‹‹porque não?››….A apatia torna assim possível a *aceleração* as experimentações, de todas as experimentações e não apenas da exploração." (Lipovetsky, 2017, p.72)

O narcisismo é retratado como um agente provocador, com o objectivo de criar um processo de personalização sem fim: cada um deve personalizar o seu desejo, dizer tudo que vem à cabeça, desprender-se de sistemas de defesa, para atingir o título de uma tecnologia de

controlo auto-gerida por cada um, em que socializa dessocializando e emerge para o reino do ego puro.

O tempo é utilizado de forma mais egoísta, onde cada um dedica-se à sua própria devoção, desfortalecendo figuras de grande distinção e do imaginário ao mesmo tempo em que se vai substituindo o 'real', através deste processo de aceleração e acumulação.

O deslocamento torna-se imperativo. A circulação, a informação e a iluminação funcionam de modo a enfraquecer o real, tornando-o inabitável. Hoje em dia, as vozes e os barulhos tornam-se inúteis, como exemplifica Lipovetsky (2017), os corredores precisam de se identificar com música para esquecer a exterioridade do real, uma veia da indiferença pelo mundo.

> "O cómico grotesco-surrealista dos gadgets deu lugar a uma ficção científica soft. Fim da ridicularização: com a miniaturização informática, o cómico dos objectos moderou-se no momento em que o jogo se torna precisamente um alvo visado pelas tecnologias de ponta... O tecnológico tornou-se *porno*: o objecto e o sexo entraram, com efeito, no mesmo ciclo ilimitado da manipulação sofisticada, da exibição e da proeza, dos comandos à distância, das interconexões e comutações de circuitos, de ‹‹teclas sensitivas››, de combinatórias livres de programas, de existência visual absoluta." (Lipovetsky, 2017, p.230)

1.4 “Sapiens: Uma breve história da humanidade” de Yuval Harari

Yuval N. Harari analisa a história da humanidade desde o surgimento do Homo Sapiens, a sua consolidação como espécie única de Hominídeo existente no planeta terra, entre outras mais conquistas. A narrativa esta dividida em 3 partes: a primeira relata a revolução que impulsou o ser humano, ou seja, a Revolução Cognitiva; em seguida a Revolução Agrícola e por fim a Revolução Científica. A Revolução Cognitiva determina o surgimento de novas formas de pensar e comunicar, através das mudanças genéticas. Em relação a Revolução Agrícola, trouxe sofrimento para os animais por conta das prácticas de caça e manipulação de espécies de plantas e animais. Por último na Revolução Científica, Harari (2019) detalha a capacidade da ciência em desenvolver equipamentos usados nos impérios, bem como o crescimento do capitalismo.

O autor encerra a sua análise toda, com a seguinte provocação: “Existe algo mais perigoso do que deuses insatisfeitos e irresponsáveis que não sabem o que querem? (Harari, 2019, p.529)

1.4.1 Resumo Capítulos

Parte 1

Capítulo 2: A árvore do conhecimento

Harari (2015) relata o aparecimento de novas formas de pensar e comunicar que caracterizaram a Revolução Cognitiva. Este, reafirma que a linguagem é um elemento comum entre todos os indivíduos. O primeiro contacto com a linguagem demonstrava uma ligação primitiva que não ultrapassava os limites básicos da rotina e tarefas em grupo.

Após a Revolução Cognitiva, os Sapiens passaram a experimentar novas formas de linguagem, entre elas: a capacidade de dialogar e expandir o pensamento além do objecto; a comunicação nos momentos de troca ou compartilhamento de informações (fofoca); e a aptidão para transmitir informações sobre coisas que não existiam, no caso, lendas, mitos, religiões que surgiram durante esta época. Houve uma grande expansão do campo imaginário, tornando o seu lado cooperativo mais firme.

Capítulo 3: Um dia na vida de Adão e Eva

O autor descreve a vida do caçador-colector na época da Revolução Agrícola, em segmentos como economia, trabalho, cultura, alimentação e batalhas. Por conta deste percurso, a vida do ser humano foi influenciada no que toca aos seus hábitos alimentares, sexualidade, relações, etc. Após esta introdução, a cultura é apontada como comandante do caminho do ser humano, pois desde a Revolução Agrícola o percurso tem sido demarcado por escolhas culturais de diversos departamentos, como por exemplo: crenças, práticas, experiências.

Parte 2

Capítulo 7: Sobrecarga de memória

O autor descreve como a capacidade do ser humano em armazenar dados foi desenvolvida para manter relações sociais. O inconveniente da memória e o desenvolvimento de grandes civilizações nos tempos mais primórdios, ocorreu pela limitada capacidade do cérebro, a morte das pessoas e as memórias, não serem transmitidas com exatidão através da incapacidade do ser humano em lidar com um elevado número de armazenamento de dados matemáticos. Com a chegada da escrita, verificou-se um grande desenvolvimento das civilizações por conta dos sistemas desenvolvidos.

Harari (2015) acredita que existe a possibilidade de os computadores virem a ultrapassar os seres humanos em aspectos como inteligência e comunicação.

Parte 3

Capítulo 13: O segredo êxito

Tanto a história como a ciência, permitem reconstruir acontecimentos do passado por meio de métodos, por sua vez, não conseguem determinar o porquê de certos acontecimentos terem ocorrido e outros não. A história é bastante complexa e se fosse possível repeti-la, não haveria garantias de que as coisas ocorreriam da mesma forma.

1.4.2 Desenvolvimento capítulos

Capítulo 2: A árvore do conhecimento

Entre 70 mil e 30 mil anos atrás, novas formas de pensar e comunicar constituíram a Revolução Cognitiva, onde mutações genéticas mudaram as conexões internas do cérebro dos Sapiens, permitindo que estes pensassem sem precedentes utilizando um tipo de linguagem completamente novo. Estas mutações são descritas por Harari (2015) como árvore do conhecimento. As primeiras formas de linguagem eram demasiado primitivas, apesar de, muitos animais possuírem uma linguagem vocal. A diferença está na versatilidade da linguagem humana, a conexão que faz com sinais e sons para produzir um imensurável número de frases com diferentes significados. "Uma segunda teoria concorda que nossa linguagem singular evoluiu como um meio de partilhar informações sobre o mundo." (Harari, 2015, p.31). Não só como forma de informação, mas a linguagem também evoluiu como fofoca, visto que, a cooperação social é essencial para a sobrevivência, como por exemplo, através dela sabiam quem era de confiança, reunindo-se inicialmente em pequenos grupos.

Logo em seguida, com a disponibilidade de mais elementos férteis para cenários imaginativos, lendas, mitos, deuses e religiões tomam lugar também durante a Revolução Cognitiva.

> "…ficção nos permitiu não só imaginar coisas como também fazer isso coletivamente. Podemos tecer mitos partilhados, tais como a história bíblica da criação, os mitos do Tempo do Sonho dos aborígenes australianos e os mitos nacionalistas dos Estados modernos. Tais mitos dão aos sapiens a capacidade sem precedentes de cooperar de modo versátil em grande número." (Harari, 2015, p.34)

Foi através da ficção, que o homem conseguiu o limite de 150 indivíduos por grupo de fofoca, tendo em conta que um número grande de estranhos pode vir a cooperar eficazmente se acreditar nos mesmo mitos. Segundo o autor, até mesmo a igreja baseia-se em mitos religiosos partilhados, onde dois católicos desconhecidos são capazes de lutar juntos em uma cruzada, considerando que ambos acreditam em Deus. Sistema judiciais, Estados, também têm como base os seus mitos, mas é complexo para o indivíduo entender esta ideologia, da mesma forma que acredita que os primitivos recorriam aos deuses e espíritos para consolidar a sua ordem social.

Harari (2015) aproveita-se da marca Peugeot para exemplificar a sua ideia. Esta encontra-se associada ao fabrico de carros, caminhões, etc; e por isso o autor afirma que a marca é um produto da imaginação colectiva. Isto é, se um juiz ordenasse a dissolução da empresa, os seus trabalhadores continuariam em vida, ao contrário da marca em si. "Os advogados chamam isso de "ficção jurídica". Não pode ser sinalizada; não é um objeto físico. Mas existe como entidade jurídica." (Harari, 2015, p.40). Este género de realidade imaginada é acredita por todo o mundo e enquanto persistir, exerce uma influência sobre o mundo. "Desde a Revolução Cognitiva, os sapiens vivem, portanto, em uma realidade dual. Por um lado, a realidade objetiva dos rios, das árvores e dos leões; por outro, a realidade imaginada de deuses, nações e corporações." (Harari, 2015, p.44)

Do mesmo modo, os Sapiens têm sido capazes de mudar os seus comportamentos rapidamente, transmitindo-os para as gerações futuras sem necessidade de mudanças genéticas ou ambientais. Isto é, conseguem fazer com que os padrões comportamentais se permaneçam inalteráveis por décadas, cujo nome hoje corrente hoje em dia é 'cultura'.

> "Desde que apareceram, as culturas nunca cessaram de se transformar e se desenvolver, e essas alterações irrefreáveis são o que denominamos "história"…. Até a Revolução Cognitiva, os feitos de todas as espécies humanas pertenciam ao reino da biologia, ou, se quisermos, da pré-história …A partir da Revolução Cognitiva, as narrativas históricas substituem as narrativas biológicas como nosso principal meio de explicar o desenvolvimento do Homo sapiens." (Harari, 2015, p.51)

Capítulo 3: Um dia na vida de Adão e Eva

Harari (2015) esclarece que isto não significa que o Homo Sapiens e a cultura humana deixaram de consultar as leis biológicas. Por isso, as relações entre história e biologia resumem-se a: biologia como ditadora dos parâmetros comportamentais das capacidades do Homo Sapiens, em que toda a história constitui-se dentro desta arena. Na arena, desenvolve-se a habilidade do Sapiens em criar ficções complexas, e por fim para que se perceba o comportamento destes, deve-se consultar a evolução histórica das suas acções. O autor caracteriza a sociedade moderna como aquela que possui vários artefactos, acusando-a de não existir emoção que não seja estimulada por objectos adquiridos. Até mesmo os hábitos alimentares, são acompanhados de uma colecção de talheres e copos, como um símbolo de dependência. Comparando com os caçadores-colectores, o Sapiens é um verdadeiro acumulador.

> "Nossas relações românticas e sexuais são equipadas por anéis, camas, roupas bonitas, lingeries sensuais, camisinhas, restaurantes da moda, motéis baratos, salas de espera de aeroporto, salões de festa e empresas de *catering*. As religiões trazem o sagrado à nossa vida com igrejas góticas, mesquitas muçulmanas, ashrams hindus, rolos de Torá, rodas de oração tibetanas, batinas eclesiásticas, velas, incenso, árvores de natal, lápides e ícones. Mal percebemos o quanto nossos objetos são onipresentes até precisarmos nos mudar para uma casa nova. Os caçadores-coletores se mudavam todo mês, toda semana e, às vezes, todo dia, carregando nas costas o que quer que possuíssem. Não havia empresas de mudança, carroças e nem mesmo animais de carga para dividir o fardo. Consequentemente, eles tinham de se virar apenas com as posses essenciais." (Harari, 2015, p.58)

Quanto a vida no mundo pré-agrícola, o autor afirma que a maioria das pessoas vivia em pequenos bandos compostos por dezenas de indivíduos, a menos que, não se contabilizem os animais que eram domesticados nestas sociedades agrícolas e industriais. O cão foi o primeiro animal a ser domesticado pelo Homo Sapiens, muito antes da Revolução Agrícola, tendo como função a caça, guerra, e alarme na existência de intrusos. Ao mesmo tempo que os humanos eram atentos às necessidades dos seus animais, Harari (2015) relata que os cães aprenderam a manipular as pessoas para satisfazer as suas vontades. Esta união combatia os raros momentos de solidão, porém não substitua as relações externas que criavam com os seus vizinhos, onde os que pertenciam a uma única tribo, partilhavam a mesma língua os mitos, normas e valores.

O autor estabelece uma comparação afirmando que, apesar dos humanos de hoje em dia conhecerem mais que os bandos antigos, as capacidades dos caçadores-colectores a nível individual, demonstram-se muito mais habilidosas, pelas dificuldades que enfrentavam para sobreviver no dia a dia, o que possibilitou a transmissão de genes obtusos de geração em geração. Estes também tinham uma melhor dieta alimentar, que os levava a não depender de um único alimento e eram menos afectados por doenças infecciosas por não conviverem com diversos animais domésticos (excepto o cão). Por último, quanto à sua vida mental e espiritual, Harari (2015) conduz a sua reflexão para a existência de entidades imateriais, espíritos de mortos, seres benévolos e malévolos, a quem o indivíduo se pode dirigir por meio de fala, música, dança ou cerimónias. "Quando alguém fica doente, um xamã pode contatar o espírito que causou a doença e tentar pacificá-lo ou afugentá-lo. Se necessário, o xamã pode pedir a ajuda de outros espíritos." (Harari, 2015, p.73)

Esta religião denominada animismo, defende que não existe barreira entre humanos e outros seres, da mesma forma que não existe uma hierarquia rígida. Ou seja, as entidades não

humanas, segundo o autor, não estão apenas ao dispor das necessidades humanas, do mesmo modo que, os deuses não governam o mundo do jeito que lhes convém.

Harari (2015) descreve a forma como as sociedades de formigas e abelhas, se organizam em relação a informação que necessitam para se sustentar. Já os humanos, tendo em conta a sua ordem social imaginária, não conseguem preservar informações fundamentais para administrá-las e transmiti-las para os seus descendentes, através do ADN. Isto porque:

> "…sua capacidade é limitada…A segunda razão é que os humanos morrem, e seu cérebro morre com eles. Toda informação armazenada em um cérebro será apagada em menos de um século. É possível, é claro, transmitir memórias de um cérebro para outro, mas, depois de algumas transmissões, a informação tende a ser deturpada ou se perder.… A terceira razão, e a mais importante, é que o cérebro humano foi adaptado para armazenar e processar apenas determinados tipos de informação. Para sobreviver, os antigos caçadores-coletores tinham de lembrar as formas, as características e os padrões de comportamento de milhares de espécies de plantas e de animais.… Mas quando, depois da Revolução Agrícola …um novo tipo de informação se tornou vital: os números.… Quando confrontado com a necessidade de memorizar, lembrar e manipular todos esses números, o cérebro da maioria dos humanos se sobrecarregava ou ficava letárgico. Essa limitação mental restringia severamente o tamanho e a complexidade dos coletivos humanos." (Harari, 2015, pp.155-157)

Esta questão foi ultrapassada com o surgimento da escrita, que se desenvolveu como um método para armazenar informações, por meio de símbolos materiais. (Harari, 2015). No seu estágio mais prematuro, era limitada a factos e números, uma vez que, consumia demasiado tempo e os seus leitores eram poucos. Habitantes da Mesopotâmia começaram por querer registar outros factos além de dados matemáticos, utilizando a escrita cuneiforme para enunciar decretos, registar oráculos e escrever cartas pessoais. De acordo com o autor, dai surgiram as poesias, romances, dramas, profecias, etc., e à medida que esta dinâmica ia se desenvolvendo, foram surgindo outras preocupações, por esta fonte ser completamente diferente do cérebro humano. No cérebro, as informações são consultadas com facilidade, porém nos meios que eram utilizados para se escrever antigamente, como poderia alguém encontrar uma informação em cordas de quipos ou dezenas de tábuas de argila?! Questiona o autor.

Harari (2015) expõe esta situação, relatando que encontrar um método organizacional foi muito mais difícil do que inventar a escrita. Todos os métodos inventados não conseguiam criar formas eficientes de catalogação de dados, o que levou aos antigos escribas, a estudarem e internalizarem técnicas de catalogação, acesso e processamento de informações. Para o

sucesso desta estratégia, tinham de operar através de um sistema de gavetas, diferente do resto dos seres humanos.

> "O impacto mais importante do sistema de escrita na história humana é precisamente este: pouco a pouco, mudou a forma como os humanos pensam e concebem o mundo. A livre associação e o pensamento holístico deram lugar à compartimentalização e à burocracia." (Harari, 2015, p.73)

Capítulo 7: Sobrecarga de memória

Em termos evolutivos, o ser humano não nasceu claramente a saber fazer tudo. O autor faz uma uma breve introdução comparativa com outros cenários, para chegar a conclusão de que uma vez que a ordem social é imaginada, os humanos não têm a capacidade de a preservar apenas realizando cópias, pois é necessário ser feito um esforço para sustentar "…leis, costumes, procedimentos e maneiras, do contrário, a ordem social rapidamente entraria em colapso." (Harari, 2015, p.154). É assim que funcionavam os impérios, de forma a gerir o registo de informações e impostos, inventários, calendários de festividades, e entre outros. Durante estes anos todos, o indivíduo apenas armazena informação no seu cérebro, cujo não foi desenvolvido para servir de banco de dados de tamanha informação. Isto porque, a sua capacidade, segundo Harari (2015) é limitada; em segundo lugar os humanos morrem o que leva ao seu cérebro a morrer com eles, onde a possibilidade de transmitir informação parcial de um cérebro para o outro ainda é possível; a terceira razão deve-se ao facto do cérebro humano ter sido adaptado para armazenar e processar determinados tipos de informação, como já foi referido, os antigos caçadores-colectores baseavam-se em formas, características e padrões para sobreviverem.

Depois da Revolução Agrícola, surgiram os números que se tornaram um tipo de informação vital para as sociedades que a priori não precisavam para criar as leis e contar histórias, mas eram necessários para cobrar impostos, por exemplo. Conforme as arestas que formam uma sociedade foram se desenvolvendo, as informações sobre os números de habitantes também foram aumentando, o que levou segundo o autor, à criação de cidades, reinos e impérios. A escrita é um método de armazenamento de informação sustentado por símbolos materiais, onde o sistema sumério utilizava dois símbolos, um para os números e outro para pessoas, animais, mercadorias, territórios, etc. A combinação de ambos permitia a grande preservação de dados. A escrita na sua essência, consumia bastante tempo e o seu público era

uma pequena parte da sociedade, pois ninguém via o porquê do seu uso na totalidade, a não ser para registo de informações essenciais.

Na Mesopotâmia, entre 3000 e 2500 a.C, habitantes começaram a sentir a necessidade de acrescentar elementos ao sistema sumérico, hoje em dia chamado de cuneiforme. A escrita cuneiforme, segundo o autor, era utilizada para formular decretos, registar oráculos e escrever cartas pessoais. Outros sistemas de escrita, assumiram novas tarefas e formas assim que o indivíduo começou a escrever poesias, livros de história, romances, dramas, etc. À medida que mais informações eram escritas, outros problemas iam surgindo, como relata o autor, a dificuldade em encontrar um grande tamanho de dados em centenas de tábuas acumuladas.

> "Claramente, o mero ato de gravar um documento em argila não é suficiente para garantir um processamento de dados eficaz, preciso e conveniente. Isso requer métodos de organização como catálogos, métodos de reprodução como fotocopiadoras, métodos de acesso rápido e preciso como algoritmos de computador, e bibliotecários pedantes (mas, com sorte, solícitos) que saibam usar essas ferramentas. (Harari, 2015, pp.164-165)

Estes sistemas foram muito mais difíceis de serem inventados, relativamente à escrita, pois ficavam ao cargo dos antigos escribas que além de aprenderem a ler e a escrever, tinham de saber usar catálogos, calendários, tabelas, formulários e dicionários. As técnicas que usavam eram previamente estudadas, ou melhor dizer, decoradas, para serem utilizadas quando necessário. "Para funcionar, as pessoas que operam tal sistema de gavetas devem ser reprogramadas para parar de pensar como humanos e começar a pensar como escriturários e contadores. (Harari, 2015, pp.166-167)

Séculos mais tarde, outros métodos burocráticos de processamento de dados forma inventados, por exemplo o modo como se armazena dados matemáticos com eficiência, através da representação de números de 0 a 9. Segundo o autor, recentemente a notação matemática deu origem a outro sistema binário computadorizado com apenas dois símbolos, 0 e 1. "Nossos computadores têm dificuldade para entender como o *Homo sapiens* fala, sente e sonha. Portanto, estamos ensinando o *Homo sapiens* a falar, sentir e sonhar na linguagem dos números, que pode ser entendida por computadores." (Harari, 2015, p.168). Eis que a escrita nasce como escrava da consciência humana, para se tornar a sua líder.

Capítulo 13: O segredo do êxito

O autor pergunta aos seus leitores qual é a diferença entre descrever ‘como’ e explicar o ‘porquê’ de uma história. Este, declara que descrever significa reconstituir acontecimentos específicos de um ponto ao outro, ao contrário do ‘porquê’, que tenta encontrar conexões entre acontecimentos. Harari (2015) utiliza o cristianismo como exemplo, relatando que estudiosos forneciam explicações de acontecimentos na época da sua ascensão, reduzindo a história humana a questões biológicas, ecológicas e económicas. “Argumentam que havia algo na geografia, na genética ou na economia do Império Romano no Mediterrâneo que tornou inevitável a ascensão de uma religião monoteísta.” (Harari, 2015, p.302)

Mas o factor mais curioso é que, quanto melhor se conhece um determinado período histórico, mais difícil torna-se em explicar o porquê das coisas. Tudo é possível em narrativas onde forças geográficas, biológicas e económicas criam restrições, ainda assim, com espaço para desdobramentos inesperados distanciados de leis deterministas.

> “O determinismo é atraente porque implica que nosso mundo e nossas crenças são um produto natural e inevitável da história. É natural e inevitável que vivamos em Estados-nação, organizemos nossa economia com base em princípios capitalistas e acreditemos fervorosamente em direitos humanos. Reconhecer que a história não é determinista é reconhecer que não passa de uma coincidência o fato de que a maioria das pessoas, hoje em dia, acredita em nacionalismo, capitalismo e direitos humanos. A história não pode ser explicada de forma determinista e não pode ser prevista porque é caótica. Tantas forças estão em ação, e suas interações são tão complexas, que variações extremamente pequenas na intensidade dessas forças e na maneira com que interagem produzem diferenças gigantescas no resultado.” (Harari, 2015, pp.303-304)

O autor caracteriza a história como sistema caótico nível 2, isto é, no nível 1 o caos não reage a previsões a seu respeito, como por exemplo o clima, ao contrário do nível 2 que é o caos que reage, nunca podendo ser previsto com precisão.

> “Sendo assim, por que estudar história? Diferente de física ou economia, a história não é um meio de fazer previsões exatas. Estudamos história não para conhecer o futuro, e sim para ampliar nossos horizontes, entender que nossa situação presente não é natural nem inevitável e que, consequentemente, existem mais possibilidades diante de nós do que imaginamos.” (Harari, 2015, p.305)

A única certeza que se pode afirmar em relação à história é de que, as suas escolhas não são feitas em prol dos humanos. Culturas diferentes, por exemplo, definem o bem-estar de formas diferentes, anulando a existência de um parâmetro de julgamento. Conforme Harari (2015), estudiosos classificam os humanos como hospedeiros das suas culturas que são verdadeiras infecções. Os seus ideais multiplicam-se e forçam ao hospedeiro a dedicar a sua vida em prol da propagação da cultura. O ser humano pode chegar a morrer, mas a ideia propaga-se. A estas abordagens o autor chama de memética, pois consideram que a evolução orgânica é baseada na réplica de unidades de informação cultural (memes). "Culturas bem-sucedidas são aquelas que se sobressaem ao reproduzir seus memes, independentemente dos custos e benefícios aos hospedeiros humanos." (Harari, 2015, p.307)

Esta é desprezada alguns historiadores, mas por outros é associada ao pós-modernismo, que consideram discursos como construtores de culturas. Por outro lado, consideram que a cultura se propaga sozinha sem ter em conta o bem da humanidade. Não obstante o nome a que lhe é atribuído, a única verdade é que a dinâmica da história não se encontra voltada para o desenvolvimento do bem-estar humano.

1.4.3 Síntese

"Uma segunda teoria concorda que nossa linguagem singular evoluiu como um meio de partilhar informações sobre o mundo." (Harari, 2015, p.31). Não só como forma de informação, mas a linguagem também evoluiu como fofoca, visto que, a cooperação social é essencial para a sobrevivência, como por exemplo, através dela sabiam quem era de confiança, reunindo-se inicialmente em pequenos grupos.

> " …ficção nos permitiu não só imaginar coisas como também fazer isso coletivamente. Podemos tecer mitos partilhados, tais como a história bíblica da criação, os mitos do Tempo do Sonho dos aborígenes australianos e os mitos nacionalistas dos Estados modernos. Tais mitos dão aos sapiens a capacidade sem precedentes de cooperar de modo versátil em grande número." (Harari, 2015, p.34)

> "sua capacidade é limitada…A segunda razão é que os humanos morrem, e seu cérebro morre com eles. Toda informação armazenada em um cérebro será apagada em menos de um século. É possível, é claro, transmitir memórias de um cérebro para outro, mas, depois de algumas transmissões, a informação tende a ser deturpada ou se perder.… A terceira razão, e a mais importante, é que o cérebro humano

foi adaptado para armazenar e processar apenas determinados tipos de informação. Para sobreviver, os antigos caçadores-coletores tinham de lembrar as formas, as características e os padrões de comportamento de milhares de espécies de plantas e de animais.… Mas quando, depois da Revolução Agrícola …um novo tipo de informação se tornou vital: os números.… Quando confrontado com a necessidade de memorizar, lembrar e manipular todos esses números, o cérebro da maioria dos humanos se sobrecarregava ou ficava letárgico. Essa limitação mental restringia severamente o tamanho e a complexidade dos coletivos humanos." (Harari, 2015, pp.155-157)

"O impacto mais importante do sistema de escrita na história humana é precisamente este: pouco a pouco, mudou a forma como os humanos pensam e concebem o mundo. A livre associação e o pensamento holístico deram lugar à compartimentalização e à burocracia." (Harari, 2015, p.73)

"O determinismo é atraente porque implica que nosso mundo e nossas crenças são um produto natural e inevitável da história. É natural e inevitável que vivamos em Estados-nação, organizemos nossa economia com base em princípios capitalistas e acreditemos fervorosamente em direitos humanos. Reconhecer que a história não é determinista é reconhecer que não passa de uma coincidência o fato de que a maioria das pessoas, hoje em dia, acredita em nacionalismo, capitalismo e direitos humanos. A história não pode ser explicada de forma determinista e não pode ser prevista porque é caótica. Tantas forças estão em ação, e suas interações são tão complexas, que variações extremamente pequenas na intensidade dessas forças e na maneira com que interagem produzem diferenças gigantescas no resultado." (Harari, 2015, pp.303-304)

1.5 "O mito do eterno retorno" de Mircea Eliade

A temática estudada apresenta uma investigação dos conceitos fundamentais das sociedades primitivas, que por sua vez recusavam ter um sentido de história, um tempo concreto e a necessidade de recorrência frequente ao tempo mítico das origens, a Idade de Ouro. Através desta recusa, Eliade (2019) busca compreender o mito tal como era, na era das sociedades arcaicas colocando questões relativas à história como uma forma de disciplina, uma vez que para estas a ela não tem valor.

A necessidade destas sociedades recusarem história sem regulação arquetípica tem a ver com os arquétipos e a repetição, forma como estas relacionavam-se com o cosmo, tendo a sua história com base em episódios da criação de deuses e heróis dos tempos míticos. É por esse motivo considerada uma história sagrada, que deve ser repetida infinitas vezes através dos mesmos rituais que foram realizados no primeiro deles todos, e pelo mesmo motivo chamado de arquétipo, pois remete para o conceito de modelo exemplar. O homem das sociedades tradicionais, só se encara como uma pessoa real, quando deixa de ser ele mesmo, ainda que estes rituais incluem sacrifícios carnais.

Estes sacrifícos não são só reproduzidos, como também devem situar-se no mesmo tempo mítico, acção esta que anula o tempo histórico em prol do tempo sagrado. O resto do tempo em que o homem não é ele mesmo, isto é, quando se projecta para um tempo sagrado, passa a fazer parte do tempo profano e sem significado. Por esta atitude Eliade (2019) assume que, o homem arcaico apenas tolera a história para depois a abolir periodicamente, porque só se identifica com o modelo exemplar e na narrativa histórica. Um acontecimento é considerado verdadeiro por ser único e irreversível.

1.5.1 Resumo Capítulos

Captítulo 1: Arquétipos e repetição

Foi comprovado que na história existem imensos mitos que explicam a evolução do homem, mitos estes que apresentam modelos, paradigmas, preservam e transmitem todas as actividades nas quais o homem se dedica. Estes modelos exemplares, ou arquétipos, são regenerados de maneira periódica pelo homem arcaico. Estes mitos fazem com que o indivíduo faça parte da história, que segundo o autor, apresenta ser em sua maioria cíclica. Entendido o conceito de arquétipo, o homem consegue a função de fundar o mundo, repetindo o ato

cosmogônico, ou tempo de criação, que têm rituais que procuram restaurar em alusão aos heróis ancestrais que fundaram o mundo. A repetição concebe realidade, pois remonta acontecimentos míticos.

Capítulo 2: A renovação do tempo

A renovação do tempo explora estratégias que foram invocadas pelas sociedades arcaicas para escapar às marcas do desgaste com surgem com o passar do tempo. O autor concentra-se bastante em diversos rituais e festivais que repetem periodicamente o acto da criação cosmogónica, o que faz com que o tempo seja continuamente regenerado. É apontada a importância da memória popular e a procura por uma definição acabando por assumir que a memória colectiva é histórica. As diferenças entre arcaico e moderno são também postas em evidência, com uma narrativa cronológica bem detalhada que chegue a uma conclusão muito simples: o pensamento moderno tem mais sucesso que o arcaico. No pensamento arcaico a questão da desvalorização do tempo é a temática mais destacada, com a necessidades das sociedades arcaicas de regenerarem-se periodicamente através dos mitos. Este eterno retorno é prejudicado pela recriação constante do tempo passado.

1.5.2 Desenvolvimento capítulos

Capítulo 1: Arquétipos e repetição

A problemática que será resolvida tem como base o impacto da realidade e do ser, no comportamento do homem da sociedade arcaica. Estas sociedades pré-modernas ou tradicionais, remetem para um mundo identificado como ‘primitivo’ e têm como característica metafísica o rito, o mito e o símbolo. Para compreender o significado destas linguagens é necessário perceber, que revelam uma tomada de consciência no Cosmos, que por consequência implica uma posição metafísica.

Segundo a caracterização do homem arcaico feita por Eliade (2019), as suas práticas adquirem uma conotação real por fazerem parte de uma realidade transcendente, como se no meio de muitas pedras existisse uma que possui uma forma diferente com um valor sagrado, por reflectir um certo simbolismo ou comemorar um acto mítico.

> "O objeto surge como um recetáculo de uma força exterior que o diferencia do seu meio e lhe confere *significado* e *valor*... uma rocha revela-se sagrada porque a sua própria existência é uma hierofania: incompreensível, invulnerável, *ela* é aquilo que o homem não é. Resiste ao tempo, a sua realidade reveste-se de perenidade." (Eliade, 2019, p.14)

Ao contrário, o valor dos actos humanos não se resume ao físico, mas sim à repetição de um exemplar mítico. O homem arcaico apenas conhece actos que uma vez já foram praticados e vividos por um outro alguém que não era um homem. Este, vive uma vida replecta de repetições provenientes de outros. "Esta repetição consciente de gestos paradigmáticos determinados revela uma ontologia original. O produto da Natureza, o objecto fabricado pela indústria, só encontram a sua realidade e identidade na medida em que participam numa realidade transcendente." (Eliade, 2019, p.15)

O autor para explicar o porquê de certos elementos só atingirem um valor real quando retomam uma acção primordial, reúne um conjunto de conceitos em que a realidade para o homem arcaico é a função de imitação de um arquétipo celeste; a realidade é reconhecida através da participação no simbolismo do centro em que cidades, templos e casas tornam-se reais por serem designados como centro do mundo; e os rituais e gestos profanos só adquirem um significado por repetirem propositadamente actos praticados por deuses, heróis ou antepassados. Começando pelos arquétipos celestes dos territórios, templos e cidades. Eliade (2019) explica estes factos com exemplos de histórias dos antepassados para comprovar a sua veracidade. De acordo com as crenças dos egípcios, os nomes dos lugares e dos nomes[6] eram concedidos de acordo com os campos celestes, em que primeiro conheciam-se e só depois podiam ser identificados geograficamente.

> "Na cosmologia iraniana de tradição zervanita, ‹‹todos os fenómenos terrestes, abstratos ou concretos, correspondem a um termo celeste, transcendente, invisível, a uma "ideia", no sentido platónico. Todas as coisas e noções se apresentam sob um duplo aspeto: o de *mênôk* e o de *gêtik*. Há um céu visível: há também um céu *mênôk* que é invisível... A nossa terra corresponde a uma terra celeste. Qualquer virtude praticada na terra, no *gêtah*, é ao mesmo tempo *mênôk*. A criação é simplesmente desdobrada. Do ponto de vista cosmogónico, o estádio cósmico qualificado de *mênôk* é anterior ao estádio *gêtik*››." (Eliade, 2019, p.16)

Deste modo, o templo ou o lugar sagrado tinham um protótipo celeste.

[6] Antiga divisão administrativa do Egipto

A prova mais antiga sobre o arquétipo de um santuário é uma inscrição na estátua de Gudea, em um templo erguido em Lagash. O rei viu nos seus sonhos a deusa Nidaba que o mostrou em um painel as estrelas protectoras e um deus que revela o plano do templo. Isto porque, todas as cidades de Babilónia tinham arquétipos em constelações, encontrando-se numa região celeste da eternidade. Na Índia, todas as cidades reais são também construídas de acordo com um modelo mítico da cidade celeste, e o rei esforça-se para manter uma atmosfera da idade de ouro presente.

> "Portanto, o mundo que nos rodeia, no qual se sente a presença e a obra do homem — as montanhas que transpõe, as regiões povoadas e cultivadas, os rios... tem um arquétipo extraterrestre, concebido quer como um ‹‹plano››, como uma ‹‹forma››, quer pura e simplesmente como uma ‹‹réplica›› que existe a um nível cósmico superior." (Eliade, 2019, p.18)

Importante esclarecer que nem todos os territórios, como por exemplo, regiões desérticas onde habitam monstros, territórios incultos, mares desconhecidos etc; têm um arquétipo com um nível cósmico. Estes, correspondem a uma modelo mítico em que se reúnem no caos. "... participam ainda da modalidade indiferenciada, informa, anterior à Criação... quando se toma posse de um desses territórios... *se realizam ritos que repetem simbolicamente e ato da Criação*; a zona inculta é primeiro ‹‹cosmificada›› e em seguida habitada." (Eliade, 2019, p.19). Ao cultivar estas zonas desérticas, repetiam-se actos dos deuses através da transformação do caos em formas e normas, ritual este que validava a conquista de um território, uma verdadeira reprodução do acto primordial da Criação do Mundo.

Relativamente ao simbolismo do centro, este é organizado de acordo com a seguinte logística: a Montanha sagrada que se encontra no centro do mundo, onde reside o céu e a terra ; qualquer templo ou palácio, cidade sagrada ou residência real passam a ser uma montanha sagrada, tornando-se assim num centro; assumindo que são centro do mundo, a cidade e o templo sagrado são o ponto de encontro entre o céu, a terra e o inferno. O autor explica cada alínea desta ideia, indicando vários lugares que têm montes sagrados; a montanha sagrada ligada às crenças indianas onde tem o monte Meru que se ergue no centro do mundo, aos povos do Ural com o seu monte Sumeru, aos iranianos com a sua montanha sagrada Haraberezaiti que tem ligação com o céu.

> "Recordemos que, para os Semang da península de Malaca, no centro do mundo ergue-se um enorme rochedo, o Batu-Ribn; por cima fica o Inferno. Dantes, havia sobre Batu-Ribn um tronco de árvore que crescia para o Céu. O Inferno, centro da Terra e a ‹‹porta›› do Céu encontram-

> se, portanto, no mesmo eixo, e é esse eixo que serve de passagem de uma região cósmica para outra...Nas crenças mesopotâmicas, uma montanha central une o Céu e a Terra; é o ‹‹Monte dos Reinos››, que liga entre si os territórios.” (Eliade, 2019, pp.21-22)

Quanto ao simbolismo de templos ou palácios, Babilónia é o exemplo perfeito, pois era um ponto de encontro dos deuses para que estes descessem à terra. Este, é também possuidor de várias torres e templos com nomes sagrados, como por exemplo ‘Casa da base do Céu e da Terra’, ‘Lugar entre o Céu e a Terra’, que testemunham a sua identificação cósmica. O templo de Barabudur foi construído como uma montanha artificial em que o peregrino se aproximou do centro do mundo e transpassou-o. Eliade (2019) compara a criação do mundo com a do homem. O mundo foi criado como um embrião que cresce a partir do umbigo (o cume da Montanha Cósmica) para depois dar origem às suas ramificações e crescer para todas as direcções. A criação do homem surge também como uma réplica da cosmogonia, com base no Centro do Mundo e de acordo com a tradição mesopotâmica, o homem foi arquitectado no umbigo da terra, onde também se encontra o lugar o entre o céu e a terra. Eliade (2019) aponta Ormazd[7] como criador do primeiro boi e do primeiro homem, Gajomard. No entanto como todas as tradições, cada uma apresenta a sua visão quanto à criação, partindo todas de que este surgiu no centro do mundo. Como por exemplo, Adão também foi criado no centro da terra, onde mais tarde veio a erguer-se a cruz de Jesus.

O simbolismo do centro é uma ideia bastante hermética, contudo permaneceu viva até o princípio dos tempos modernos. Este centro é a zona onde se encontram por excelência os elementos sagrados e da realidade absoluta. O caminho do centro ou da realidade absoluta, é difícil e semeado de perigos como se verifica nas peregrinações, prisões em labirintos, etc; pois caracteriza o “...rito de passagem do profano ao sagrado; do efémero e do ilusório à realidade e à eternidade; da morte à vida; do homem à divindade.” (Eliade, 2019, p.26)

Tendo em conta que o ato da criação efectuado no centro converte o indiferenciado para o diferenciado, o caos aos cosmos e etc, todas as variantes do ser inanimados aos vivos teriam a possibilidade à existência se estivessem numa área sagrada, concepção esta que justifica o simbolismo das cidades sagradas e os seus ritos de construção. Eliade (2019) dá o exemplo da Índia para explicar esta ideia: antes do astrólogo colocar a primeira pedra, este identifica os alicerces que está sobre a serpente sustentadora do mundo. O mestre de obras prossegue

[7] Segundo a mitologia Persa e o Zoroastrismo, Ormazd era o princípio ou um Deus do bem

cortando pedaço do tronco de uma árvore khadira e enterra-o no chão, justamente no lugar indicado para fixar a cabeça da serpente. No cimo da estaca, coloca-se uma pedra, que simboliza o centro do mundo, prática esta que repete um acto cosmogónico, pois "…‹‹fixar››, enterrar a estaca na cabeça da serpente, é imitar o gesto primordial de Soma.…ou de Indra, quando este último ‹‹ataca a serpente no seu ninho››…quando o raio lhe ‹‹cortou a cabeça››."(Eliade, 2019, p.27)

Esta serpente remete para um caos e no momento em que é decapitada, representa o acto de criação e a passagem do não manifestado ao manifestado, do amorfo ao diferenciado. Segundo esta analogia, no momento em que a serpente confisca as águas é atribuído o valor de senhor absoluto de todo o caos antes da criação, face à tremenda vastidão de seca que teria deixado o mundo inteiro. Vritra, a serpente, impede a duração ou a criação do mundo. (Eliade, 2019)

Existem outras teorias relativas à construção, que defendem que nada pode ser duradouro se não for animado ou dotado de uma alma, através de um sacrifício efectuado na altura da criação do mundo. Para completar, a consagração do lugar é obtida através da sua transformação em um centro e a validação dá-se com a repetição de um sacrifício divino, sendo que tanto o espaço como o ritual coincidem com ideologias do acto da criação: centro do mundo e tempo mítico.

> "Com a repetição do ato cosmogónico, o tempo concreto em que se passa a criação é projetado no tempo mítico, in illo tempore, em que decorreu a criação do mundo. Assim, ficam asseguradas a realidade e a duração de uma construção, não só pela transformação de um espaço profano num espaço transcendente (‹‹o Centro››), mas também pela transformação do tempo concreto em tempo mítico." (Eliade, 2019, p.28)

Eliade (2019) afirma que todos os rituais possuem um modelo divino, um arquétipo que serve para os guiar. O homem remonta todo o cenário cosmogónico, repetindo exactamente o seu calendário religioso, como por exemplo o sábado judaico-cristão que é uma imitação dos deuses, em que o descanso neste dia representa o gesto primordial do Senhor porque foi o sétimo dia da criação em que Deus descansou de todas as obras que realizou. Os mesmos ritos estendem-se até ao matrimónio, em que o casamento significa a união entre duas divindades: o céu e a terra. Em outro texto sagrado, o próprio homem e a mulher eram identificados como o céu e a terra e os gestos nupciais também obtinham uma justificação:

> "No ritual da procriação transmitido por Brihadaranyaka Upanisad, o ato gerador transforma-se numa hierogamia, de proporções cósmicas, mobilizando grande número de deuses... Dido celebra o seu casamento com Eneias no meio de uma violenta tempestade... essa união coincide com a dos elementos; o Céu abraça a sua esposa, concedendo a chuva fertilizadora." (Eliade, 2019, p.31)

Não basta apenas realizar uma reprodução do acto, é necessário que esta realça a estrutura cosmogónica de todos os ritos de casamento, resultando numa criação cósmica. Além disso, todo o simbolismo paleo-oriental do casamento pode ser conferido através de modelos celestes, em que os Sumérios celebravam a sua união no dia do Ano Novo que representava o mito da hierogamia, e os ritos da união do rei com a deusa. Ou seja, neste dia Tammuz, o rei, reencena essa hierogamia mítica com a deusa, numa sala secreta do templo para assegurar a fecundidade terrestre. "O mundo renova-se sempre que a hierogamia é imitada, isto é, sempre que se realiza a união matrimonial...O casamento renova o ‹‹ano›› e, por consequência, proporciona a fecundidade, a riqueza e a felicidade." (Eliade, 2019, p.33)

Eliade (2019) compara o mito ao rito, assumindo que este tenha surgido depois do rito, utilizando como exemplo as cerimónias de união pré-conjugal que precederam ao mito das relações pré-conjugais entre Hera e Zeus, sendo que neste caso o mito serviu-lhes de justificação. "O mito só é tardio enquanto fórmula; mas o seu conteúdo é arcaico e refere-se a sacramentos, isto é, a atos que pressupõem uma realidade absoluta, extra-humana" (Eliade, 2019, p.34)

O autor realça o conceito de actividades profanas e a sua conotação no mundo arcaico. Este, crê que são ignoradas pois qualquer uma delas, caça, jogos, conflitos, sexualidade, etc; se tiverem um significado determinado estão 'perdoadas'. Isto é, é possível que toda actividade responsável com um propósito seja para o mundo moderno um ritual. É claro que apesar desta ideologia, estas sofreram ao longo do tempo um processo de dessacralização e foram consideradas profanas pela sociedade moderna. Eis os seguintes cenários, que servem de exemplo: a dança antigamente era sagrada, pois provinha muitas vezes de modelos extra-humanos fossem estes um animal simbólico, em que os seus movimentos serviam para multiplicar ou alcançar a incorporação do homem no animal; se tivesse sido revelado por uma divindade a dança era executada para obter alimentos, honrar os mortos ou garantir a harmonia no Cosmos, etc. Em suma, todas as danças foram originalmente criadas na época mítica por um antepassado seja este animal, deus ou herói.

> "Os ritos coreográficos têm um modelo exterior à vida profana do homem; quer produzam os movimentos do animal totémico ou emblemático ou dos astros, quer constituam em si mesmos rituais (passos complicados, saltos, gestos, efetuados com instrumentos cerimoniais, etc), as danças imitam sempre um gesto arquétipo ou comemoram um momento mítico. Em suma, são uma repetição e, por consequência, uma reactualização ‹‹daquele tempo››." (Eliade, 2019, p.35)

Relativamente às lutas, conflitos e guerras como é percepível, marcam oposições entre duas metades ou duas divindades, que comemoram um episódio do drama cósmico ou divino. Por exemplo na tradição nórdica, Thor fez parte do primeiro duelo que houve, provocado pelo gigante Hrungnir e foi ter com ele à fronteira, vencendo o combate. Este acto foi 'repetido' na mitologia indo-europeia, onde um jovem guerreiro reproduz esta luta como teste da sua iniciação militar, que requeria um acto de bravura seguido de um elemento mítico, a morte de um monstro tricéfalo. Este mesmo conceito estende-se até a ideia do valor mágico farmacológico de algumas ervas, que foi atribuído por ter sido colhida por algum deus ou um protótipo celeste de uma planta.

> "...elas cresceram pela primeira vez... no monte sagrado do Calvário: ‹‹Salve, erva santa, que cresces sobre a terra, tu que apareceste primeiro no monte do calvário, tu curas todas feridas; em nome do bom Jesus, eu te colho››...A eficácia destas ervas é atribuída ao facto de o seu protótipo ter sido descoberto num momento cósmico decisivo (‹‹naquele tempo››) no monte Calvário." (Eliade, 2019, p.36)

Todos estes elementos mencionados aqui revelam a mesma conexão primitiva, já referida por Eliade (2019):

> "um objeto ou uma ação só se tornam reais na medida em que imitam ou repetem um arquétipo. Assim, a *realidade* só é atingida pela *repetição* ou pela *participação*; tudo o que não possui um modelo exemplar é ‹‹desprovido de sentido››, isto é, não possui realidade." (Eliade, 2019, p.39)

O homem da sociedade arcaica só se reconhece como real no momento em que deixa de ser ele mesmo, para imitar e repetir os gestos de um outro alguém. Dito por outras palavras, a ontologia primitiva tem uma conduta platónica resultante de uma abolição do tempo e repetição dos actos. De outro modo, um sacrifício não só reproduz o sacrifício inicial como também se situa no mesmo momento mítico primordial, coincidindo com ele. Dá-se uma

abolição do tempo profano pelo rito e o homem é projectado para a atmosfera mítica onde os arquétipos foram revelados pela primeira vez.

> "Surge-nos, então, um segundo aspeto da ontologia primitiva: a repetição de gestos paradigmáticos confere realidade a um ato (ou objeto) e é nessa medida que há uma abolição implícita do tempo profano, da duração, da ‹‹história››; aquele que reproduz o gesto exemplar é transportado assim para a época mítica em que esse gesto exemplar foi revelado." (Eliade, 2019, p.40)

Esta abolição de tempo e projecção do homem só surge no momento em que o homem é 'verdadeiramente ele próprio', nos instantes dos rituais ou dos actos importantes, entre eles, alimentação, geração, cerimónias, caça, pesca, guerra, trabalho, etc; sendo que o resto da sua vida se situa no tempo profano sem significado algum. Ao repetir o sacrifício arquétipo, o sacrificador insere-se no mundo divino dos imortais, que caso contrário regressasse durante o rito morreria imediatamente tendo apenas como escapatória os ritos de dessacralização para reintegrar no mundo profano. Eliade (2019) exemplifica esta questão com a história de um pescador malaio que vai para o mar para transformar-se no herói Aori. Automaticamente, este é projectado para o tempo mítico, o espaço profano é abolido pelo simbolismo do centro que projecta templos e palácios para o ponto do espaço mítico e torna qualquer acção real que o homem arcaico executa, capaz de abolir o tempo profano convertendo-o em tempo mítico.

Eliade (2019) questiona-se muito pertinentemente sobre o momento em que a memória colectiva recorda um acontecimento histórico. Este, responde analisando que um guerreiro imita sempre um herói, e pretende aproximar-se o mais perto possível do modelo arquetípico. Na perspectiva de um povo, recorrendo a mitos conhecidos, o mito paradigmático do combate entre o herói e uma serpente de 3 cabeças, é refeito pelos grandes soberanos que se consideram imitadores do herói primordial. Como por exemplo Dario, um herói mítico iraniano que havia morto um monstro de 3 cabeças, uma história que para si renova-se, pois era uma reactualização de um mito heroico primordial. A mesma questão aconteceu com os hebreus:

> "Para poderem ‹‹aceitar a história››, ou sejam as derrotas militares e as humilhações políticas, os hebreus interpretavam os acontecimentos contemporâneos à luz do velho mito heróico-cosmogónico, que implicava, evidentemente, a vitória provisória do dragão, mas, sobretudo, a sua destruição por um Rei Messias... E, no *Testamento de Asher*... o Messias mata o dragão debaixo de água." (Eliade, 2019, p.42)

Eliade (2019) faz uma análise da memória da história em vários outros mitos e inclusive na poesia. Este, aponta "Myth is the last – not the first – stage in the development of a hero" como uma fonte credível para a seguinte conclusão:

> "...a recordação de um acontecimento histórico ou de uma personagem autêntica não perdura por mais de dois ou três séculos na memória popular. Isso deve-se ao facto de a memória popular ter dificuldade em reter acontecimentos ‹‹individuais›› e figuras ‹‹autênticas››. Ela recorre a outras estruturas: *categorias* em vez de *acontecimentos*, *arquétipos* em vez de *personagens históricas*. A personagem histórica é assimilada ao modelo mítico (herói, etc.) e o acontecimento é integrado na categoria das ações míticas (lutas contra um monstro, combate entre irmãos, etc.)" (Eliade, 2019, p.47)

O autor relata uma história rara, da vez em que se testemunhou a transformação de um acontecimento em mito. Um etnógrafo testemunhou uma festa numa aldeia em Maramures, um noivo a ser enfeitiçado por uma fada das montanhas, dias antes do casamento ela o atirara do alto de um rochedo por ser ciumenta. O noivo foi encontrado por uns pastores que o levaram para a aldeia para perto da sua noiva, que proferiu lamentos fúnebres com ilusões mitológicas. Esta história tinha se passado apenas a 40 anos atrás, e o etnógrafo tinha conseguido encontrar a noiva para que o contasse a história. Bastou passarem-se anos, para transformar o acontecimento em uma lenda histórica constituída pela fada ciumenta, o assassínio do noivo, a descoberta do corpo e o lamento da noiva. O mito adquiriu um carácter muito mais verdadeiro do que a história como realmente tinha acontecido: "O mito tornava-se mais verdadeiro na medida em que conferia à história um sentido mais profundo e mais rico: ele revelava um destino trágico." (Eliade, 2019, p.49)

Em suma, é certo que a memória popular se recusa a reter elementos pessoais e históricos da vida de um herói, e as experiências místicas superiores exigem uma implicação do Deus pessoal para o Deus transpessoal. Eliade (2019) considera vantajoso comparar esta perspectiva com as concepções da existência para além da morte, ou seja, a transformação do defunto em antepassado significa uma fusão do indivíduo numa categoria de arquétipo. Na Grécia, as almas dos mortos já não possuem memória, característica que os faz perder a sua individualidade histórica e o facto de só os heróis conservarem a sua personalidade (ou memória) justifica a vida exemplar que tiveram na terra.

> "Quanto à uma objeção segundo a qual uma sobrevivência impessoal equivale a uma verdadeira morte (na medida em que só a personalidade e a memória ligada à duração e à história podem ser consideradas uma sobrevivência), ela só é válida do ponto de vista de uma ‹‹consciência

> histórica››, isto é, do ponto de vista do homem moderno, pois a consciência arcaica não dá qualquer importância às recordações ‹‹pessoais››.” (Eliade, 2019, p.50)

Da mesma forma que o homem moderno deixa-se influenciar pela história, este sente-se diminuído pela possibilidade de sobrevivência impessoal.

Capítulo 2: A renovação do tempo

Eliade (2019) apresenta formas de renovação do tempo e da sua análise morfológica e histórica. O Ano Novo é retratado como um destes meios, em que nas sociedades primitivas equivale à extinção do tabu da nova colheita declarada comestível e inofensiva para toda a comunidade, pois quando se cultivam vários tipos diferentes de cereais e frutas em diferentes estações, assiste-se a várias festas do Ano Novo. Clarificando, significa que os ‘cortes do tempo’ são comandados pelos rituais responsáveis pela renovação das reservas alimentares, rituais estes que asseguram a vida de toda a comunidade. Relativamente ao tempo, a história da adoção do ano solar como unidade de tempo, provém dos egípcios, em que na sua maior parte tinham um ano solar e lunar, 360 dias aos quais acrescentavam 5 dias intercalares. Apesar do ano obter uma duração diferente em todos os países, estes pontuavam em comum o fim de um período de tempo e início de um novo período, o que torna indiferente o tipo de divisão que fazem de tradição em tradição:

> “Para nós, o essencial é que há sempre uma conceção do fim e do princípio de um novo período de tempo, baseada na observação dos ritmos biocósmicos, enquadrada num sistema mais vasto, o sistema das purificações periódicas (cf. purgas, jejuns, confissão de pecados, etc., por ocasião da nova colheita) e da renovação periódica da vida.” (Eliade, 2019, p.54)

O autor ressalta a importância para certos leitores, de determinadas histórias de religiões que dão mais relevância às cerimónias periódicas, das quais, a expulsão anual dos demónios, doenças e pecados; e rituais dos dias que precedem o Ano Novo e os que lhe seguem. Eliade (2019) descreve a primeira das cerimónias, que consiste em jejuns, abluções e purificações; extinção do fogo e reanimação numa segunda fase da cerimónia que engloba expulsão dos demónios por meio de ruídos, gritos, pancadas e perseguição com grande alvoroço da aldeia. A expulsão dos demónios pode ser feita em forma de um sacrifício animal (bode expiatório) ou um homem, na qual carregarão todos os defeitos da comunidade. “Praticamente em todo o lado,

esta expulsão dos demónios, doenças e pecados coincide, ou coincidiu em certa época, com a festa do Ano Novo." (Eliade, 2019, p.55) Estas cerimónias não significam apenas o fim de um ano, é apontado também a abolição do ano passado e do tempo decorrido, o verdadeiro sentido das purificações rituais: " ...uma combustão, uma anulação dos pecados e dos defeitos do indivíduo e da comunidade no seu todo e não uma simples ‹‹purificação››. A renovação implica um novo nascimento." (Eliade, 2019, p.56)

O novo ano aparece como uma retomada do tempo no seu começo, isto é, uma repetição da cosmogonia. Na tradição babilónica a comemoração do Ano Novo (akîtu) é bastante antiga e podia realizar-se em diversas alturas do ano que eram decididas pelo seu soberano, o responsável pela total regularidade dos ritmos da natureza e harmonia da sociedade. Ou seja, este tinha como missão a renovação do tempo. Durante esta cerimónia, que percorria por 12 dias, recitava-se com frequência o poema da Criação no templo de Marduk, procedido da reactualização do combate entre Marduk e o monstro marinho Tiamat. Este combate punha fim ao caos, pois era o retrato da vitória final de um deus (cosmos). "Os rituais e as fórmulas pronunciadas no decurso da cerimónia provam-nos que esta comemoração da Criação era efectivamente uma *reactualização* do acto cosmogónico." (Eliade, 2019, p.57) Era nesta mesma cerimónia de comemoração que se faziam presságios para cada um dos 12 meses, isto é, criavam-se os 12 meses futuros. O autor prossegue numa descrição mais detalhada sobre o ritual akîtu que compreendia vários elementos dramáticos: 1- O 1º acto das cerimónias representa o controle de Tiamat, que permitiu uma regressão no período mítico que prece à criação; enaltecimento de um rei carnavalesco, desordem de toda a ordem social (escravos que se tornavam senhores) aspectos que provocavam uma abolição da hierarquia e o caos. É como se tratasse de uma catástrofe que anula toda a humanidade e a prepara para o caminho de uma espécie humana nova e regenerada. 2- A criação do mundo que se dá no princípio do ano é reactualizada todos os anos. 3- O homem tem uma participação mais pequena, porém directa (a luta entre os dois grupos de figurantes que representam Marduk e Tiamat) que o projecta para o tempo mítico, tornando-se em um contemporâneo da cosmogonia. 4- A festa das sortes, na qual se decide a sorte de cada mês e cada dia. 5- A hierogamia assegura o renascimento do mundo e homem.

Após outras grandes extensões na temática dos rituais, é importante sublinhar que os mais importantes são os que englobam a purificação através de bodes expiatórios e a repetição do acto cosmogónico, pois tudo o resto não passa de uma aplicação em diversos planos do mesmo gesto arquetípico.

A criação do mundo que se repete todos os anos, permite que os mortos voltem à vida e acalma a esperança dos crentes na ressurreição da carne. Os mortos voltam para as suas famílias, muitas das vezes como mortos-vivos, para a ocasião do Ano Novo retratando que a abolição do tempo é possível no momento mítico em que o mundo é destruído e recriado. Estes voltarão porque todas as barreiras com os vivos se desfizeram (a reactualização do caos) o que permitirá que num instante paradoxal estes possam ser contemporâneos dos vivos. Independentemente do tipo de ressurreição que se acredita, esta acontecerá no princípio do ano, no início de uma nova era. Eliade (2019) fala de Wensinck como um historiador que recolheu vários testemunhos ao longo da tradição cristã, confirmando muitas ligações como por exemplo uma delas: no mês Fravadín, dia Xurdath, o senhor Ormazd irá fazer a ressurreição e o segundo corpo, abolindo neste novo mundo todas a escassez de fome e purificando-o com a libertação e imortalidade do homem.

O autor menciona os Tártaros da Pérsia, que no princípio do ano semeiam um pote cheio de terra, segundo eles uma homenagem à criação. Esta era uma prática comum na época do equinócio da primavera (começado em Março em diversas tradições) e estava relacionada com os cerimoniais agrícolas. No dia da renovação da criação, ou seja, o Ano Novo persa também chamado de Nawrôz, é também comemorado a festa de Ahura Mazda e o dia da criação do mundo e do homem. Neste dia, o destino de todos os homens era determinado para o resto do ano. De noite, viam-se múltiplos fogos e luzes acompanhados de purificações para assegurar a abundância de chuvas para o novo ano.

Sobre a questão dos 12 dias intercalares, Otto Höfler tirou conclusões análogas através do estudo dos mitos e ritos das sociedades secretas e das sociedades de homens germânicos, e em outro ensaio com J.Hertel debruçou-se sobre os acontecimentos romanos e védicos com foco nos temas de renovação do mundo através da reanimação pelo fogo, por ocasião do solstício de inverno, circunstância esta que equivale a uma nova criação. Deste ensaio, o autor aponta as principais ideias:

> "1. Os doze dias intermediários prefiguram os doze meses do ano...
> 2. Durante as doze noites correspondentes, os mortos vêm em procissão visitar a família (aparição do cavalo), animal funerário por excelência, na última noite do ano; presença das divindades tónico-funerárias Hilda, Perchta, ‹‹Wilde Heer››, etc., durante essas doze noites); frequentemente, (entre os Germanos e os Japoneses) essa visita produz-se no quadro do cerimonial das sociedades secretas de homens.
> 3. Nessa ocasião, os fogos eram apagados e reacendidos.

> 4. É o momento das iniciações, cujo elemento essencial é precisamente a extinção e a reanimação do fogo.…Lutas rituais entre dois grupos rivais. Presença do elemento erótico (perseguição das jovens, casamentos Gandharva, orgias).” (Eliade, 2019, p.67)

Estes temas mítico-rituais definem o carácter dos dias que precedem o Ano Novo e dos que lhe seguem. Os últimos dias do ano são identificados como o caos, anterior à criação devido à invasão dos mortos (que anula a lei do tempo) como pelos excessos sexuais que são praticados. É marcada a abolição de todos os valores e inversão dos papéis da sociedade, como por exemplo, a troca de estatuto entre senhores e escravos, mulheres tratadas como cortesãs, etc., aquilo que Eliade (2019) chama de modalidade orgíaca da sociedade influenciadora de um regresso de todas as formas à uma unidade indiferenciada .O momento mais minucioso das colheitas, confirma a prática das orgia entre os povos primitivos num cenário simétrico entre, a dissolução da forma (das sementes) no terreno e das formas sociais, durante o caos orgíaco. Tanto no domínio vegetal quanto no humano, remete para um retorno à unidade primordial, um regime na qual os limites, contornos e distâncias se envolvem. (Eliade, 2019)

Quanto à extinção do fogo, consiste na mesma linhagem da destruição das formas já existentes para dar lugar uma nova forma que provém de uma nova criação. As lutas entre os dois grupos simbolizam o momento cosmogónico do combate entre o deus e o dragão primordial. Por fim, as coincidências das iniciações, cuja inflamação do fogo novo desempenha um papel importante, explica-se pela presença dos mortos e pela estrutura das cerimónias que presumem uma morte e uma ressurreição, isto é, um novo nascimento e um novo homem. Na época de reactualização da criação o mundo recomeça.

Eliade (2019) completa a descrição dos cenários mítico-rituais do Ano Novo, descrevendo os procedimentos em outros povos, detalhando que aspectos caracterizam o caos e os que simbolizam o acto da criação. Este afirma que os povos considerados históricos (babilónios, egípcios, hebreus e iranianos), são mais susceptíveis a repetir os cenários do Ano Novo e da criação, pois são os primeiros a construir a história propriamente dita, experimentando uma necessidade de renovação periódica para abolir o tempo passado e reactualizar a cosmogonia. Quanto às outras sociedades primitivas que vivem no mundo dos arquétipos, na qual o tempo só é regido biologicamente sem que este se transforme em história, estas regeneram-se periodicamente através da expulsão de males e confissão dos pecados.

> "A necessidade que essas sociedades sentem de uma renovação periódica é uma prova de que também elas não são capazes de se manter eternamente naquilo que designamos por ‹‹paraíso dos arquétipos››, e de que a sua memória acaba por registar a ‹‹história››." (Eliade, 2019, p.73)

Do mesmo modo, para estes povos a existência do homem no cosmos é considerada uma queda. Um extenso estudo da morfologia da confissão dos pecados mostra que nas sociedades humanas mais simples, a memória histórica, ou seja, a memória dos acontecimentos que não provém de arquétipo ou de acontecimentos pessoais (pecados por exemplo) é intolerável. O homem primitivo tem a necessidade de se libertar das recordações de um pecado, isto é, uma sequência de eventos pessoais que formam uma história. Por isto, é compreensível a importância que a regeneração colectiva através do acto cosmogónico tinha para os povos criadores de histórias. Em contrapartida, entre as várias cerimónias periódicas de abolição da história, as sociedades tradicionais (as constituídas por um mundo moderno) praticavam outros métodos para obter a renovação do tempo, como os rituais de construção já mencionados, que pressupõem uma imitação de um modelo arquetípico remetendo para o momento mítico em que este foi revelado pela primeira vez. Os ritos de construção também revelam que surge uma nova era com a construção de cada casa. "Toda a construção é *um começo absoluto*, isto é, tende a restaurar o instante inicial, a plenitude de um presente que não contém qualquer traço de ‹‹história››." (Eliade, 2019, p.74)

O que importava nisto tudo, era a necessidade que crescia no homem em reproduzir a cosmogonia nas suas construções, tornando-se contemporâneo do momento mítico do princípio do mundo e alimentando a necessidade de regressar a este momento para se regenerar. "Para que um homem moderno com uma sensibilidade permeável ao milagre pudesse sentir a experiência da renovação bastaria que construísse uma casa nova ou que nela entrasse..." (Eliade, 2019, p.75)

Eliade (2019) nesta ideologia, traz de volta a questão de a construção dos santuários reproduzirem uma repetição da cosmogonia, por representarem o mundo e encarnarem vários ciclos temporais. Dá o exemplo do templo de Jerusalém que as suas 3 partes correspondem as 3 regiões cósmicas (mar, terra e céu), as 12 tábuas que estão sobre a mesa remetem para os 12 meses do ano e o candelabro com 7 braços retrata Decanos, ou seja, a divisão zodíaca dos 7 planetas em dezenas. Eis aqui descrita, a construção de um tempo cósmico.

Posteriormente aos outros variados exemplos que o autor oferece como justificação de que as sociedades arcaicas sentem uma necessidade de se renovar periodicamente através da

anulação do tempo, estes ritos de renovação contêm sempre na sua estrutura e significado um elemento de regeneração por causa da repetição de um acto arquetípico proveniente de um acto cosmogónico.

> "O que nos interessa sobretudo nesses sistemas arcaicos é a abolição do tempo concreto e, por conseguinte, a sua intenção anti-histórica. A recusa de conservar a memória do passado, mesmo imediato, parece-nos ser o índice de uma antropologia particular. É, em suma, a recusa do homem arcaico de se aceitar como ser histórico, a recusa de atribuir um certo valor à ‹‹memória›› e, consequentemente aos acontecimentos invulgares (isto é, sem modelo arquetípico) que constituem, de facto, a duração concreta...descobrimos em todos esses ritos e atitudes a vontade de desvalorização do tempo...se não se lhe prestar qualquer importância, o tempo não existe; por outro lado, quando se torna percetível (devido aos ‹‹pecados›› do homem, isto é, quando este se afasta do arquétipo e mergulha na duração), o tempo pode ser anulado" (Eliade, 2019, p.82)

O autor justifica declarando que, o homem religioso é encarado como um ser primitivo porque este repete gestos de outros, o que o leva a viver constantemente em um presente atemporal. Para um primitivo a regeneração do tempo acontece continuamente, no intervalo que constitui um ano. Importante destacar a importância dos mitos lunares para a criação das primeiras teorias relativas à morte e a ressurreição, a fertilidade, a regeneração, as iniciações, etc. Tendo em conta esta ideia, a lua simboliza o primeiro morto e também o primeiro a ressuscitar, pois serve para medir o tempo e as suas fases revelam uma unidade de tempo também, o que aponta simultaneamente para o eterno retorno. A suas fases desempenharam um papel importante nas concepções cíclicas, isto é, o ritmo lunar não só demonstra intervalos curtos (semanas e meses) mas também serve de arquétipo para períodos largos, nomeadamente o nascimento da humanidade, o seu crescimento, a sua degradação e o seu desaparecimento, elementos estes que são identificados como ciclo lunar. (Eliade, 2019)

O aspecto positivo no desaparecimento da lua que nunca é definitivo, o que leva a deixar uma esperança quanto ao desaparecimento do homem não ser definitivo, particularmente, o desaparecimento da humanidade, pois, uma nova humanidade renasce a partir de um casal de sobreviventes. Nesta mesma esfera de desaparecimento e aparecimento, surgiu uma doutrina caldaica do 'Grande Ano' que defendia que o universo é periodicamente destruído e reconstruído todos os 'Grandes Anos', quando os 7 planetas se juntavam no signo de Câncer e havia um dilúvio. Instantes a seguir, encontravam-se no signo Capricórnio e todo o universo seria destruído pelo fogo. Esta e outras ideologias, são denominadas por Eliade (2019) de

carácter optimista, que se reduzem à consciência da normalidade da catástrofe cíclica, na certeza de que ela tem um sentido e que nunca é definitiva. Na perspectiva lunar, é essencial que haja a morte do homem, bem como a morte periódica da humanidade, pois são indispensáveis à sua regeneração. Para voltar a ter valor, esta tem de voltar ao caos no plano cósmico, à orgia no plano social, às trevas (as sementes) e a água (baptismo no plano humano e Atlântida no plano histórico)

O que domina todas estas concepções cósmico-mitológicas lunares é o seu regresso cíclico, isto é, o eterno retorno. Aqui encontra-se a justificação da repetição de um gesto arquetípico nos planos cósmico, biológico, histórico, humano, etc. "...detetamos também a estrutura cíclica do tempo, que se renova sempre que há um novo ‹‹nascimento›› em qualquer desses planos. Este ‹‹eterno retorno›› revela uma antologia que escapa ao tempo e ao devir." (Eliade, 2019, p.84)

> "O passado não é mais do que a prefiguração do futuro. Nenhum acontecimento é irreversível, nenhuma transformação é definitiva. De certo modo, podemos até afirmar que no mundo não se produz nada de novo, pois tudo consiste na repetição dos mesmos arquétipos primordiais; essa repetição, ao atualizar o momento mítico em que o gesto arquetípico foi revelado, mantém continuamente o mundo no mesmo instante auroral do princípio. O tempo apenas possibilita o aparecimento e a existência das coisas; não tem qualquer influência decisiva sobre essa existência – dado que ele próprio se regenera constantemente." (Eliade, 2019, p.85)

Hegel, um filósofo germânico, afirma que as coisas se repetem até ao infinito que não há nada de novo sob o sol, isto é, não se passa nada sob o sol, porém, esta repetição tem um significado pois ela confere uma realidade aos acontecimentos porque estes repetem-se pelo simples facto de imitarem um arquétipo, o acontecimento exemplar. Analisando melhor a ideia de Hegel, o autor sugere que esta afirmação é significativa também pelo facto de que para Hegel a história é livre e sempre nova. Nunca se repete, mas é semelhante aos planos da Providência, tendo assim o seu modelo ideal na dialética do seu espírito. Fora desta concepção fica a natureza, na qual as coisas se reproduzem até ao infinito. Durante um período a humanidade opôs-se à história e por conta disto assume-se que esta manteve-se na natureza da qual ainda não se separara? Questiona Eliade (2019).

Os primitivos tentavam manter-se inocentes através da confissão dos seus pecados, e com esta atitude é visível na tendência para a purificação a nostalgia do paraíso perdido da animalidade? Ou, muito pelo contrário, o seu desejo de não ter memória, não registar o tempo

e a aceitar apenas a sua existência sem grandes compromissos, justifica a sua vontade de ser como são, os seres arquetípicos aqueles cujos gestos repetem-se constantemente? O autor deixa em aberto para reflexão estas questões, porém assume uma posição que excluía. A teoria do paraíso da animalidade e reafirma o desejo do homem tradicional de recusar a história, e de se conformar com o acto de imitação frequente dos arquétipos.

> "É o sentido profundo do comportamento primitivo que é revelador: esse comportamento rege-se pela crença numa realidade absoluta que se opõe ao mundo profano das ‹‹irrealidades››, em última instância, aquele não verdadeiramente um ‹‹mundo››. Mas o ‹‹irreal›› por excelência, o não criado, o não existente: o nada." (Eliade, 2019, p.87)

1.5.3 Síntese

"O mundo renova-se sempre que a hierogamia é imitada, isto é, sempre que se realiza a união matrimonial...O casamento renova o ‹‹ano›› e, por consequência, proporciona a fecundidade, a riqueza e a felicidade." (Eliade, 2019, p.33)

> "um objeto ou uma ação só se tornam reais na medida em que imitam ou repetem um arquétipo. Assim, a realidade só é atingida pela repetição ou pela participação; tudo o que não possui um modelo exemplar é ‹‹desprovido de sentido››, isto é, não possui realidade." (Eliade, 2019, p.39)

> "Surge-nos, então, um segundo aspeto da ontologia primitiva: a repetição de gestos paradigmáticos confere realidade a um ato (ou objeto) e é nessa medida que há uma abolição implícita do tempo profano, da duração, da ‹‹história››; aquele que reproduz o gesto exemplar é transportado assim para a época mítica em que esse gesto exemplar foi revelado." (Eliade, 2019, p.40)

> "...a recordação de um acontecimento histórico ou de uma personagem autêntica não perdura por mais de dois ou três séculos na memória popular. Isso deve-se ao facto de a memória popular ter dificuldade em reter acontecimentos ‹‹individuais›› e figuras ‹‹autênticas››. Ela recorre a outras estruturas: categorias em vez de acontecimentos, arquétipos em vez de personagens históricas. A personagem histórica é assimilada ao modelo mítico (herói, etc.) e o acontecimento é integrado na categoria das acções míticas (lutas contra um monstro, combate entre irmãos, etc.)" (Eliade, 2019, p.47)

> "O que nos interessa sobretudo nesses sistemas arcaicos é a abolição do tempo concreto e, por conseguinte, a sua intenção anti-histórica. A

> recusa de conservar a memória do passado, mesmo imediato, parece-nos ser o índice de uma antropologia particular. É, em suma, a recusa do homem arcaico de se aceitar como ser histórico, a recusa de atribuir um certo valor à ‹‹memória›› e, consequentemente aos acontecimentos invulgares (isto é, sem modelo arquetípico) que constituem, de facto, a duração concreta...descobrimos em todos esses ritos e atitudes a vontade de desvalorização do tempo...se não se lhe prestar qualquer importância, o tempo não existe; por outro lado, quando se torna percetível (devido aos ‹‹pecados›› do homem, isto é, quando este se afasta do arquétipo e mergulha na duração), o tempo pode ser anulado" (Eliade, 2019, p.82)

"...detetamos também a estrutura cíclica do tempo, que se renova sempre que há um novo ‹‹nascimento›› em qualquer desses planos. Este ‹‹eterno retorno›› revela uma antologia que escapa ao tempo e ao devir." (Eliade, 2019, p.84)

> "O passado não é mais do que a prefiguração do futuro. Nenhum acontecimento é irreversível, nenhuma transformação é definitiva. De certo modo, podemos até afirmar que no mundo não se produz nada de novo, pois tudo consiste na repetição dos mesmos arquétipos primordiais; essa repetição, ao atualizar o momento mítico em que o gesto arquetípico foi revelado, mantém continuamente o mundo no mesmo instante auroral do princípio. O tempo apenas possibilita o aparecimento e a existência das coisas; não tem qualquer influência decisiva sobre essa existência – dado que ele próprio se regenera constantemente." (Eliade, 2019, p.85)

1.6 Reflexões

"As relações que o homem mantém com o seu meio ambiente dependem ao mesmo tempo do seu aparelho sensorial e do modo pelo qual este se encontra condicionado a reagir. Hoje, a imagem inconsciente que podemos ter de nós próprios— a vida que cada um de nós leva, no seu desenrolar quotidiano — é construída com o auxílio de informações sensoriais fragmentárias, retiradas de um meio ambiente em grande parte pré-fabricado." (Hall, 1986, p.77)

"…o enfraquecimento sucessivo dos laços nacionais, regionais, comunitários, de vizinhança, de família e, finalmente, dos laços que ligam a uma imagem coerente de nós mesmos.… A decadência da comunidade nesse sentido se perpetua; uma vez instalada, há cada vez menos estímulos para deter a desintegração dos laços humanos e para procurar meios de unir de novo o que foi rompido." (Bauman, 2003, p.48)

"A apatia corresponde à pletora de informações, à sua velocidade de rotação; logo que é registado, o acontecimento é esquecido, varrido de cena por outros ainda mais espectaculares. Cada vez mais informações, cada vez mais depressa, os acontecimentos são objecto do mesmo desinteresse que os lugares e as habitações…" (Lipovetsky, 2017, p.68)

"…ficção nos permitiu não só imaginar coisas como também fazer isso *coletivamente*. Podemos tecer mitos partilhados, tais como a história bíblica da criação, os mitos do Tempo do Sonho dos aborígenes australianos e os mitos nacionalistas dos Estados modernos. Tais mitos dão aos sapiens a capacidade sem precedentes de cooperar de modo versátil em grande número." (Harari, 2015, p.34)

"um objeto ou uma ação só se tornam reais na medida em que imitam ou repetem um arquétipo. Assim, a realidade só é atingida pela repetição ou pela participação; tudo o que não possui um modelo exemplar é ‹‹desprovido de sentido››, isto é, não possui realidade." (Eliade, 2019, p.39)

2. Conhecimento Científico

O Conhecimento Científico baseia-se em estudos sustentados por conhecimentos factuais, raciocínios sistematizados e confirmáveis por meio de estratégias que albergam processos de observação, investigação, experimentação e verificação.

As obras seleccionadas investigam questões relacionadas com elementos constituintes do ser humano, como funcionamento celular e a compreensão do cérebro na formação de memórias, capazes de afectar no entendimento que se tem do indivíduo. Estas informações servem como guias mediadoras entre a problemática e a possível solução.

2.1 "A biologia da crença" de Bruce Lipton

O autor oferece uma nova visão da ciência diversificada, perspectiva que leva em conta a espiritualidade, nomeadamente o poder do pensamento e a sua influência sobre a matéria. São relatadas descobertas científicas que comprovam que as células do corpo são influenciadas pelo pensamento, um episódio capaz de explicar o conceito de reencarnação.

O autor confessa em uma passagem: "Então, distante do mundo acadêmico tradicional, aos poucos minha mente passou a seguir outra linha de pensamento, fora dos padrões e crenças rígidos que até então havia seguido fielmente. Livre das concepções rígidas da ciência convencional e maravilhado com todo aquele mar azul do Caribe tive uma epifania científica que abalou todas as minhas crenças a respeito da estrutura da vida." (Lipton, 2007, p.10). Na condição de biólogo, relata as reacções químicas que acontecem no processo celular, e valida a forma como as suas descobertas influenciaram a Biologia. Estas, englobavam estudos que comprovavam que a célula era controlada pelo ambiente, ao contrário do que se acreditava por largos anos, que eram os genes que controlavam a vida humana.

Assim como as células, os seres humanos também podem ser controlados. Lipton (2007) descreve que ao chegar a esta conclusão, abalou demasiado as suas crenças, pois como ser humano sabe a força que têm em apegar-se a falsas crenças e defendê-las até ao fim. A forma que a mente se concentra em um determinado assunto faz com que os indivíduos captem o ambiente de forma mais imersiva que as células, porém estas têm maior cautela e capacidade reflexiva.

Finalmente, a ciência está a libertar-se de mitos arcaicos enquanto se molda a uma nova base. A ideia do indivíduo como um ser frágil e controlado pelos genes, está a ser substituída por esta nova ideologia do ser gerente da sua própria vida e ambiente que o rodeia.

2.1.1 Resumo Capítulos

Capítulo 1: Lições da placa de petri: A inteligência das células e dos alunos

A inteligência das células na sua essência. Até que ponto elas podem elucidar a respeito da mente e corpo humano.

Capítulo 2: É o ambiente, sua besta

Lipton (2007) apresenta as evidências científicas que comprovam que os genes não controlam os seres vivos, como acreditava Darwin e outros, expondo descobertas da epigenética, novo campo da biologia que esclarece como o ambiente (natureza) pode influenciar no comportamento das células sem alterar o seu código genético. Esta nova fase da ciência, reflecte sobre o sistema complexo e a estrutura das doenças, como por exemplo o cancro e a esquizofrenia.

Capítulo 3: A membrana mágica

Lipton (2007) conta sobre a membrana das células através de algumas experiências no laboratório. O ADN é desmistificado e revela-se a chocante ideia de que a membrana é o cérebro de toda a actividade celular, o contrário do que pensavam os biólogos antigamente.

Capítulo 6: Crescimento e protecção

Como o próprio título sugere, este capítulo reúne informações para melhor compreensão do que as células necessitam para crescer, de como elas protegem-se, comparando com outros seres vivos do mundo. Pessoas e células precisam de crescer e superar o medo que irá surgir em determinadas fases da vida, para impedir este desenvolvimento.

2.1.2 Desenvolvimento Capítulos

Capítulo 1: A inteligência das células e dos alunos

O autor começa por contar os seus primeiros dilemas entre religião e ciência. Como manda a lei, um biólogo de natureza nunca ponderou a possibilidade de Deus realmente existir, considerando a vida como um jogo à mercê do acaso. Darwin que por sua vez, também negava a existência de um Deus, acreditava mais no acaso como responsável pela vida na Terra, crença esta que desenvolve melhor em um dos seus livros, afirmando que as características individuais passam dos pais para os filhos e controlam a vida de todos. Pela confiança com que afirma esta ideia, levou aos cientistas a realizarem pesquisas para avaliar as partes que compõem as

moléculas com o objectivo de compreender os mecanismos hereditários responsáveis pela vida. (Lipton, 2007)

A pesquisa acaba assim que, Watson e Francis Crick, descobriram o sistema e a função da espiral dupla do ADN, o que levou a crer aos críticos da época que os genes eram a explicação para tudo, e os seus mecanismos tornaram-se os principais preceitos da biologia molecular. A este ponto, todos os cientistas estavam confiantes de que tudo era herdado pelos pais, incluindo emoções e comportamentos, ou seja, se alguém tivesse um defeito no seu gene da felicidade provavelmente seria uma pessoa infeliz.

Após uma grande reviravolta na vida de Lipton (2007), por fim acaba por se opor às ideologias de Darwin bem como o dogma central da biologia, que afirmava que os genes controlam a vida. Começa por apontar as diversas falhas, onde a primeira apresenta ser a necessidade de haver um estímulo externo no ambiente que influencie os genes para que entrem em actividade. O autor considera-se uma cobaia da sua própria ideologia, onde divide a história da humanidade entre neodarwinismo, em que existe um conflito entre robôs bioquímicos e a nova biologia, que defende uma cooperação entre indivíduos autónomos e responsáveis pela sua própria felicidade.

Lipton (2007) para facilitar os conhecimentos que teria de passar para os seus alunos em relação às células, compara-as com seres humanos em miniatura. Isto pela sensação provocada a cada vez que as via pelo microscópio, sentindo-se como um grão de areia perdido numa vastidão de componentes, como uma placa de Petri[8]. Como princípios básicos sobre as células, a maior parte das pessoas conhece alguns dos seus componentes como: núcleo onde contém o material genético, a mitocôndria para a produção de energia e a membrana que a reveste, citoplasma. Para outros biólogos, a tentativa de Lipton (2007) em comparar as células com os seres humanos, era conotada como antropomorfismo. Estes no seu método de trabalho, estudam e compreendem o funcionamento da natureza por meio de observação e através do surgimento de hipóteses sobre o desempenho do sistema, por meio de experiências. O que estes cientistas tradicionais não se apercebem, segundo o autor, é que ao fazer este processo de aplicar soluções e pontos de vista humanos sobre incógnitas do mundo, estão a praticar antropomorfismo. A ciência e a biologia, por mais inimaginável que seja para esmagadora maioria, possuem características humanas.

[8] Recipiente cilíndrico de vidro, utilizado por profissionais de laboratório para a cultura de microorganismos

Crenças antigas judaico-cristã, levaram aos seres humanos a acreditarem que são seres inteligentes, criados por um processo diferente do que é utilizado nas plantas e nos animais. Esta ideia, aumenta o sentimento de superioridade face à organismos menos inteligentes que se encontrem em posições inferiores na cadeia evolutiva. Lipton (2007) discorda, afirmando que esta ideia é válida apenas a nível físico (por exemplo quando o indivíduo se olha ao espelho), sendo que, em perspectiva celular quando observado ao microscópio, este é composto por um vasto número de células.

> "A maior parte dos componentes da estrutura de uma célula é chamada de organela, seus "órgãos em miniatura" que ficam dentro de uma substância gelatinosa chamada citoplasma. As organelas equivalem aos tecidos e órgãos do corpo humano. Possuem um núcleo, que é a sua maior organela, uma mitocôndria e o complexo golgiense, além de vacúolos." (Lipton, 2007, p.32)

De forma distinta, o autor explica para os seus alunos que o sistema utilizado pelas organelas celulares são os mesmos atribuídos ao funcionamento do corpo humano. Estas células são seres inteligentes que sobrevivem por conta própria, procurando ambientes que sejam propícios para a sua sobrevivência.

> "Da mesma maneira que nós, humanos, fazemos, analisam as centenas de estímulos que recebem do microambiente que habitam para selecionar as respostas comportamentais mais adequadas e garantir sua sobrevivência. As células também são capazes de aprender com as experiências que vivenciam em seu ambiente e de criar uma espécie de memória que é passada aos seus descendentes. Por exemplo: quando o vírus do sarampo infecta uma criança, suas células ainda não amadurecidas são colocadas em ação para criar um anticorpo de proteína protetor e combatê-lo. Nesse processo, as células criam um novo gene que servirá de padrão para a fabricação de anticorpos contra o sarampo. O primeiro passo para gerar um gene de anticorpos ocorre no núcleo das células imunológicas imaturas." (Lipton, 2007, pp.32-33)

Nestes genes que as células criam, existem segmentos de ADN que contêm códigos de partículas moldadas de proteínas, onde quando recombinadas aleatoriamente, as células imunes criam uma gama de genes que produzem proteína rica em anticorpos. A este dado momento, a célula que produz este anticorpo semelhante ao do vírus, é activada. Este mecanismo de activação de células (maturação de afinidade), passa por um processo de hipermutação somática, onde as células imunes activadas fabricam cópias do seu anticorpo. Para que o anticorpo seja perfeito, os genes seleccionados passam por vários ciclos. (Lipton, 2007)

Uma vez que o anticorpo se une ao vírus, o destrói. O autor afirma que nesta fase as células criam um ficheiro das informações genéticas deste anticorpo, para quando o organismo for invadido, estas possam corresponder com imeadiatez. Este gene de anticorpos pode também ser passado para as novas gerações durante o seu processo de divisão, método que confirma um mecanismo de inteligência desenvolvido pelas células.

Ainda sobre a inteligência dos organismos unicelulares, Lipton (2007) explica que no seu surgimento há 750 milhões de anos atrás, eram apenas comunidades ou colônias de organismos unicelulares, constituído por centenas de células. Porém, visto que viver em comunidade tem os seus benefícios, em pouco tempo transformaram-se em trilhões de células individuais, interagindo entre si. A emergência em criar mais comunidades celulares é fruto da necessidade biológica de sobrevivência, como por exemplo, se for atribuído um valor x para cada uma delas, toda a colônia terá pelo menos x vezes o número de células que a compõe.

Para garantir a sobrevivência de um número tão alto, as células tiveram que criar ambientes estruturais, segundo Lipton (2007). Isto incluí, a subdivisão da carga de trabalho, em que apenas uma pequena percentagem é responsável por responder aos estímulos do ambiente, comandados por células com ligações ao sistema nervoso. O sistema nervoso é o responsável por captar informações e ordenar o comportamento de todas as células. A ideia do trabalho em conjunto já foi aplicada imensas vezes, nomeadamente quando Henry Ford, tirou vantagens do método, utilizando-o na sua linha de montagem para a fabricação de carros. Na sua fábrica atribuiu a cada funcionário uma tarefa específica, o que levou gerou a produção de um automóvel em apenas 90 minutos.

Lipton (2007) aponta Jean-Baptiste de Lamarck, como o pioneiro da teoria da evolução, 50 anos antes de Darwin. Este defendia uma teoria menos radical dos mecanismos da evolução, afirmando que a evolução tinha como base a interacção cooperativa entre organismos e o ambiente, permitindo a sua sobrevivência. Na altura, a ideia foi ridicularizada, tendo sido sujeita à várias críticas, entre elas a experiência de um biólogo alemão August Weismann, descrita pelo autor. Weismann tinha como objectivo comprovar que Lamarck estava errado, quando decidiu cortar a cauda de um casal de ratos para no momento que estes procriassem, transmitirem esta condição aos seus filhos. Para o seu espanto, os filhotes nasceram com cauda e assim ficava denominada a teoria de Lamarck como um falhanço, após 21 gerações. Lipton (2007) defende Lamarck, declarando que 5 anos não corresponde ao tempo suficiente para se testar uma teoria, e que Lamarck não teria afirmado que mudanças em um organismo seriam transmitidas aos seus descendentes.

> "Segundo sua teoria, os organismos adquiriam traços (como mudanças em formato ou tamanho da cauda) quando se tratava de mudanças necessárias à sua sobrevivência. Embora Weismann pensasse que os ratos não precisavam de sua cauda ninguém perguntou a eles qual era sua função para a sobrevivência da espécie!" (Lipton, 2007, p.38)

Cientistas evolucionistas tiveram a coragem de rever a teoria de Lamarck, porque para eles a cooperação era necessária para a manutenção da vida na biosfera. O autor apresenta como exemplo, a análise de um físico inglês Frank Ryan, relativamente a relações existentes na natureza, como a de um camarão amarelo enquanto agarra a sua comida, o seu parceiro peixe gobi o protege dos predadores. Na vida humana, o mesmo traduz-se na insistência do indivíduo em combater contra microrganismos, como bactérias, presentes no sistema digestivo, que são essenciais para a sobrevivência. No estômago, elas auxiliam na digestão dos alimentos e permitem a absorção de vitaminas fundamentais. Neste cenário, Lipton (2007) aponta o uso desenfreado de antibióticos, como o causador de um sistema desequilibrado, em que mata os microrganismos nocivos e os essenciais.

Ainda no âmbito da cooperação, alguns organismos são apontados por integrar nas comunidades celulares partilhando os seus genes. Isto é, genes também podem ser compartilhados por membros de outras espécies, processo que leva a um aceleramento da evolução, por adquirirem experiências já aprendidas. De acordo com Lipton (2007) esta troca, impede que os organismos sejam vistos como entidades individuais, motivo pela qual a sua sobrevivência depende deste tipo de dinâmica.

Capítulo 2: É o ambiente, sua besta

Lipton (2007) aprofunda a questão do ambiente, afirmando que é o primeiro lugar que se deve analisar, quando existe algo de errado com as células.

> "Toda vez que estabelecia um ambiente saudável para a cultura de células elas se tornavam mais resistentes. Mas se algo no ambiente não era favorável, elas logo se enfraqueciam. Bastava fazer alguns ajustes para tornar o ambiente mais propício e elas voltavam a se revitalizar." (Lipton, 2007, pp.44-45)

Como foi relatado anteriormente, a maioria dos biólogos ainda se encontrava afeiçoada à teoria de Darwin, de que os genes controlam a biologia. Esta ideia dividiu opiniões, onde metade acredita que nenhum deles pode ter controle sobre a sua vida, uma vez que todas as características emocionais, espirituais e físicas são provenientes dos seus genes. O autor faz uma ponte para a questão das doenças, em que a média cria matérias sensacionalistas para levar a crer que foram descobertas curas para doenças do século. Um factor importante a considerar nestes casos é a diferença entre correlação e causa. Isto é, o factor esta relacionado com a doença e a causa desta doença envolve uma acção directa diferente. Do mesmo modo, Lipton (2007) volta a sublinhar a ideia de os genes terem o controle absoluto da vida, tratando-se quase de uma metáfora.

> "Quando determinada característica de um gene se faz necessária, o ambiente gera um sinal que o ativa. O gene não se manifesta por si só". Ou seja, quando se trata de controle genético o que fala mais alto "é o ambiente, sua besta". (Lipton, 2007, p.47)

Para entender melhor esta metáfora de controle genético, Lipton (2007) expõe detalhadamente o funcionamento deste. Especialistas apontam que, as células são feitas de 4 tipos de moléculas, nomeadamente, polissacarídeos, lipídeos, ácidos nucleicos e proteínas. A proteína é o mais importante deles todos, visto que são necessários 100 mil tipos diferentes destas para compor o corpo humano. Cada proteína tem a aparência de um cordão linear de moléculas de aminoácidos. Os organismos vivos distinguem-se dos outros, pela sua capacidade de serem entidades móveis. Segundo o autor, uma vez que as cargas electromagnéticas são alteradas, a espinha dorsal das proteínas muda de posição para ajustá-las a uma nova distribuição de energia.

Outros estudos relatados por Lipton (2007), tentaram compreender melhor as teorias de Darwin, quando foram feitas análises microscópicas em busca de um desvendamento face aos cromossomos. Este descobriram que, elementos hereditários eram compostos por dois tipos de moléculas, proteína e ADN, e que "…as máquinas de proteína da vida faziam parte da estrutura e da função dessas células de cromossomos." (Lipton, 2007, p.57). Quanto ao ADN, foi atribuído o título de molécula hereditária perfeita, pelo seu sistema de cópias perfeitas das duas espirais que após a separação reproduzem cópias de si mesmas. Esta possibilidade, criou o rumor de que o ADN poderia controlar o processo de duplicação, conceito que levou a Francis Crick acreditar que por fim o ADN controla a vida.

Posto estas conclusões, Lipton (2007) prossegue introduzindo o projecto do Genoma Humano, que tinha como objectivo classificar os genes da composição humana. Como pressuposto, as análises destes geneticistas tiveram de ser revistas, assim que descobriram que, mais de 80% que presumiam ser ADN não existia no corpo humano "… Não há genes suficientes para compor um quadro tão complexo quanto a vida ou as doenças humanas.

Numa perspectiva diferente, o autor indica o cérebro como o órgão responsável pela coordenação do comportamento e da fisiologia dos organismos. Isto faz do núcleo, o cérebro das células? Questiona-se. Para melhor análise, um cientista remonta esta ideia em laboratório, prendendo uma célula a uma base fixa. Com ajuda de um micromanipulador, insere a célula no interior do citoplasma, aspirando mais tarde o núcleo para dentro de uma pipeta. Para o seu espanto, a célula ainda se encontrava viva após a enucleação, podendo sobreviver por mais 2 ou 3 meses. Estas continuam com as suas funções de forma cooperativa, correspondendo ao crescimento e protecção que recebem do ambiente. Como tudo, Lipton (2007) apresenta os efeitos colaterais que esta alteração pode ter:

> "Sem os genes, as células não podem mais se dividir ou repor as proteínas que perdem com o desgaste normal do citoplasma. Essa impossibilidade de reposição de proteínas citoplásmicas gera disfunções mecânicas que acabam resultando em sua morte. O objetivo dessa experiência é verificar se o conceito de que o núcleo é o "cérebro" da célula tem validade. Se ela tivesse morrido imediatamente após a enucleação, a teoria estaria correta. Mas os resultados são muito claros: células enucleadas mantêm seu complexo e coordenado comportamento de manutenção da vida, o que nos leva a concluir que seu "cérebro" ainda está intacto e em pleno funcionamento." (Lipton, 2007, p.63)

Seguindo a linha de pensamento do autor, se os genes e o núcleo não são o cérebro de uma célula, qual é o papel do ADN na vida celular? Uma vez que o projecto Genoma Humano ganhava corpo, um novo campo da biologia surge para revolucionar estas teorias. Ciência da epigenétic,a que significa controle sobre a genética, conclui que "… influências ambientais como nutrição, estresse e emoções podem influenciar os genes ainda que não causem modificações em sua estrutura." (Lipton, 2007, p.64)

Modificações neste aspecto podem passar para gerações futuras de modo semelhante ao padrão do ADN que é passado para a dupla espiral. Lipton (2007) sugere uma reflexão em que o leitor deve imaginar que o seu braço é o ADN responsável pelos seus olhos azuis e que este

esta coberto por uma camada protectora de proteínas reguladoras. O que fazer para as remover? Só um sinal do ambiente poderia fazer com que estas modificassem, permitindo a leitura dos genes. Assim que ADN estivesse exposto, a célula poderia fazer cópia dele e actividade passava a ser monitorizada pela presença ou ausência da capa. (Lipton, 2007)

Outros estudos chegaram a conclusões mais reveladoras, afirmando que um ambiente rico é capaz de ter mais influência que mutações genéticas.

> "Nos últimos anos, a biologia molecular mostrou que o genoma é mais amplo e suscetível ao ambiente do que se imaginava. Mostrou também que as informações podem ser transmitidas aos descendentes de várias maneiras, não apenas por meio da sequência básica do DNA" (Jablonka e Lamb, 1995).” (Lipton, 2007, p.64)

Lipton (2007) encerra esta questão ao enfatizar que “… O DNA não controla a biologia e o núcleo não é o cérebro das células. Assim como eu e você, elas são moldadas pelo ambiente em que vivem. Então, finalmente entendi a célebre frase: é o ambiente, sua besta” (Lipton, 2007, p.72)

Capítulo 3: A membrana mágica

Não restam dúvidas que as membranas são os cérebros das células. Antigamente, segundo Lipton (2007), os cientistas acreditavam que esta era uma pele simples com 3 camadas semipermeáveis que envolviam o citoplasma. Por conta da sua fina espessura, não tinham como confirmar a sua existência na altura, por isso foi posta de parte. Mais tarde, biólogos celulares vieram a descobrir as habilidades da membrana quando analisavam procariontes. Caracteristicamente, incluem bactérias e consistem numa membrana que é envolvida por uma densa gota de citoplasma. Segundo o autor, as bactérias também têm as suas funções específicas, ingerem, digerem, respiram, excretam e são possuidoras de um sistema neurológico. Também são capazes de salvar as suas vidas, assim que reconhecem toxinas e predadores. Após esta observação, Lipton (2007) chega a conclusão que ter uma membrana é uma característica de vida inteligente e decide realizar uma experiência. Fez uma sandes de pão com manteiga (em barra) e adicionou três tipos de azeitonas nela: furada no meio, simples e recheadas.

Na sandes simples foi adicionada uma colher de chá de corante e concluído que, o corante atravessa o pão, mas para quando chega na camada de manteiga, pelo simples facto da substância oleosa actuar como barreira. Na segunda experiência, com azeitonas furadas e recheadas inseridas na manteiga, o corante para quando chega às azeitonas recheadas da mesma maneira que parou na manteiga, porém atravessa o furo das outras azeitonas, chegando até ao prato. Nos termos certos, o autor explica que o prato nesta experiência representa o citoplasma da célula, ou seja, o corante consegue chegar ao outro lado da membrana, funcionalidade esta muito importante para as células. O corante é o alimento que mantém as células vivas, portanto, se a membrana fosse apenas uma sandes simples de pão com manteiga, o recheio funcionaria como uma barreira impenetrável que impediria a circulação e interacção de sinais de energia molecular, resultando na sua morte por falta de nutrientes. Com a adição das azeitonas furadas, reproduziu-se como funciona na realidade os sistemas da membrana, permitindo que informações e alimentos penetrem na célula. A manteiga representa os fosfolipídios da membrana, constituídos por moléculas polares e não polares. Resumidamente, Lipton (2007) explica este conceito através da ideia de cargas positivas e negativas que têm essa polaridade fazendo com que estas funcionem como imãs. A manteiga actua como uma molécula que possui lipídios polares e não polares, tem dificuldades em encontrar um ambiente estável, por isso que as azeitonas interpretam um papel importante nesta sandes. Simbolizam as proteínas integrais de membrana, que penetram na camada da manteiga com ajuda das proteínas executoras para formar um mecanismo de resposta aos estímulos.

Lipton (2007) transporta esta vasta informação para chegar ao cerne da questão anteriormente mencionada, o ambiente como moderador das funções das células e não o seu código genético. “Os genes não podem pré-programar uma célula ou a vida dos organismos porque a sobrevivência das células depende de sua habilidade de se ajustar dinamicamente às variações do ambiente.” (Lipton, 2007, p.84)

O que poderá acontecer quando se destrói a membrana?! Exactamente o que acontece quando se remove o cérebro a um ser humano, a célula acaba por morrer. De acordo com Lipton (2007) acontece ao que se chama morte cerebral, ou seja, a célula deixa de receber os sinais imprescindíveis para a sua sobrevivência.

> “Para que as células possam manter suas funções "inteligentes", tanto as proteínas receptoras (consciência) quanto as executoras (ação) da membrana precisam funcionar perfeitamente. Estes complexos de proteínas, também chamados unidades de "percepção", são

> fundamentais para a vida das células. A definição de percepção é: "consciência dos elementos do ambiente por meio das sensações físicas". A primeira parte dessa definição descreve a função das PIMs. A segunda parte, criação de "sensações físicas", descreve o papel das proteínas executoras." (Lipton, 2007, p.85)

Capítulo 6: Crescimento e protecção

Com a evolução, os seres humanos desenvolveram diversos mecanismos de sobrevivência, que são divididos em duas categorias: crescimento e protecção. Mesmo na fase adulta, o indivíduo possui bilhões de células que se substituem, como por exemplo, o revestimento celular interno dos intestinos é renovado a cada 72 horas. Com auxílio de experiências realizadas, Lipton (2007) observou dois movimentos contrários que caracterizam as células quando reagem aos estímulos ambientais, detalhadamente, ir em direcção à sinais que promovem a continuidade da vida (nutrientes) e desviar daqueles que aparentam ser ameaçadores (toxinas), característico de uma reacção de protecção. Um factor importante desta análise, é que as células não podem se mover simultaneamente para estes dois tipos de configuração. Os seres humanos também possuem este tipo de comportamento de protecção sempre que se encontram em uma situação de apuros, utilizando as suas energias para activar os mecanismos de defesa. "A redistribuição das reservas de energia para a reação de proteção invariavelmente resulta na redução do crescimento." (Lipton, 2007, p.145)

Este crescimento também pode ser inibido pelo facto da reacção de protecção requerer uma troca entre o organismo e o ambiente. Por exemplo, todo o tipo de alimentos que não são utilizados, o corpo expele. A reacção de protecção fecha o sistema para proteger o organismo. (Lipton, 2007)

O líder dos organismos multicelulares em relação aos padrões de crescimento e protecção é o sistema nervoso. São referidos pelo autor dois sistemas de protecção do corpo humano, onde o primeiro oferece a protecção para ameaças externas (eixo HPA) enviando sinais à glândula pituitária para colocar os órgãos do corpo em acção. Lipton (2007) descreve o mecanismo face à uma situação de fuga:

> "…a situação de estresse é registrada no cérebro, que faz o hipotálamo secretar um fator de liberação de corticotropina (CRF) que vai até a glândula pituitária. O CRF ativa hormônios específicos da pituitária, fazendo com que ela secrete e envie hormônios adrenocorticotrópicos (ACTH) para a circulação sanguínea. O ACTH segue então para as

> glândulas endócrinas nas quais funciona como sinal para a emissão de hormônios endócrinos de "fuga e luta". Esses hormônios de estresse coordenam as funções dos órgãos do corpo e nos fornecem condições psicológicas para lidar melhor com as situações de perigo." (Lipton, 2007, p.147)

Uma vez que o alarme endocrinológico é activado, os hormônios de stress fazem com que o indivíduo possa se mover com rapidez. Concluindo, o stress pode comprometer a sobrevivência do corpo quando interfere com as reservas de energia, pelo facto do sistema imunológico consumir grandes quantidades de energia assim que accionado. Segundo Lipton (2007) em situações de stress, o sistema HPA não é um mecanismo brilhante, pois não foi desenvolvido para ser activado com frequência. Nos dias de hoje, as situações de stress não possuem um perfil físico, o que leva ao indivíduo a reagir e prosseguir com a sua vida normalmente, resultando de quantidades elevadas de adrenalina no organismo. Uma grande parte das doenças crónicas do século, está associada ao stress, o que levou a conclusão de um estudo sobre a possibilidade deste nível de sobrecarga no cérebro causar depressão.

Lipton (2007) encerra esta analogia, sugerindo aos seus leitores que analisem melhor os comportamentos os seus medos e de que maneira estes influenciam nas suas vidas. "Quais medos impedem o seu crescimento? De onde eles vêm? São realmente necessários? São reais? Contribuem de alguma maneira para sua vida?" (Lipton, 2007, p.153)

2.1.3 Síntese

> "Da mesma maneira que nós, humanos, fazemos, analisam as centenas de estímulos que recebem do microambiente que habitam para selecionar as respostas comportamentais mais adequadas e garantir sua sobrevivência. As células também são capazes de aprender com as experiências que vivenciam em seu ambiente e de criar uma espécie de memória que é passada aos seus descendentes. Por exemplo: quando o vírus do sarampo infecta uma criança, suas células ainda não amadurecidas são colocadas em ação para criar um anticorpo de proteína protetor e combatê-lo. Nesse processo, as células criam um novo gene que servirá de padrão para a fabricação de anticorpos contra o sarampo. O primeiro passo para gerar um gene de anticorpos ocorre no núcleo das células imunológicas imaturas." (Lipton, 2007, pp.32-33)

"Toda vez que estabelecia um ambiente saudável para a cultura de células elas se tornavam mais resistentes. Mas se algo no ambiente não era favorável, elas logo se

enfraqueciam. Bastava fazer alguns ajustes para tornar o ambiente mais propício e elas voltavam a se revitalizar.” (Lipton, 2007, pp.44-45)

> “Sem os genes, as células não podem mais se dividir ou repor as proteínas que perdem com o desgaste normal do citoplasma. Essa impossibilidade de reposição de proteínas citoplásmicas gera disfunções mecânicas que acabam resultando em sua morte. O objetivo dessa experiência é verificar se o conceito de que o núcleo é o "cérebro" da célula tem validade. Se ela tivesse morrido imediatamente após a enucleação, a teoria estaria correta. Mas os resultados são muito claros: células enucleadas mantêm seu complexo e coordenado comportamento de manutenção da vida, o que nos leva a concluir que seu "cérebro" ainda está intacto e em pleno funcionamento.” (Lipton, 2007, p.63)

Lipton (2007) encerra esta questão ao enfatizar que “…O DNA não controla a biologia e o núcleo não é o cérebro das células. Assim como eu e você, elas são moldadas pelo ambiente em que vivem. Então, finalmente entendi a célebre frase: é o ambiente, sua besta” (Lipton, 2007, p.72)

> “Para que as células possam manter suas funções "inteligentes", tanto as proteínas receptoras (consciência) quanto as executoras (ação) da membrana precisam funcionar perfeitamente. Estes complexos de proteínas, também chamados unidades de "percepção", são fundamentais para a vida das células. A definição de percepção é: "consciência dos elementos do ambiente por meio das sensações físicas". A primeira parte dessa definição descreve a função das PIMs. A segunda parte, criação de "sensações físicas", descreve o papel das proteínas executoras.” (Lipton, 2007, p.85)

Com a evolução, os seres humanos desenvolveram diversos mecanismos de sobrevivência, que são divididos em duas categorias: crescimento e protecção.

Com auxílio de experiências realizadas, Lipton (2007) observou dois movimentos contrários que caracterizam as células quando reagem aos estímulos ambientais, detalhadamente, ir em direcção à sinais que promovem a continuidade da vida (nutrientes) e desviar daqueles que aparentam ser ameaçadores (toxinas), característico de uma reacção de protecção. Um factor importante desta análise, é que as células não podem se mover simultaneamente para estes dois tipos de configuração. Os seres humanos também possuem

este tipo de comportamento de protecção sempre que se encontram em uma situação de apuros, utilizando as suas energias para activar os mecanismos de defesa. “A redistribuição das reservas de energia para a reação de proteção invariavelmente resulta na redução do crescimento.” (Lipton, 2007, p.145)

2.2 "A ilusão da memória" de Julia Shaw

O livro convida ao leitor a embarcar numa viagem, que tem como ponto de partida a seguinte questão: O que faz com que tu sejas tu? O tipo de resposta que seria dada aqui, resultaria da junção de vários aspectos físicos e psicológicos que normalmente as pessoas atribuem aquilo que são, erradamente, pois a raiz da sua identidade encontra-se nas memórias pessoais.

Estas, ajudam a compreender e interpretar a trajetória da vida de cada um, formando o alicerce das nossas identidades, moldando o que se pode ter experimentado e, por conseguinte, o que se fará no futuro. Para entender toda a complexidade que engloba este fenómeno e porque ele é repleto de erros, distorções e modificações; é importante ter em mente dois principais conceitos de investigação: a memória semântica e a memória episódica.

A memória semântica, também conhecida como genérica, refere-se à memória dos sentidos, conceitos e factos, como por exemplo as pessoas que são extremamente boas a lembrarem-se de datas de acontecimentos históricos. Já a memória episódica ou autobiográfica, refere-se à uma colecção de memórias passadas, primeiro dia na universidade, e ao consultá-las reaviva um determinado tempo e lugar de forma a trazer experiências multissensoriais.

Shaw (2016) dedica o seu estudo às memórias falsas e aos princípios fundamentais das memórias com base nas razões biológicas que levam à recordação ou ao esquecimento. Explica também como os ambientes sociais têm um papel importante para a forma como recordamos o mundo, como conceitos moldam e são moldados pelas memórias, a influência dos meios de comunicação e da educação na compreensão errada das coisas e por fim faz uma análise a fundo, aos erros e apreensões erradas a que as memórias estão submetidas.

2.2.1 Resumo Capítulos

Capítulo 1: Lembro-me de ter nascido: a razão pela qual algumas das nossas memórias de infância são impossíveis

A afirmação de que todo mundo se lembra de episódios quando ainda bebés, incluindo os seus nascimentos, faz parte de umas das ocorrências mais comuns das memórias falsas. Shaw (2016), apresenta evidências que provam o porquê disto não ser possível, basta uma questão sobre um acontecimento fisiologicamente impossível, para estes se lembrarem até com

detalhes. Por exemplo, uma criança ao ouvir a sua história quando bebé, desencadeia uma visualização na sua mente, que poderá automaticamente ser arquivada na memória e quando questionada, a pessoa não dará conta que estará a contar uma história que não faz parte de um evento real, mas sim recontado. Assim se formam as memórias falsas: qualquer coisa que se visualize com detalhes pode ser armazenada e confundir-se com a própria realidade em si e, quando o indivíduo se lembra de uma memória, esta a recordar-se da última vez que se lembrou dela, e não do evento directamente. Isto pode levar a um conflito entre a memória e o evento real, e ficar preso ao que esta a acontecer dentro da mente no momento.

Capítulo 2: Memórias sujas: A razão pela qual lembrar é percepcionar

É explorado o mundo das percepções e como as percepções defeituosas podem se tornar em memórias imperfeitas ou sujas. Assim como a memória não apresenta ser o registo directo de eventos que sentimos, a percepção não é uma réplica directa do mundo, mas sim um modelo gerado pelo cérebro. As limitações e imprecisões do modelo mental, são a primeira linha de desvio entre a memória e a realidade.

Capítulo 6: Detective defeituoso: A razão pela qual temos uma confiança excessiva na nossa memória

Como o próprio título indica, Shaw (2016) questiona-se de todas as maneiras sobre o porquê das pessoas consideraram as suas memórias infalíveis, apesar de terem todas as evidências que comprovem o contrário. Isto está interligado com questões de superioridade do ser humano individualmente, que em todas as condições considera que sabe mais e faz melhor que a maioria.

Capítulo 8: Media Sociais: A razão pela qual os media moldam a nossa memória

Decorre um debate sobre como a media e as redes sociais moldam as memórias. Um factor ligado a isso é o *group-think* pensamento de grupo. As memórias podem ser moldadas através da manipulação daquilo que as pessoas acreditam ser consistente com as suas crenças, negando o que se apresenta inconsistente, com o receio de destoar no meio do grupo ainda que erradamente. É também abordado como as redes sociais influenciam a memória como uma ferramenta de distracção, o fenómeno da amnésia digital, pois as pessoas lembram-se menos das coisas pois sabem que a qualquer momento podem voltar a consultá-las na internet.

2.2.2 Desenvolvimento Capítulos

Capítulo 1: Lembro-me de ter nascido: a razão pela qual algumas das nossas memórias de infância são impossíveis

Começando pela questão "O que faz com que tu sejas tu?" (Shaw, 2016, p.11). Quando é lançada esta questão ao ar, por norma quem ouve segue o padrão de se definir de acordo com a sua etnicidade, idade, sexo, ocupação, percurso académico, estado civil, etc. Entre estes, juntam-se os traços de personalidade divertidos, sérios, egoístas ou altruístas; porém muito embora estas características sirvam para desenhar um perfil adequado, quando a verdadeira raiz da nossa identidade se encontra nas memórias pessoais.

Para dar início à imensidão daquilo que constitui a memória, é importante examinar a memória semântica e a memória episódica. A memória semântica ou genérica, faz parte da memória dos sentidos, dos conceitos e factos. Nela, estão presentes todos os indivíduos que são melhores a lembrarem-se de certos tipos de informação semântica, melhores que outros, como por exemplo alguém capaz de ser muito bom ao recordar-se de datas de acontecimentos históricos pode ser péssimo em nomes de pessoas. Esta vertente varia de pessoa para pessoa, apesar das duas situações fazerem parte da memória semântica. Quanto à memória episódica ou autobiográfica, remete para a colecção de memórias passadas que podem despoletar experiências multissensoriais. Por exemplo ao lembrar um dia na praia, é capaz de se sentir os pés na areia, o sol, a brisa no cabelo, etc.

Shaw (2016) relata um dos episódios mais comuns relacionados com a memória, que é o de pessoas lembrarem-se do seu nascimento, ou situações supostamente vividas quando ainda bebés. Estas recordações fazem parte de uma linha temporal cognoscível, num determinado tempo quando as mentes emergiam pela primeira vez. Quando estas pessoas afirmam que são capazes de ter este tipo de memórias quando bebés, estão a recordar-se de uma ocorrência chamada de recordações impossíveis. Ou seja, o cérebro dos bebés não é capaz fisiologicamente de formar e armazenar episódios a longo prazo. Apesar destas parecerem bastante convencíveis, é muito fácil manipulá-las utilizando material contado por alguém ou através de imagens, capazes de construir uma narrativa convincente. "Os nossos cérebros juntam fragmentos de informação de formas que fazem sentido para nós e que, assim, poderemos sentir como se tratasse de verdadeiras memórias...Dois dos principais processos pelos quais isso ocorre são conhecidos como confabulação e confusão de fonte." (Shaw, 2016, p.20)

Ou seja, a confabulação "‹‹...denota a emergência de memórias de experiências e acontecimentos que nunca ocorreram.››" (Shaw, 2016, p.20), afectando inúmeras supostas recordações mais antigas. É importante sublinhar que no caso das primeiras memórias de infância, o acontecimento poderá realmente ter acontecido só que é impossível que em uma idade tão tenra, os cérebros fossem capazes de armazenar informação e depois devolvê-la como uma única recordação com significado.

A origem da informação nestas situações encontra-se errada, isto é, há uma confusão de fonte, porque foi esquecida e atribuída erradamente à memória. A autora conta uma das primeiras pesquisas realizadas para comprovar isto, conduzida pelos cientistas Ira Hyman e Joel Pentland. Estes chamaram 65 participantes adultos para serem submetidos a uma experiência que pretendia investigar até que ponto as pessoas conseguiam recordar acontecimentos da primeira infância, incluindo questões relativas a um certo número de situações antes dos 6 anos, cujo pormenores já haviam sido fornecidos pelos pais por meio de um questionário. A este ponto os investigadores queriam comprovar até que ponto seria possível lembrarem-se de coisas que não tinham acontecido. Entre relatos verdadeiros, havia um falso que descrevia uma criança nos seus 5 anos, que esteve em um casamento e que na brincadeira, foi ao encontro de uma mesa onde havia uma taça de ponche que se entornou sobre os pais da noiva. Shaw (2016) defende que é bastante fácil visualizar este cenário todo, tanto quanto ao ambiente como os convidados que lá estavam. Após isto, pediu-se a cada participante que formassem uma imagem nítida dos acontecimentos fornecidos pelos seus pais, incluindo o falso. 25% dos participantes, foram classificados como possuidores de falsas memórias, 12,5% conseguiram desenvolver a informação falsa fornecida, mas não conseguiam lembrar-se de terem realmente entornado o ponche.

> "Isto demonstra que podemos atribuir erradamente a fonte das nossas memórias de infância, pensando que algo que imaginámos realmente aconteceu, interiorizando informação que alguém nos sugeriu e passando a considerá-la como parte do nosso passado pessoa. É uma forma extrema de confabulação que pode ser induzida por outra pessoa, apelando para a nossa imaginação." (Shaw, 2016, pp.22-23)

Para aprofundar melhor o factor pela qual as nossas memórias de infância estão sujeitas a uma distorção, é necessário compreender que isto tem a ver com o amadurecimento da memória, referentes à memória a curto prazo e a longo prazo. A memória a curto prazo é um sistema que apenas contém pequenos fragmentos de informação por curtos períodos de tempo, mais especificamente de 30 segundos. Por exemplo ao tentar decorar um número de telemóvel,

a pessoa repete para si mesma várias vezes até conseguir, embora exista a necessidade de os decorar de forma partida, por exemplo, setenta cinco, trinta e oito, tornando possível aumentar o número de itens ao mesmo tempo na memória a curto prazo.

Um conceito paralelo às memórias a curto prazo é a memória de trabalho. Esta, refere-se a um "...constructo teórico mais alargado que tem que ver com a forma como mantemos flexivelmente a informação na mente enquanto fazemos coisas como resolver problemas — a memória de curto prazo é em geral considerada como um tipo de memória de trabalho." (Shaw, 2016, p.24).

Foi feita uma investigação, segundo Shaw (2016) onde investigadores analisaram o amadurecimento da memória de trabalho em pessoas entre os 8 aos 22 anos. Os resultados desta incluíam: mudanças em partes específicas do cérebro estão ligadas à memória de trabalho, a maturação da rede frontoparietal no cérebro leva a esta a ser responsável para o desenvolvimento da memória a curto prazo e mostraram que está interligada com a capacidade de usar o pensamento de nível mais elevado, isto é, o lobo frontal, em conjunto com os sentidos e a linguagem. Quanto há relação entre tais partes do cérebro, mais há a possibilidade de se guardar itens na memória a curto prazo. A autora oferece uma visita guiada por todo o cérebro para esclarecer melhor tais conceitos. O cérebro humano está dividido em 4 secções principais, entre elas, lobo parietal (o responsável pela integração da informação sensorial e da linguagem), lobo frontal (responsável pelas funções cognitivas superiores como por exemplo planear, racionar e pensar), córtex pré-frontal (responsável pelo pensamento complexo e está associado às capacidades de planeamento do comportamento completo e tomada de decisão).

O termo chunking surgiu para caracterizar a acção de agrupar coisas quando se realiza uma tarefa.

> "A palavra refere-se na realidade à nossa capacidade de aplicar processos cognitivos de elevado nível ... aquilo que consideremos ser uma unidade do nosso meio. Ao usarmos a nossa espantosa habilidade para ligar coisas, os nossos cérebros conseguem organizar ativa ou passivamente a informação em bocados" (Shaw, 2016, p.27)

É como falar do Starbucks. Logo que se ouve remete para a empresa milionária que todo mundo já ouviu falar. Isto significa que algures no cérebro, existe uma representação dela.

Quanto à memória a longo prazo, é preciso esclarecer que ela não é de muito longo prazo, ou seja, longo prazo refere-se a qualquer coisa que pode ficar retida por mais de 30

segundos, incorporando todas as recordações que as pessoas têm até morrerem. Isto inclui as memórias episódicas e memórias semânticas de informações factuais.

Voltando às memórias infantis, Shaw (2016) afirma que a idade mínima para se começar a formar memórias são 3,5 anos, embora alguns investigadores discordem defendendo que poderá variar em algumas crianças entre os 2 aos 5 anos. Isto porque, antes dos 3 anos para o bebé tudo é novo, não possui a linguagem nem a estrutura para dar sentido ao mundo, posto que, devido a isto não existe um quadro de referência daquilo que eles devem ou não se lembrar. Tal acontecimento, resulta numa ausência da capacidade de formar memórias, chamado de amnésia infantil, verificado em 1893 quando uma psicóloga verificou que a maioria das memórias das pessoas se situava entre os 2 aos 4 anos. Estas são memórias que possam vir a não durar até a idade adulta.

Foram realizados outros estudos, que concluíram que "...não só os bebés se lembram as coisas pelos menos durante um dia, o que evidentemente conta como uma memória de longo prazo, como os seus cérebros processam informação acerca da emoção que foi associada à experiência." (Shaw, 2016, p.30). A partir desta capacidade de se lembrarem de coisas durante o dia, vai aumentando cada vez mais até um ano mais tarde por exemplo.

Da mesma forma que os cérebros crescem, estes optimizam-se e o seu volume e tamanho aumentam, o número de neurónios decresce para dar lugar à informação mais importante e duradoura. Os neurónios são células dos cérebros responsáveis pelo processamento e transmissão da informação mediante sinais eléctricos e químicos. As ligações entre eles chamam-se sinapses, um conjunto de processos de aprendizagem como os que permitem que a memória de trabalho parta informação." A sinaptogénese — a formação de sinapses — cria o tipo de ligações que nos permitem formar uma rede física entre conceitos associados, como entre os Starbucks, o café..." (Shaw, 2016, p.35)

A produção excessiva de ligações sinápticas que se sucedem na infância, vão sendo limpas até ao meio da adolescência, passo este que é bastante crucial para o processo de aprendizagem, conhecido como valor mínimo. Passa-se de um cérebro cheio de bagagem para um cérebro elegante e optimizado para o ambiente particular, de acordo com a biologia, aprendizagem e circunstâncias individuais de cada um. Ainda assim, Shaw (2016) tenta esclarecer aprofundando mais o porquê de certas memórias de infâncias parecerem tão reais, ao ponto de criarem experiências sensoriais, emoções e etc. Para isto, recorre a uma experiência realizada na década de 1990 pelo psicólogo Nicholas Spanos, que afirmou que é possível gerar memórias de coisas que não aconteceram, como também impossíveis. Neste estudo, foram

feitas questões aos participantes e estes foram informados pelas suas respostas, que possuíam movimentos oculares bem coordenados e capacidades exploratórias visuais, supostamente formadas por terem tido móbiles coloridos sobre os berços dos hospitais em que nasceram. Tudo isto não passava de uma grande mentira. Em seguida, iriam regressar hipnoticamente ao dia após o seu nascimento para saber se recordavam desta experiência do móbile. 51% dos participantes afirmavam de se lembrarem de facto do móbile, objecto que não se recordavam no início da experiência assim que foram questionados. Os investigadores geraram com sucesso um acontecimento falso que "...significava que os participantes tinham sido conduzidos a confabular uma recordação inteira a partir do vazio — tinham gerado memórias da infância *impossíveis*." (Shaw, 2016, p.38)

Ainda nas pesquisas de como a memória humana pode vir a ser traiçoeira, Shaw (2016) sublinha a possibilidade de nem sempre tratar-se de uma traição e que realmente o indivíduo pode vir a perceber que não são verdadeiras. Foi realizada uma experiência que utilizou memórias submetidas pelo público, entre elas falsas ou não acreditadas. Como exemplo, eis uma falsa memória:

> "‹‹Nasci em 1979 na Austrália e, em 1980, regressámos ao Reino Unido, a Coventry, nas West Midlands, e cresci aí. Tenho uma memória de estar num carrinho de bebé junto ao estaleiro de obras da nova Catedral de Coventry, que está já meio construída, com andaimes por toda a parte. A minha mãe está lá e usa um vestido verde comprido.››" (Shaw, 2016, p.41)

A princípio não há nada de invulgar na história, excepto quando o sujeito reflecte sobre a história e conclui que a catedral havia sido construída 17 anos antes de ter nascido. Foi sugerido que a razão para esta falsa memória se devia ao facto de que a catedral foi destruída durante a segunda guerra mundial, o que a levou a ser reconstruída justificando também a existência de andaimes. Este cenário tornou fácil a criação de uma falsa memória, pois todos os elementos se alinhavam.

A autora refere-se à metamemória, um termo que se referia à capacidade do ser humano de desempenhar possivelmente o papel de uma autocorrecção da memória.

> "A metamemória é a consciência e o conhecimento que o indivíduo tem da sua própria memória. Inclui o nosso conhecimento da nossa capacidade de memória, bem como a compreensão de estratégias que podem melhorar as nossas memórias. E inclui também a nossa capacidade para monitorizarmos aquilo que conseguimos lembrar com exatidão e para analisarmos as nossas memórias para confirmar a sua plausibilidade." (Shaw, 2016, p.42)

Ou seja, assim que este sujeito fez a verificação e apercebeu-se que a memória era falsa, estava a utilizar a metamemória. É utilizando-a que se consegue distinguir aquilo que no dia a dia faz parte da imaginação ou da realidade.

Capítulo 2: Memórias sujas: A razão pela qual lembrar é percepcionar

Shaw (2016) testemunha um espetáculo que um ilusionista fez numa feira de ciência. Surpreendentemente isto poderia estar interligado com o seu trabalho, pois mesmo as pessoas sabendo que ou tendo uma mera noção de que tipo de truque estava o ilusionista a executar, ninguém percebia exactamente como a ilusão funcionava. Mesmo apesar de saber que a sua percepção influencia a experiência da realidade, e que a memória em resultado disto será bastante distorcida, ainda considera tudo bastante incrível. Decide então analisar a interacção entre percepção e a memória e as falhas possíveis que terão ao serem integradas numa memória desde o seu momento de criação.

Todo mundo está familiarizado com o fenómeno que parou a internet em 2015, a imagem de um vestido que metade das pessoas via branca e dourado e outra metade azul e preto. Investigadores aproveitaram-se no alvoroço e fizeram testes com grupos de pessoas para perceber as diferenças: descobriram que ao invés de terem apenas duas combinações possíveis, os participantes viam as imagens num contínuo de cores, vendo as principais destas, mas com versões mais escuras ou mais claras. Como os resultados foram inconclusivos, outra equipa lidera e afirma que poderá estar relacionado com a constância da cor. “A constância da cor refere-se à forma como a nossa visão compensa as diferenças de iluminação para avaliar de que cores ‹‹realmente›› se trata.” (Shaw, 2016, p.50)

A mesma equipa esclarece que, tal coisa acontece porque há uma tendência para interpretar os tons consoante um resultado da iluminação ou como as suas verdadeiras cores. “A assimetria azul-amarelo, o que significa que as superfícies têm maior probabilidade de serem percepcionadas como cinzentas ou brancas. Quando a verdadeira cor da superfície é na verdade azulada, do que quando é amarelada, avermelhada ou esverdeada.” (Shaw, 2016, p.51)

E de que forma pode isto ter a ver com a memória?! Shaw (2016) responde à questão explicando que tudo tem a ver com a forma como o indivíduo possui memórias de como o mundo funciona. Este tem informações do tom de cor do céu, de como as coisas parecem e como deveriam parecer, com base em determinados indícios. Ou seja, o grupo de pessoas que

via branco e dourado interpretou o vestido como tenuemente iluminado, isto é, os tons de azul foram interpretados como sombra; e os restantes que viram preto e azul interpretaram o vestido como mais iluminado, de forma correcta. "Ambas as equipas estavam a usar uma combinação de informação ocular e os seus modelos internos baseados na memória do mundo" (Shaw, 2016, p.51)

E para aqueles que como a autora, viam das duas maneiras, a investigação concluiu que a imagem é multiestável podendo ser percepcionada de forma diferente em ocasiões separadas. Este fenómeno veio para comprovar a ambiguidade do cérebro, o modo como modelos internos influenciam na forma como se experiência a vida. Após a discussão iniciada por esta imagem, Shaw (2016) cita mais sentidos que muitas vezes não são mencionados: gravidade, temperatura exterior, humidade, temperatura interna, localização dos membros em relação ao corpo, cansaço, etc. Uma das perspectivas relacionados com a forma como o indivíduo percepciona o mundo, é chamada de processamento de "alimentação de dados" ou "de baixo para cima". "Estabelece que a nossa representação de como é o mundo à nossa volta é alimentada quase inteiramente pela informação que coligimos dos nossos sentidos primários acerca do nosso meio e que é minimamente moldada pelas nossas expectativas." (Shaw, 2016, pp.52-53)

Uns psicólogos concluíram que pode ser possível que a entrada de estímulos tem no seu interior tudo o que o perceto tem "Talvez todo o conhecimento nos chegue pelos sentidos››. A *entrada de estímulos* é a informação que nos chega ao cérebro pelos sentidos e um *perceto* é simplesmente um conceito mental que é desenvolvido em consequência do processo da percepção." (Shaw, 2016, p.53)

Shaw (2016) dá o exemplo de uma flor, que ao olhar para ela esta imagem dá uma entrada de estímulos estimulando o cérebro pelos olhos. Caso for um olhar, mas com atenção, neste caso percepciona-se a flor, transformando-a em um perceto. Estes mesmos psicólogos ainda afirmaram que, é possível interpretar os sentidos sem depender de uma experiência passada para tal, ou seja, é possível haver experimentação sem intervenção da memória. Por exemplo, olhando para uma flor e reconhecê-la como flor, sem chamá-la necessariamente de flor. "O modelo de baixo para cima representa sobretudo a forma como sentimos intuitivamente que a percepção devia ser – uma representação exata do verdadeiro mundo, construída da informação que os nossos sentidos nos fornecem sobre o nosso meio." (Shaw, 2016, p.53)

Contudo, a maior parte das vezes o ser humano não interpreta um objecto de forma isolada, recorrendo à sua memória para obtê-la. Olhando para uma flor, este não analisa só as

suas formas e cores, também vê parte de uma planta e que provavelmente não a iria comer. Esta capacidade de interpretar a informação básica e dar-lhe sentido depende muito da memória.

Este hábito de fazer suposições acerca do mundo tal como se percepciona é uma capacidade de sobrevivência do ser humano. Shaw (2016) recua no tempo e dá como exemplo uma era passada em que, se o indivíduo ficasse a pensar se as cintilações que viu de longe eram ou não os olhos de um leão, provavelmente não iria sobreviver a tempo.

Até agora já foi visto que a memória não trabalha sozinha, e uma das coisas que funciona em conjunto com ela é o nível de excitação do indivíduo. No sentido em que, o seu ritmo cardíaco, a dilatação das pupilas e entre outros indicadores fisiológicos aumentam. O nível de excitação desempenha um papel importante para a capacidade de codificar, guardar e recuperar memórias. Foram feitas experiências, para se perceber melhor como isto funciona. Dividiram dois grupos, dos quais um recebia uma história neutra e o outro uma história emocional, e uma semana mais tarde seriam testados relativamente à memória desta história. Os investigadores concluíram que os participantes que conhecimento da história mais emocional (a mãe que levava o filho a ver o seu pai ao local de trabalho, um cirurgião que trabalhava com vítimas acidentes de aviação) conseguiam se lembrar de 18 pormenores dela, ao contrário dos que ouviram a versão neutra (a mãe que levava o filho a ver o seu pai mecânico ao local de trabalho, enquanto este reparava um carro) que se lembraram de 13 pormenores. “Estes resultados parecem tornar claro que um aumento da excitação está associado a um aumento do desempenho da memória. Isto faz sentido se recuarmos até às nossas mais vívidas memórias, que tendem a ser de ocorrências emocionais.” (Shaw, 2016, p.59)

Porém, Shaw (2016) defende que é bastante precipitado assumir que o aumento da excitação é sempre bom para a retenção mnemónica. Por exemplo se for o caso de um estudante universitário, que terá um exame e encontra-se num estado de sobrexcitação ou de pânico, pode experienciar uma branca durante o exame esquecendo de toda a informação. Portanto a autora apresenta outra teoria desenvolvida que poderá ser a chave para esta questão. A teoria cogita que:

> “...o desempenho de qualquer tarefa melhorará à medida que a excitação aumenta até um ponto ótimo...A sugestão é que, nos extremos, sem qualquer excitação ou com uma excitação extraordinariamente elevada, uma pessoa não conseguirá sequer uma tarefa. Num gráfico, tal poderá ser representado como um U invertido – o desempenho sobe inicialmente a linha com o aumento da excitação, depois estabiliza e decresce conforme uma ainda maior excitação se

> torna prejudicial – razão pela qual a teoria se chama ‹‹hipótese do U invertido››" (Shaw, 2016, p.59)

Para comprovar esta hipótese estudaram o impacto da hormona do stresse, cortisol sobre o desempenho da memória. Após terem apresentado 18 imagens de rostos aos participantes, uma semana mais tarde injetaram uma pequena dosagem de cortisol para ver como afectaria nas memórias da semana passada. Em conclusão, os resultados apoiaram a hipótese do U invertido, defendendo que aumentou o desempenho da memória após ter um grau aumentado de cortisol e depois descreu após ter ultrapassado o nível óptimo.

Várias outras hipóteses surgiram em confronto com esta, mas a que Shaw (2016) mais apoia relativamente a associação entre excitação e a memória é que sustenta a memória dependente do estado, que significa que em geral é possível o indivíduo lembrar-se melhor das coisas se estiver no mesmo estado durante a evocação da memória e a sua codificação. Ora vejamos, em termos experimentais, foi infligida dor em alguns participantes de um estudo, pedindo-os que mergulhassem as mãos em água gelada e outros em água agradavelmente quente. Logo após isto foi dada a eles uma lista de palavras para recordarem, em seguida sofreram um banho em água gelada ou mergulharam as mãos em água quente, antes de serem testados sobre a memória da lista.

> "Os investigadores verificaram que, quando os participantes experimentavam o mesmo estado na altura da aprendizagem e da recordação, apresentavam um desempenho significativamente melhor. Assim, aqueles que experimentaram dor logo antes de terem aprendido a lista de palavras registaram melhor desempenho quando voltaram a experimentar dor logo antes de terem de recordar a informação... aqueles que experimentaram a agradável água quente antes da aprendizagem obtiveram melhores resultados no teste de memória quando voltaram a mergulhar as mãos em água quente...se soubermos que aprendemos ou experimentamos algo durante um tipo particular de excitação, ao recriar esse estado deveremos ser capazes de recordar melhor... Toda esta investigação mostra claramente que os nossos níveis de stresse e excitação são importantes para aquilo que conseguimos armazenar nas nossas memórias e para a forma como somos capazes de a recuperar mais tarde." (Shaw, 2016, p.63)

A percepção do tempo está também interligada com os níveis de excitação e estado emocional. O tempo pode ser considerado, segundo Shaw (2016) um fenómeno interno, que pode ser caracterizado pela linearidade, sequencialidade, mudança, crescimento ou destruição. A percepção subjectiva do tempo atribui-se o nome de cronostesia, interligada com a memória que é vital para a capacidade percepcionar o tempo. Uma das investigações defende que a essa

percepção que o ser humano tem pela passagem do tempo dá-se pelo seu sentido de cronologia, isto é, este lembra-se da ordem dos acontecimentos que permite saber quanto tempo durou um acontecimento. “O tempo é a memória; a memória é tempo.” (Shaw, 2016, p.65)

Shaw (2016) aplaude um trabalho feito por uns economistas comportamentais, relativo a forma como o indivíduo calcula e valoriza o tempo, focando-se em coisas de uma perspectiva mnemónica. Estes, afirmaram que muitos recorrem à falácia de planeamento, focando-se excessivamente naquilo que consideram informação singular, isto é, associada a uma única tarefa. Toma-se como exemplo um médico que deseja prever quanto tempo de vida um paciente com alzheimer terá, a informação singular apenas seria a sua idade, até que ponto se encontra doente e o historial de saúde. Estas informações só se tornam úteis uma vez que inseridas no contexto distribucional, cujo este refere-se a um conjunto mais alargado de informação, incluindo quando em geral vivem os pacientes de 70 anos com alzheimer.

> “A informação singular ajuda-os a ver como aquele paciente poderá ser diferente dos outros, os seus fatores de risco específicos, ao passo que a informação distribucional os ajudará a usar essa informação para fazerem previsões baseadas nas médias verificadas noutros com esse tipo de características.” (Shaw, 2016, pp.65-66)

É lógico que esta informação depende da capacidade de se recordar e aceder |a situações passadas, ao perfil de pacientes como aquele, para saber que a esperança média de vida é de 8 a 10 anos. Esta capacidade de contextualizar informação singular dentro da informação distribucional aumenta a capacidade de fazer previsões precisas sobre o tempo que as coisas poderão demorar no futuro.

A percepção do tempo é uma chave importante também para a cronometragem retrospectiva, ou seja, a sensação que uma pessoa tem da duração dos acontecimentos depois de os ter experienciado. Por exemplo, Shaw (2016) refere-se aos jogadores de videojogos como um exemplo para isto, sendo que uma vez questionados, têm uma percepção mais assertiva das longas sessões de jogo pois quanto às mais curtas têm a tendência em sobreavaliar a sua duração. Além desta possibilidade de cronometrar o tempo, a memória retrospectiva ajuda a recordar toda a linha temporal da vida sendo útil para cronometrar acontecimentos individuais e a duração eles. Um indício utilizado para usar nas memórias são os pontos de referência:

> “...são acontecimentos importantes, como o assassínio de JFK em 1963, o 11 de Setembro, ou quando a Rússia invadiu a Ucrânia em 2014, que as pessoas podem usar para se orientarem ao longo do seu contínuo temporal – poderá ser mais fácil para nós situarmos um acontecimento

> pessoal cronologicamente se o recordarmos em relação a estes acontecimentos que são pontos de referência." (Shaw, 2016, p.70)

Foi verificado que é possível que de vez em quando é possível cometer erros relativos a datação de certos acontecimentos, fenómeno este chamado de deslocação temporal ou telescopação, que basicamente remete para a tendência em deslocar coisas no tempo, especialmente coisas que aconteceram recentemente como se tivessem acontecido há imenso tempo. Quando se trata de um relato de um acontecimento mais recente do que aconteceu na realidade é chamada telescopação para a frente, e o processo contrário é a telescopação para trás.

> "...o enviesamento parece surgir quando uma memória atinge os três anos. As coisas que aconteceram há menos de três anos são por nós presumidas como menos recentes do que realmente são, ao passo que as coisas que aconteceram há mais de três anos parecem mais recentes. Embora a ‹‹telescopação›› se deva a uma complexa interação de enviesamentos mnemónicos, uma das razões pelas quais poderemos particularmente pensar que as coisas aconteceram mais recentemente do que aquilo que aconteceram... deve-se a que as memórias que são pontos de referência são frequentemente muito acessíveis. Conseguimos recordar facilmente estes importantes acontecimentos da vida e com muitos pormenores, exatamente como as coisas que aconteceram muito mais recentemente. Interpretamos assim este acesso fácil e elevada nitidez da memória como uma indicação de que deverá ter acontecido bastante recentemente." (Shaw, 2016, p.72)

Para concluir o ciclo da linha temporal das memórias, é necessário passar pele ressalto da reminiscência, ou seja, comentários do género "bons e velhos tempos". Este, significa que o indivíduo não se recorda de modo igual de todas as idades da sua vida, despertando uma maior preferência, segundo um estudo, pelos anos anteriores aos seus 20 e superiores aos seus 5. Isto poderá ter a ver com a emergência de um verdadeiro sentido do eu, ou melhor, o período em que o homem e a mulher formam a sua identidade, pois são estas memórias que os definem. "E, quer tenham sido ou não corrompidas pelos desvios percetivos e mnemónicos, são as memórias que parecemos acalentar e recordar mais nitidamente." (Shaw, 2016, p.75)

Capítulo 6: Detective defeituoso: A razão pela qual temos uma confiança excessiva na nossa memória

Dado algumas destas informações fornecidas pela autora, já se pode afirmar com afinco que a memória do ser humano não é de confiança. Shaw (2016) distribui esta temática com vários exemplos, porém com maior foco na área policial. Como os polícias trabalham com testemunhos maior parte das vezes e querem apanhar os criminosos e proteger o público, deparam-se muitas vezes numa situação de difícil tomada de decisão pois trabalham com peças do passado. Foi realizado um estudo em 2015 pela autora em que esta investigou agentes da polícia britânica, para perceber se estes sabiam mais sobre a memória e outros processos psicológicos do que os membros do público. Foram distribuídos 50 itens e foi verificado que os polícias tinham tantas concepcções erradas sobre psicologia e legislação quanto o público, e que possuíam demasiada confiança nas suas respostas, temática esta que será desenvolvida por Shaw (2016).

Infelizmente, o número de pessoas condenadas erradamente é elevado, por muito infalível que seja o sistema judiciário. Nestas ocasiões, há influência de uma memória defeituosa que interfere em 75% dos casos. As opiniões dividem-se entre incompetência da polícia, condenação propositada ou simplesmente "fizeram tudo o que estava ao seu alcance", mas Shaw (2016) aponta para:

> "... é perfeitamente plausível terem sido simplesmente apanhados numa série de parcialidades psicológicas. A polícia pode desenvolver uma ‹‹visão de túnel››, em que valoriza excessivamente a prova que apoia o seu argumento e desdenha ou ignora a informação que a contradiz." (Shaw, 2016, p.167)

Importante dizer que estas falhas não ocorrem somente neste caso, pois a informação incorrecta pode infiltrar-se em qualquer história já construída, isto é, quando existe a necessidade do indivíduo dar sentido a um acontecimento sem que haja informação suficiente, este tem a tendência para importar conteúdo supostamente plausível para preencher as falhas. Dentro de uma temática introduzida como 'acima da média', a autora menciona um estudo que foi realizado em 1981 sobre o que os participantes achavam da segurança com que conduziam um automóvel, e que no fundo a verdadeira questão a ser tratada era relativa a confiança excessiva. Verificou-se que a maioria achava que era mais habilidosa e segura do que um condutor médio, inclusive no ponto em que o investigador os pediu para compararem com a média da amostra particular do estudo, e estes consideraram-se melhores que os seus colegas.

Em sumo, o indivíduo acredita ser melhor que a média em praticamente tudo e este efeito de excesso de confiança é verificado em várias áreas. "‹‹Os seres humanos exibem muitas parcialidades psicológicas, mas uma das mais consistentes, poderosas e difundidas é a confiança excessiva.››" (Shaw, 2016, p.169)

Uma das razões das quais poderá justificar o porquê de isto acontecer será a ilusão da superioridade, que propõe que o indivíduo tem a tendência para sobreavaliar as suas qualidades positivas e subavaliar as negativas. Esta tendência esta intrinsecamente ligada à memória pois o exercício de pensar nos seus traços positivos, faz com que tenha de recorrer à memória para recordar as boas coisas que fez como prova. Um inquérito realizado em 2010 pela empresa Cozi, estudou esta questão entrevistando 700 mulheres e homens com filhos, casados ou que vivam maritalmente. Especificamente, destinava-se a verificar até que ponto que cada um dos membros do casal pensava que contribuía para as tarefas domésticas. Como era previsto, a maioria das mulheres pensava que fazia tudo sozinha o que aponta para uma teoria de que a memória é egoísta. Isto é, a probabilidade de uma pessoa lembrar-se de uma coisa feita por outro é bem menor do que quando é ela mesma a fazer, pelo simples motivo de que quando se ouve dizer que foi feita por outra pessoa fornece um traço de memória muito menos rico e complexo porque existe menos absorção sensorial. "O traço mnemónico ser mais fraco implica que provavelmente estaremos mais sujeitos a esquecer o que aconteceu a longo prazo. Por outro lado, teremos sempre memórias mais fortes e mais significativas dessas ocasiões quando realizamos tarefas." (Shaw, 2016, p.170)

Além desta, adiciona-se a equação o conceito de parcialidade da sobrevivência, que se trata de um erro em que o indivíduo tende a focar-se nos sucessos e ignorar os fracassos, e nas pessoas que sobreviveram a um processo. Um agente da polícia por exemplo, poderá descontar as vezes em que obteve falsas confissões por parte dos suspeitos, das quais não se apercebeu que houve falhas por terem omitido tal informação da sua base de dados interna de fracassos e sucessos. Estando o suspeito na cadeira, o caso é encerrado mesmo que o condenado esteja lá por más prácticas policiais. Nesta situação, o agente não se aperceberá das suas falhas ou dos seus colegas e considerará um sucesso, aumentando de forma enganadora a sua auto-estima. "A ausência de visibilidade dos nossos próprios fracassos, juntamente com um foco excessivo nos sucessos, conduz à confiança excessiva nas nossas capacidades e avaliação de oportunidades, por isso se chama ‹‹parcialidade de sobrevivência››." (Shaw, 2016, p.172)

Shaw (2016) indica ainda mais uma ilusão que poderá ter algum efeito sobre a tendência de confiança excessiva. "Está relacionada com a maior força e acessibilidade das nossas memórias das nossas próprias acções e entendimentos em comparação com as dos outros – a *ilusão da compreensão assimétrica*." (Shaw, 2016, p.172) Em 2001 foi publicado um artigo sobre uma parcialidade intitulada como "Tu não me conheces, mas eu conheço-te a ti". O estudo no total realizou-se em 6 estudos, em que a equipa tinha como objectivo demonstrar o quanto um indivíduo pensa que conhece os seus amigos próximos e colegas e quarto melhor do que eles o conhecem. No 1º estudo os participantes teriam de responder a perguntas sobre os seus amigos próximos para saber se os conheciam bem, incluindo pensamentos, personalidade, sentimentos e motivações. Por fim, no exercício de "natureza essencial" estes teriam de comparar os amigos a fotografias de mostraram vários icebergs em diferentes estados de imersão. Após isto faziam de forma inversa, especulando o que os seus amigos responderiam à mesma pergunta sobre eles. Os 5 restantes estudos foram realizados para examinar a parcialidade entre diferentes tipo de relação incluindo: companheiros de quarto e estranhos.

> "Pronin e a sua equipa verificaram que os participantes achavam que as suas próprias qualidades intrínsecas, incluindo os seus pensamentos e sentimentos íntimos, permaneciam na maior parte internos, mas que os dos outros tinham maior probabilidade de ser observados... Isto faz sentido de uma perspectiva da memória porque temos acesso directo aos nossos próprios pensamentos e sentimentos e, assim, temos ideia de que podem ser complicados e matizados...Por outro lado, poderá ser difícil ou mesmo impossível apreciar a complexidade dos pensamentos e sentimentos dos outros a não ser ‹‹à superfície››" (Shaw, 2016, p.173)

Do episódio dos mesmos estudos, pediram a 80 participantes que completassem um questionário sobre assuntos relevantes no contexto político, incluindo questões se identificavam-se como liberais ou conservadores, se eram a fazer a favor ou contra o aborto, etc. Semanas depois, questionaram-lhes até que ponto que o grupo (liberais, conservadores, a favor e contra) a que pertenciam, conhecia o outro grupo e vice-versa. Tanto um quanto o outro achavam que conheciam melhor o lado oposto, do que os outros a eles.

> "A compreensão assimétrica ajuda a explicar a razão pela qual, em discussões e debates, podemos acreditar que o outro lado nunca compreenderá o nosso ponto de vista. Podemos também pensar que compreendemos perfeitamente o seu ponto de vista, o que talvez seja potenciado pela ilusão de superioridade de que somos mais espertos e mais bem informados do que os nossos opositores." (Shaw, 2016, p.174)

Portanto, em suma a confiança excessiva tem consequências muito grandes desde a parcialidade do diálogo interno quotidiano do indivíduo, quando este avalia a exatidão de uma relação até à incapacidade deste atribuir um peso igual aos seus fracassos e sucessos e às suas problemáticas assunções relativamente ao conhecimento alheio a respeito de si e delas mesmas. Por esta óptica torna-se mais fácil compreender os policiais pois a sua confiança excessiva pode ter influenciado na capacidade de dizer se os suspeitos eram culpados ou não, sendo que esta é alimentada por várias ilusões que descritas.

Shaw (2016) assume mais outra suposição afirmando que "...a memória causa o excesso de confiança que causa o excesso de confiança na memória." (Shaw, 2016, p.175). Clarificando, a memória prospectiva é a capacidade de uma pessoa se lembrar de fazer coisas, permitindo-lhe aderir a objectivos e a realizar coisas para o seu futuro. Como tudo, é falível e muitas vezes sobrevalorizada pelo indivíduo por depositar muita confiança na capacidade de se recordar das coisas. Este aspecto é altamente útil para o ramo de Marketing que o explora com afinco a confiança excessiva do ser humano, por exemplo toda a vez que oferecem experiências grátis para um serviço com subscrição que necessita de assinatura e logo a seguir é apresentado o plano de pagamento automático para os meses subsequentes. É como se tratasse de uma aposta, em que eles esperam que os usuários se esqueçam de cancelar a assinatura antes das prestações começarem. Um artigo publicado em 2010 por uns empresários Jeff Holman e Fahran Zaidi, explora a vertente económica da aposta na memória prospectiva. Recolheram dados destas experiências grátis e verificaram que não só a maior parte das pessoas adere ao serviço na totalidade como é mais provável que o façam quando período de experiência é maior, ou seja, se um serviço oferecer 7 dias de experiência será muito mais provável que as pessoas adiram do que um outro que esteja a oferecer 3-4 dias.

> "‹‹As empresas estão a aumentar a duração das suas experiências gratuitas, possivelmente para aumentar o esquecimento ingénuo dos consumidores [...]. Oferecem dilatadas experiências gratuitas ou a preços reduzidos – de períodos de meses em vez de dias ou semanas –, aparentemente para dar aos seus novos clientes tanto tempo quanto possível para testarem e experimentarem os benefícios dos seus produtos, mas efectivamente como uma forma de se aproveitarem mais eficazmente do esquecimento do consumidor.››" (Shaw, 2016, p.176)

Shaw (2016) ressalta que deve ser feita uma distinção entre previsão de uma futura memória e previsão das futuras mudanças da memória. "A nossa falha em cancelarmos as assinaturas é um exemplo de memória prospectiva que se aplica à previsão da memória

futura...” (Shaw, 2016, p.177) Isto é, a previsão de memória futura pode ser transcrita pela seguinte afirmação ‘Vou lembrar-me de fazer x’, enquanto a futura mudança da memória remete para ‘Lembrar-me-ei de todas as características de x’. Esta temática foi aprofundada por Nate Kornell, num estudo em que participaram 430 pessoas numa tarefa de monotorização da memória concebida acerca do juízo sobre a aprendizagem, onde se pedia a cada participante que calculasse até que ponto tinha aprendido determinada coisa. Importante clarificar que a estimativa das pessoas em relação a sua futura capacidade de se lembrarem terá como base a força do seu fragmento de memória da informação da questão após a aprendizagem, e serão avaliadas as memórias mais fortes como tendo maior probabilidade de serem recordadas mais tarde. Esclarecendo, tal fenómeno acontece cada vez que uma pessoa tem um teste ou apresentação e calcula até ponto aprendeu bem a informação para decidir se será necessário voltar a revê-la ou não. “É um tipo de metamemória, uma forma de avaliar as nossas capacidades mnemónicas e de prever a nossa memória futura para uma determinada tarefa.” (Shaw, 2016, p.177). De volta ao estudo, Kornell pediu aos seus participantes que estudassem pares de palavras, ou uma ou quatro vezes; depois foi-lhes pedido que calculassem qual seria o seu desempenho num teste realizado ou 5 minutos ou uma semana mais tarde. Foi encontrada uma parcialidade entre os desempenhos reais e as estimativas dos participantes, aos que estimaram o seu desempenho uma semana mais tarde previram que seriam capazes de se recordar de 9,3 pares de palavras, ao passo de que só conseguiram 1,4 pares correctos.

> “‹‹As pessoas agem como se as suas memórias se mantivessem estáveis no futuro›› ... embora todos nós saibamos que *podemos* esquecer coisas, parecemos prever sistematicamente em baixa a que ponto *esqueceremos*... ‹‹Os resultados mostraram confiança excessiva a longo prazo: uma confiança excessiva relativamente modesta transformou-se numa enorme confiança excessiva quando se aumentava o intervalo do teste››.” (Shaw, 2016, p.178)

Em conclusão, Kornell aconselha a ninguém confiar na sua memória, e por precaução anotar tudo aquilo que necessita (e o que não necessita também).

A autora conduz as suas ideias, agora para a questão de reconhecimento facial, isto é, aquelas pessoas que são excelentes a lembrarem-se do rosto de outras cujo em determinadas ocasiões nem sequer tiveram uma interacção. Existem questões a considerar neste aspecto, não só a capacidade de reconhecer rostos, mas também a cartografia que se faz ao olhar para as características de um rosto. Esta acção é da responsabilidade de umas das áreas do cérebro “área do rosto fusiforme” que se encontra localizada acima das orelhas, perto da superfície do

cérebro. Para confirmar esta ideia, foi realizado um estudo em 2011 por Nicholas Furl, acerca de um grupo de pessoas chamadas prosopagnósicas, também referida como cegueira aos rostos. Furl descobriu que a área do rosto fusiforme era menos activa nos prosopagnósticos do que os que não eram. Este fenómeno pode ser visto no livro de Oliver Sacks [9] que relatava a história de um homem tinha uma deficiência na sua capacidade de reconhecer a sua própria esposa. Esta é uma das principais características da prosopagnosia, pois consiste em indivíduos que processam os rostos como qualquer outro objecto estranho e fazem-no de bocado a bocado. Ou melhor, ao verem um resto processam: nariz pequeno, olhos grandes, orelhas pequenas, voz familiar, etc.

Pessoas com outro espectro também interessante foram estudadas por Richard Russel em 2009, os super-reconhecedores. Pessoas que são muito boas a reconhecer e fundem características perceptuais e mnemónicas, possibilitando que estas se recordem de rostos mesmo que tenham passado anos. Esta capacidade é bastante relevante para a polícia, pois estes indivíduos são recrutados para identificar rostos a partir de registos de câmara de segurança, de maneira que, conseguem olhar para uma multidão ou outros cenários complexos, e reconhecem rostos em particular que possam vir a ser do suspeito procurado. É evidente que para quem não possui esta capacidade tem maior dificuldade em coincidir por exemplo, rostos e fotografias. Um estudo em 2014, aprofundou esta realidade afirmando que a identificação fotográfica é largamente utilizada em cenários de segurança e os visualizadores apresentam grande dificuldade em reconhecer rostos não familiares. Por isso, foi pedido a agentes que identificassem fotografias com os portadores dos documentos de identificação, o que resultou de grandes taxas de erro.

Na mesma temática de identificação de rostos, a etnicidade também afecta esta capacidade. Shaw (2016) afirma que o ser humano é pior a reconhecer alguém de uma etnia diferente, uma característica chamada de parcialidade da raça.

> "Estes efeitos cruzamentos de raças apresentam um tremendo problema para o sistema legal, pois é evidente que pessoas de diferentes etnias cometem crimes umas contra as outras. E, o que é pior, o sistema luta constantemente contra o que parece ser um sistemático racismo quotidiano." (Shaw, 2016, p.184)

[9] O homem que confundiu a mulher com um chapéu

Esta parcialidade da raça tem sido um elemento de estudo para os princípios da sua relação com a forma como o indivíduo se recorda de rostos. Um dos estudos testou esta matéria em 2008 por Caroline Blais, a forma como a cultura molda a forma como o ser humano olha para os rostos, utilizando uma tecnologia que ditava a direcção do olhar fornecendo indicações sobre para o quê que o sujeito estaria a olhar. Foram apresentadas fotografias de rostos caucasianos ocidentais e leste-asiáticos para que estes olhassem, ressaltando que todos os participantes se identificavam a si próprios com estas mesmas raças.

> "Verificaram que, quando os participantes eram caucasianos, em geral usavam um padrão triangular para olhar os rostos. Olhavam para os olhos, boca e nariz e depois exploravam as outras partes. Para os participantes leste-asiáticos o padrão era outro; focavam-se muito mais no centro, aparentemente olhando sobretudo para o nariz. E faziam-no independentemente da etnia da pessoa na fotografia. Os investigadores interpretaram isto como derivação cultural, sugerindo que ‹‹o contacto ocular directo ou excessivo pode ser considerado rude nas culturas leste-asiáticas e esta norma social poderá determinar o evitamento do olhar fixo por parte dos observadores leste-asiáticos››." (Shaw, 2016, p.185)

De forma resumida, os investigadores concluíram que os participantes tinham estratégias de reconhecimento dos rostos influenciadas culturalmente, que os poderia levar a confundirem quando olhassem ou identificassem rostos estranhos. Isto faz com que a alocação inapropriada da atenção a características faciais particulares seja uma das principais razões para a existência da parcialidade da raça. Este foco nas características erradas torna difícil o indivíduo identificar e recordar como uma pessoa é, aumentando a probabilidade se esta for de uma raça diferente da sua. Em outras teorias com base nesta ideia concluem que, a razão para que o indivíduo seja capaz de reconhecer rostos deve-se às estratégias de aprendizagem dos rostos que este desenvolveu, isto é, um forte conjunto de memória acerca de outro rosto poderá facilitar o reconhecimento de novos rostos. Por outras palavras, a recordação de novos rostos acontece de acordo com a base de dados de rostos pré-existentes, o que poderá levar a uma contaminação de memórias assim que o novo rosto tiver características muito distintas. A actualização da base de dados cada vez que recebe a informação de um novo rosto está associada a uma ideia: hipótese do contacto. Esta ideia define que as "...pessoas em geral passam a compreender melhor os outros grupos, e a dar maior valor aos seus pontos de vista, à medida que vão tendo conhecimento facial.

Capítulo 8: Media Sociais: A razão pela qual os media moldam a nossa memória

Shaw (2016) faz uma abordagem relativamente a razão pela qual os medias sociais moldam a memória da população e como o fazem. Estes, aumentam a capacidade de encontrar confirmações para validar as memórias, com potencial de distorcer e contaminar outros. O usuário está constantemente a reagir sobre as coisas que estão a acontecer no momento, documentando e filtrando a sua própria vida de modo a parecer mais interessante.

O primeiro mito lançado pelos media para os demais, é a questão das multitarefas. A autora desmente isto em um passo de meia linha. A maior parte das pessoas pensa que é excelente em fazer várias coisas ao mesmo tempo, prática que se intensificou com a chegada dos smartphones, enquanto estão numa conferência conseguem trocar mensagens e ainda achar que conseguem apanhar tudo que se está a dizer na conferência. "O pressuposto humano básico de que conseguimos executar adequadamente multitarefas é o resultado de uma avaliação errada de como a memória e a atenção na realidade funcionam." (Shaw, 2016, p.227)

É como dizem: o cérebro humano é bom a iludir-se a si próprio. Quando um indivíduo acha que está a realizar multitarefas, o que está a fazer na realidade é multitroca, isto é, trocam uma tarefa pela outra rapidamente, sobrecarregando o cérebro. Uma resenha feita, comprovou que estas trocas de tarefas são negativas para a produtividade, para o pensamento crítico e para concentração aumentando a probabilidade de haver erros. Além disto, também concluíram que diminui a capacidade de o indivíduo lembrar-se das coisas mais tarde, pois aumenta o stresse, e minimiza o equilíbrio entre a vida pessoa e o trabalho. Outro estudo realizado relativamente a esta questão, porém mais a fundo, interrogaram 1834 estudantes acerca da sua utilização da tecnologia, e os resultados foram aqueles que já se esperavam. A maior parte deles utilizavam os telemóveis enquanto faziam os trabalhos de casa, o que dava em média mais de duas horas de tentativa de multitarefas durante o estudo por dia. Quanto ao desempenho académico, claramente que os alunos que realizavam as tarefas enquanto estavam no telemóvel tinham as piores classificações, isto devido a sobrecarga do cérebro, impedindo-os de conseguirem uma aprendizagem a longo prazo. Os neurocientistas Earl Miller e Tim Buschman dão o seu parecer relativamente a esta questão:

> "...a capacidade da nossa memória de trabalho é incrivelmente limitada, sendo capaz de apenas armazenar quatro ou cinco fragmentos de informação de cada vez... Cada neurónio emite um ruido eléctrico que pode ser medido. As ondas cerebrais são essencialmente os nossos neurónios a disparar em conjunto. Podem fazê-lo em diversas frequências, desde menos de 1 Hz até mais de 60 Hz. Os estados de

> espírito mais descontraídos em geral criam frequências mais baixas e, quanto maior o esforço que pomos numa tarefa, mais a frequência sobe. Estas ondas cerebrais são aquilo que podemos ver nalguma pesquisa neuroimagística, como a eletroencefalografia (EEG) e a magnetoencefalografia (MEG). No seu estudo, Miller e Buschman defendem que estas ondas cerebrais (ou, como lhes chamam, os ‹‹ritmos cerebrais oscilatórios››) são a chave para a comunicação entre os neurónios no nosso cérebro e a experiência essencial do pensamento.” (Shaw, 2016, p.229)

Ou seja, estas ondas cerebrais a que se referem, sugerem que o cérebro regula o fluxo do tráfego neuronal através da sincronia rítmica entre neurónios, o que revela que quando um indivíduo tem um pensamento há uma selecção dos neurónios (ensemble) a disparar todos na mesma onda. Dependendo dos neurónios que estão a oscilar em sincronia, os ensembles podem formar-se, separar-se e reagrupar-se; tendo uma característica de flexibilidade na sua construção. Por outras palavras, “os nossos cérebros são capazes de mudar ininterruptamente de um pensamento complexo para outro porque os neurónios conseguem trabalhar em conjunto operando a uma certa frequência do sinal eléctrico, permitindo a sincronicidade independentemente de como estão ligados fisicamente.” (Shaw, 2016, p.230)

Esta mesma capacidade de flexibilidade é o que por sua vez torna as multitarefas impossíveis, pois ela só funciona realizando uma tarefa de cada vez. Shaw (2016) relata uma experiência para comprovar isto, que foi feita com macacos. Estes, tinham de prestar a atenção a coisas que que tivessem uma certa orientação e cor ao mesmo tempo, por isso foram treinados para trocarem de atenção dada a cor de uma linha ou a sua orientação, com elétrodos que monitorizavam a sua atividade cerebral. Enquanto prestavam atenção a sua cor e orientação, produziam um aumento das ondas cerebrais (ondas beta) disparando diferentes padrões de neurónios para serem activados. “Alguns dos neurónios envolvidos em ambas as tarefas eram os mesmos, mas os padrões globais ou redes de neurónios a *zumbirem* juntos eram distintos para cada tarefa.” (Shaw, 2016, p.230). Quando as ondas cerebrais zumbiam numa baixa frequência, ou seja, ondas alfa, identificavam a troca de tarefas que os macacos estavam prestes a fazer, impedindo-os de pensarem em coisas irrelevantes.

> “Nos macacos, as ondas alfa ajudavam a aquietar o zumbido da rede cerebral que estava a avaliar se uma linha era vertical ou horizontal, para que o cérebro pudesse zumbir, em vez disso, a identificação da cor da linha. Esta experiência forneceu uma prova sólida para a hipótese dos investigadores, segundo a qual estas duas tarefas concorrentes tinham de ser alternadas e não podiam ser completadas em simultâneo.

> Assim, não podemos esperar formar memórias de mais de um pensamento de cada vez." (Shaw, 2016, p.231)

Shaw (2016) esclarece isto expondo da seguinte maneira: quando se executa uma tarefa que utilizam a mesma parte do cérebro (como a procura pela cor e a orientação) em geral cria maior conflito se forem tarefas que não chocam directamente como por exemplo andar e falar. Contudo, é possível solicitar a duas partes diferentes do cérebro que realize duas coisas ao mesmo tempo, basicamente acontece quando se utilizam dois processos conscientes diferentes, como tomar decisões e conduzir. Aparentemente, torna-se complicado mesmo que o cenário seja relativo às tarefas não relacionadas, pois segundo uma investigação, que pesquisou condutores embriagados e condutores que falavam ao telemóvel, as reacções destes segundos eram mais lentas, envolvendo-se em mais acidentes, ainda que estivessem a falar em viva-voz. Ou seja, nos dois casos, o risco de acidente é igualmente grande.

A razão pela qual isto acontece, deve-se ao facto de tais tarefas não serem totalmente separadas entre si. Um dos conscientes é o chefe e o outro é o automático. Quando o automático se encontra numa situação em que não consegue resolver, consulta o seu chefe, interferindo constantemente na tarefa original do chefe. Concluindo, os processos automáticos, não são completamente automáticos. Apesar disto, tem cientistas que ainda acreditam que os acidentes associados a falar ao telemóvel têm mais a ver com a incapacidade do ser humano de realizar multitarefas. Um estudo feito para comprovar isto, teve como base a presença do telemóvel nos convívios entre amigos e namorados, em que chegava a ser um grande gatilho para diminuição da interacção pessoal.

O mundo em linha oferece aos seus usuários a possibilidade de estarem constantemente conectados, acesso a informação ilimitada e terem um fórum onde podem partilhar constantemente as suas memórias e impressões acerca de outras pessoas. Com esta acessibilidade toda, em certas situações uma pessoa tem a capacidade de conduzir a uma conformidade da memória, isto é, quando a memória e a maneira de pensar viram uma versão esmiuçada de relatos que viu e ouviu, tornando as narrativas mais difíceis de se distinguir da verdade ou não. Shaw (2016) dá o exemplo do tiroteio dos Bacon Brothers e a sua família, que haviam sido atacados em plena luz do dia por rivais bandidos. Como tudo mundo parecia lembrar-se deste incidente da mesma forma, o investigador Brian Clark acreditava que na altura a memória das pessoas tinha sido sujeita a uma transição provocada pela internet e pelas redes

sociais "‹‹a distinção entre a memória pública e a memória privada [...] tem-se desvanecido até se apagar››." (Shaw, 2016, p.236)

Outro estudo para completar esta linha de pensamento, foi realizado mais tarde com intuito de perceber como as testemunhas presenciais podem influenciar-se umas às outras. Para tal, pediram a 2 grupos de pessoas que vissem separadamente o mesmo vídeo de 90 segundos, na qual havia duas versões: da perspectiva A é possível ler o título do livro que a rapariga leva consigo e ver que ela atira uma nota para um cesto de papéis enquanto abandona a sala; da perspectiva B vê-se a rapariga a consultar as horas no relógio e a cometer um crime oportunista. Após assistirem, pediram que metade respondesse a um questionário dois a dois sobre o vídeo, enquanto a outra metade respondia individualmente. Passado um intervalo de 45 minutos cada participante foi questionado individualmente, e descobriram que aqueles que tinham estado em conjunto, 71% relataram o acontecimento com pormenores e 60% que viram o vídeo da perspectiva A, relataram que a rapariga era culpada de um crime.

> "Os do grupo conjunto incluíram, em média, 21 pormenores que roubaram às outras testemunhas. Conforme seria de esperar, as pessoas que completaram o questionário sozinhas apenas relataram pormenores do vídeo que tinham realmente visto... A investigação como esta explora aquilo que é referido como ‹‹informação pós-acontecimento›› – informação que pode influenciar as nossas memórias se a encontrarmos depois de termos experimentado ou testemunhado um acontecimento." (Shaw, 2016, p.238)

Qualquer fonte de informação tem o potencial de contaminar as memórias de outros, o que seria uma fonte de falsas memórias, isto é, "...empréstimo de memórias, em que alguém se apropria directamente da memória autobiográfica de outra pessoa e relata-a como se fosse sua." (Shaw, 2016, p.238)

Acontece o mesmo quando uma pessoa conta a experiência pessoal de outra, como se fosse dela. Este tipo de empréstimo de memórias poderá levar a certos problemas de atribuição de memória, em que a pessoa já não tem a certeza se a memória é sua ou se faz parte de um relato de outra.

> "Portanto, é claro que as memórias são contagiantes; se deixar escapar uma das minhas memórias é possível que a agarrem e se apoderem dela. E como fundimos pormenores de outras fontes nos nossos próprios relatos repetidos de um acontecimento, temos o potencial de incorporar tanto os pormenores exatos comos os inexatos." (Shaw, 2016, p.239)

Shaw (2016) revela que a expressão para caracterizar esta situação foi cunhada como contágio social da memória. Por outras palavras, a memória de uma pessoa pode ser influencia pelos erros da memória de outra, deixando o indivíduo susceptível a esse favor por causa das seguintes questões: a distorção da memória básica, em que alguém conta um episódio pela sua versão que poderá interferir com a memória original do outro; a confusão de fontes que poderá levar a pensar que foram experienciadas coisas que nunca aconteceram, por se ter esquecido da fonte de informação; as experiências socias , no sentido em que há uma necessidade de incorporar as experiências dos outros no relato autobiográfico, com intuito de criar uma conexão social, conveniência e aumento do estatuto.

Outros estudos apontados por Shaw (2016) encontram-se mais alinhados para o sentido da conformidade. Isto é, pedindo a um grupo que faça uma avaliação de uma coisa por norma, mesmo sabendo que a resposta colectiva estava errada, a maioria das pessoas não quer destoar. Daqui passou-se a classificar as influências sociais como normativas ou informacionais.

> "As influências *normativas* são as dos grupos sobre os seus membros – situações em que não queremos destoar, independentemente de acharmos que o grupo esteja correcto ou não. As influências sociais *informacionais* são também facilitadas pelos grupos, mas não os exigem necessariamente. São instâncias em que acreditamos que outra pessoa está mais bem informada do que nós, por isso adotamos a sua informação, convencidos de que será provavelmente correcta – uma situação em que um grupo ou, por exemplo, um entrevistador sabe na verdade a resposta correcta." (Shaw, 2016, p.241)

Este fenómeno também ajuda na explicação da razão pela qual a maioria apodera-se do relato dos outros, sendo que nem sempre são más, tornando-se apenas em um problema quando uma informação errada pós-acontecimento está a ser difundida através delas, provocando uma mistura entre pormenores enganosos e as memórias originais. De acordo com Shaw (2016) foi ainda cunhado o termo *groupiness* para descrever até que ponto os integrantes do grupo tendem a conformar-se, ou entitatividade termo sociológico, para perceber de que forma um grupo funciona como uma entidade. Várias experiências demonstraram que a pertença a grupos torna cada elemento previsivelmente irracional, ou seja, quando membros dentro do grupo fazem algo, existe a probabilidade de imitá-los.

> "Além disso, o advento dos *media* sociais multiplicou em grande medida as potenciais fontes de influência e informação errada social... É como se já não tivéssemos a propriedade total dos acontecimentos das nossas vidas e, em vez disso, vivêssemos num tempo de intensa ‹‹memória transativa››... As memórias transativas, como as nossas

> interacções em linha, são memórias formadas colectivamente, actualizadas e, talvez ainda mais importante armazenadas." (Shaw, 2016, p.243)

É como se a internet tivesse se tornado em uma forma de memória externa ou transativa, em que a informação fica armazenada fora de cada indivíduo. E é exactamente como comprova uma série de quatro estudos realizados para acompanhar esta questão, em que em um deles foram pedidos aos participantes que pesquisassem em um computador a veracidade de certos factos e que a sua memória seria testada mais tarde. A metade destes participantes, dizia-se que os factos que tinham digitados seriam conservados para mais tarde, enquanto a outra metade não. Aos participantes que foi dito que a informação seria conservada, tiveram o pior desempenho para recordarem-se do número de factos que tinham pesquisado, pois no processo de teste das suas memórias, estavam descansados porque poderiam voltar a consultar a informação. Claro que os outros a quem nada foi dito, tiveram melhor desempenho. "... afirmam que isto está ligado à ideia de que saber que podemos ter sempre acesso à informação mais tarde diminui a probabilidade de investirmos no esforço de tentar memorizá-la, atenuando subsequentemente a nossa verdadeira memória dela." (Shaw, 2016, p.244)

É o que é chamado de amnésia digital. Após o quarto teste, que incluía um experimento parecido ao terceiro, consistia em factos guardados dentro de uma pasta no computador e quando os participantes tivessem que se lembrar onde estavam as frases guardadas, eram particularmente maus a recordarem-se ao mesmo tempo da frase e da pasta onde estava guardada.

> "Exteriorizar a nossa armazenagem de informação desta forma significa talvez que estamos potencialmente ainda vulneráveis aos efeitos de informação errada pós-acontecimento que mencionámos antes. Contudo, isso poderá libertar os nossos processos cognitivos para recordarmos outras coisas em relação às quais haverá menor probabilidade de acesso por outra forma. Poderemos sempre procurar o nome e o facto mais tarde, desde que recordemos a essência da informação que queremos encontrar." (Shaw, 2016, p.246)

Shaw (2016) faz uma provocação, afirmando que outras pessoas conhecem melhor o aspecto do indivíduo do que ele mesmo, factor que pode estar associado com os processos de memória e forma como utiliza-se a tecnologia. A percepção que cada um tem de si, representa um tipo de memória, pois esta é uma memória da última vez que se viram ao espelho ou de fotografias, formando uma imagem compósita que nunca poderá existir na realidade. Isto porque ninguém tem o mesmo aspecto todos os dias e o próprio envelhecimento torna isso mais

impossível. Estudos realizados com o título de 'Mirror, mirror on the wall' foram publicados para revelar a capacidade que cada um tem de se identificar a si próprio. Foram tiradas fotografias aos participantes e alteraram-nas produzindo algumas versões mais e menos atraentes da original. Duas a quatro semanas depois, os mesmos foram chamados e foi-lhes pedido que selecionassem a fotografia não modificada. A maioria identificou as fotografias retocadas como as originais, pois acreditavam na melhor versão de si próprios. O mesmo teste foi realizado com amigos dos participantes para se perceber a percepção que tinham do rosto do amigo, e incrivelmente, estes identificaram na sua maioria as fotos alteradas em que deixavam o outro 10% mais atraente do que a fotografia original. Shaw (2016) diz que isto pode dever-se ao facto de os amigos conhecerem-se bem e verem a beleza interna reflectida no exterior, distorcendo a auto-percepção e a percepção dos mais próximos com o passar do tempo. Outro estudo feito para aprofundar esta questão, teve as seguintes conclusões:

> "‹‹Parece contraintuitivo que os estranhos que viram a fotografia do resto de alguém durante menos de um minuto mereçam mais confiança a julgar a parecença. No entanto, apesar de vivermos com o nosso rosto todos os dias, parece que o conhecimento de si próprio tem um custo. As representações da memória existentes interferem com a nossa capacidade de escolher imagens que são boas representações ou que exibam fielmente o nosso aspecto actual.››" (Shaw, 2016, pp.250-251)

Outra vertente deste mesmo aspecto, foi a curiosidade despertada relativamente às memórias compartilhadas de acontecimentos pessoas e impessoais, provenientes de pessoas que se conhecem muito bem. 12 casais casados entre vinte e seis e sessenta anos, foram convidados para provar este fenómeno. Em duas entrevistas, com intervalos de duas semanas, foram dados aos participantes uma lista de palavras aleatórias para eles memorizarem. A primeira vez foi pedido a cada um dos cônjuges que memorizasse a lista impessoal de palavras aleatórias e a sua lista pessoal, e na segunda vez a entrevista foi realizada em conjunto onde faziam exactamente a mesma coisa. Tiveram casais com uma inibição colaborativa, que reduziam a qualidade e quantidade de informação que cada conseguia decorar; e outros com facilitação colaborativa que se ajudavam ou dificultavam dependendo de como se recordavam em conjunto. "Os investigadores descobriram que tanto existiam factores de diminuição da memória, indicados por uma ausência da coesão entre os parceiros, como factores de aumento da memória, resultado de um estilo interactivo de evocação." (Shaw, 2016, p.252)

Outro estudo afinou esta teoria, verificando que os casais que trabalhavam em conjunto não ajudavam necessariamente a recordarem-se das coisas, mas pareciam cometer menos erros do que quando entrevistados individualmente. Este efeito de cometer menos erros é chamado

de poda dos erros, que poderá dever-se ao facto de cada indivíduo ser mais cauteloso com aquilo que compartilha quando se encontra acompanhado, diminuindo as probabilidades de falar de coisas que não tem certeza. Ficou também consumado, que tais factores ajudam melhor os casais: "...o reconhecimento da contribuição do outro, a repetição e a reformulação da sua compreensão e a elaboração a partir das afirmações de cada um." (Shaw, 2016, p.253)

Sintetizando, sabe-se que recordar em conjunto pode ter vários desfechos, roubos de memórias, distorção, criação de falsas memórias, etc. Ainda assim, Shaw (2016) aponta para uma pesquisa que afirma que quando se conhece bem alguém, utilizam-se estratégias de recuperação de memórias auxiliadoras e colaborativas, que garantem a recordação de coisas erradas. Contudo, esta teoria apresentou implicações desconhecidas.

Relativamente, às redes sociais, Shaw (2016) afirma que:

> "...recordar os acontecimentos da vida por intermédio dos media sociais irá aumentar as memórias em relação a esses acontecimentos em particular. Na literatura científica, tal é por vezes conhecido como ‹‹práctica de recuperação››, o que significa que simplesmente recordar informação aumenta a memória que temos dela." (Shaw, 2016, p.255)

Os medias sociais surgem com ofertas para se aceder a provas que comprovam as memórias. Todas elas, estão 'postadas' neles, entre fotografias do almoço a opiniões expostas no Twitter e etc. Há um grande potencial da realidade ser distorcida, com o aumento de notificações disponibilizadas pelas redes sociais, ao recordarem de determinados acontecimentos em clima de bombardeamento.

> "Reevocar memórias em qualquer situação poderá ter este efeito de alteração da memória. O que é diferente em relação aos *media* sociais é que as notificações são selecionadas a partir da vossa personagem em linha, por isso representam já uma versão da vossa vida distorcida, apropriada pelas redes sociais. Tal equivale a uma dupla distorção – a da memória no vosso cérebro com uma memória previamente distorcida da vossa personagem em linha." (Shaw, 2016, p.256)

Ao conceber aos media o poder de ditar quais as memórias mais significativas da vida do indivíduo, existe uma grande possibilidade de este rejeitar as memórias consideradas menos partilháveis e elegendo outras mais significativas do que realmente foram. Tais processos contribuem para distorcer a realidade pessoal tornando quase impossível de distingui-los.

2.2.3 Síntese

> "Os nossos cérebros juntam fragmentos de informação de formas que fazem sentido para nós e que, assim, poderemos sentir como se tratasse de verdadeiras memórias...Dois dos principais processos pelos quais isso ocorre são conhecidos como confabulação e confusão de fonte." (Shaw, 2016, p.20)

> "Isto demonstra que podemos atribuir erradamente a fonte das nossas memórias de infância, pensando que algo que imaginámos realmente aconteceu, interiorizando informação que alguém nos sugeriu e passando a considerá-la como parte do nosso passado pessoa. É uma forma extrema de confabulação que pode ser induzida por outra pessoa, apelando para a nossa imaginação." (Shaw, 2016, pp.22-23)

Uma das perspectivas relacionados com a forma como o indivíduo percepciona o mundo, é chamada de processamento de 'alimentação de dados' ou 'de baixo para cima'. "Estabelece que a nossa representação de como é o mundo à nossa volta é alimentada quase inteiramente pela informação que coligimos dos nossos sentidos primários acerca do nosso meio e que é minimamente moldada pelas nossas expectativas." (Shaw, 2016, pp.52-53)

Uns psicólogos concluíram que pode ser possível que a entrada de estímulos tem no seu interior tudo o que o perceto tem "Talvez todo o conhecimento nos chegue pelos sentidos››. A *entrada de estímulos* é a informação que nos chega ao cérebro pelos sentidos e um *perceto* é simplesmente um conceito mental que é desenvolvido em consequência do processo da percepção." (Shaw, 2016, p.53)

"‹‹Os seres humanos exibem muitas parcialidades psicológicas, mas uma das mais consistentes, poderosas e difundidas é a confiança excessiva.››" (Shaw, 2016, p.169)

Shaw (2016) assume mais outra suposição afirmando que "...a memória causa o excesso de confiança que causa o excesso de confiança na memória." (Shaw, 2016, p.175) Clarificando, a memória prospectiva é a capacidade de uma pessoa se lembrar de fazer coisas, permitindo-lhe aderir a objectivos e a realizar coisas para o seu futuro.

O mundo em linha oferece aos seus usuários a possibilidade de estarem constantemente conectados, acesso a informação ilimitada e terem um forúm onde podem partilhar constantemente as suas memórias e impressões acerca de outras pessoas. Com esta

acessibilidade toda, em certas situações uma pessoa tem a capacidade de conduzir a uma conformidade da memória, isto é, quando a memória e a maneira de pensar se tornam uma versão esmiuçada de relatos que viu e ouviu, tornando as narrativas mais difíceis de se distinguir da verdade ou não.

> "Portanto, é claro que as memórias são contagiantes; se deixar escapar uma das minhas memórias é possível que a agarrem e se apoderem dela. E como fundimos pormenores de outras fontes nos nossos próprios relatos repetidos de um acontecimento, temos o potencial de incorporar tanto os pormenores exatos comos os inexatos." (Shaw, 2016, p.239)

> "As influências *normativas* são as dos grupos sobre os seus membros – situações em que não queremos destoar, independentemente de acharmos que o grupo esteja correcto ou não. As influências sociais *informacionais* são também facilitadas pelos grupos, mas não os exigem necessariamente. São instâncias em que acreditamos que outra pessoa está mais bem informada do que nós, por isso adotamos a sua informação, convencidos de que será provavelmente correcta – uma situação em que um grupo ou, por exemplo, um entrevistador sabe na verdade a resposta correcta." (Shaw, 2016, p.241)

De acordo com Shaw (2016) foi ainda cunhado o termo *groupiness* para descrever a que ponto os integrantes do grupo tendem a conformar-se, ou entitatividade termo sociológico, para perceber de que forma um grupo funciona como uma entidade. Várias experiências demonstraram que a pertença a grupos torna cada elemento previsivelmente irracional, ou seja, quando membros dentro do grupo fazem algo há a probabilidade de imitá-los.

> "Reevocar memórias em qualquer situação poderá ter este efeito de alteração da memória. O que é diferente em relação aos media sociais é que as notificações são selecionadas a partir da vossa personagem em linha, por isso representam já uma versão da vossa vida distorcida, apropriada pelas redes sociais. Tal equivale a uma dupla distorção – a da memória no vosso cerébro com uma memória previamente distorcida da vossa personagem em linha." (Shaw, 2016, p.256)

2.3 Reflexões

> “Para que as células possam manter suas funções "inteligentes", tanto as proteínas receptoras (consciência) quanto as executoras (ação) da membrana precisam funcionar perfeitamente. Estes complexos de proteínas, também chamados unidades de "percepção", são fundamentais para a vida das células. A definição de percepção é: "consciência dos elementos do ambiente por meio das sensações físicas". A primeira parte dessa definição descreve a função das PIMs. A segunda parte, criação de "sensações físicas", descreve o papel das proteínas executoras.” (Lipton, 2007, p.85)

> “Da mesma maneira que nós, humanos, fazemos, analisam as centenas de estímulos que recebem do microambiente que habitam para selecionar as respostas comportamentais mais adequadas e garantir sua sobrevivência. As células também são capazes de aprender com as experiências que vivenciam em seu ambiente e de criar uma espécie de memória que é passada aos seus descendentes. Por exemplo: quando o vírus do sarampo infecta uma criança, suas células ainda não amadurecidas são colocadas em ação para criar um anticorpo de proteína protetor e combatê-lo. Nesse processo, as células criam um novo gene que servirá de padrão para a fabricação de anticorpos contra o sarampo. O primeiro passo para gerar um gene de anticorpos ocorre no núcleo das células imunológicas imaturas.” (Lipton, 2007, pp.32-33)
> “Desde a pré-história, os seres humanos tomaram frequentemente decisões com base em informação limitada.… certamente não temos tempo suficiente para verificar se todos os objetos no nosso meio que nos parecem tridimensionais o são de facto. Por isso tomamos aquilo que nos parecem ser atalhos interpretativos razoáveis. A perceção é experimentada como um processo coerente e fluido apenas porque o nosso cérebro está constantemente a presumir suposições abalizadas, preenchendo as falhas de informação.” (Shaw, 2016, p.55)

3. Conhecimento Experimental

O Conhecimento Experimental é entendido como todo o conhecimento baseado na experiência, e adquirido através da prática, em processo de observação, análise e experimentação.

Neste capítulo são abordadas temáticas com base em experiências de vida, desenvolvidas por inquietações mais presentes nos dias actuais. Entre elas, apresentam-se soluções para um novo estilo de vida oposto ao da era moderna, actividades colectivas em prol do sentido de comunidade, e estratégias impulsionadoras para o ceio laboral.

3.1 "Antifrágil" de Nassim Taleb

Nassim Taleb (2015) dispõe o seu modelo de pensamento para tirar proveito dos momentos de crise. O comportamento de um líder nestas situações, a sua forma de agir e pensar, terá uma grande influência ao enfrentar estas fases. Este conjunto de acções podem ser treinadas ou aprendidas para encarar as diversas adversidades do dia a dia, sejam estas no trabalho ou na vida pessoal. Antifrágil rompe com a ideia de que o oposto de fragilidade é força ou resistência. Para Taleb assumir que algo ou alguém é resistente ou forte, é como dizer que neutro é o oposto de negativo. Considerado um dos maiores especialistas no mercado financeiro, as suas narrativas navegam entre factos da vida, filosofia e economia.

3.1.1 Resumo Capítulos

Livro I

Capítulo 1: Entre Dâmocles e Hidra

Taleb (2015) apresenta a tríade entre antifrágil, robusto e frágil. Distingue-os um do outro utilizando adjectivos como quebrável, incerto, resistente, etc.; recorre também a uma história mitológica para demonstrar o conceito de antifrágil, cujo segundo a trama, Dâmocles apresenta-se como frágil, Fênix como robusta e Hidra como antifrágil.

Capítulo 2: Sobrecompensação reacção exagerada por todos os lados

O autor fala sobre o efeito de sobrecompensação sobre diferentes patamares como: no processo de inovação, procrastinação, etc. Descreve também o conceito de redundância como uma analogia ambígua e forma de sobrecompensação. O amor (ou ódio) faz parte de uma das coisas mais antifrágeis fora da vida económica, e ainda assim sobrecompensa diante de incompatibilidades, distância, etc.

Capítulo 3: O gato e a máquina de lavar roupas

Taleb (2015) clarifica conceito do que é orgânico e o que é mecânico, baseando-se em um exemplo do gato e a máquina de lavar loiça. O natural apresenta ser antifrágil e frágil dependendo da sua fonte, isto é, um ser humano é capaz de reagir a agentes de stress até certo

ponto, ao contrário de uma matéria não viva, que quando submetida a estas situações apresenta sinais de fadiga ou quebra.

Por outro lado, descreve o envelhecimento como uma fase mal compreendida, o desejo do ser humano em tornar a sua vida mais longa. Os agentes de stress relatados ao longo da narrativa podem ser informação enviada pelo meio ambiente. O autor continua a desenvolver a sua análise, nomeando sistemas complexos e não complexos, opacidade causal e turistificação.

3.1.2 Desenvolvimento Capítulos

Capítulo 1: Entre Dâmocles e Hidra

Taleb (2015) inicia por afirmar que existem coisas que beneficiam do caos "…elas prosperam e crescem quando são expostas à volatilidade, ao acaso, à desordem e aos agentes estressores, e apreciam a aventura, o risco e a incerteza." (Taleb, 2015, p.61). O oposto de frágil por ser desconhecido, dando o nome de antifrágil. Antifragilidade não tem a ver com a robustez ou resistência, pois tanto um quanto outro, resistem à impactos que são submetidos e mantêm-se na mesma, ao contrário de antifrágil que fica melhor.

> "O antifrágil aprecia a aleatoriedade e a incerteza, o que também significa — acima de tudo — apreciar os erros, ou pelo menos certo tipo de erro. A antifragilidade tem uma propriedade singular de nos capacitar a lidar com o desconhecido, de fazer as coisas sem compreendê-las — e fazê-las bem." (Taleb, 2015, p.62)

Ou seja, da mesma forma que não se pode melhorar a saúde sem reduzir a doença ou aumentar a riqueza sem reduzir os gastos, a antifragilidade e a fragilidade apresentam este mesmo carácter quase que ilusório. De maneira mais aprofundada, o autor inicia por descrever estes conceitos com base em exemplos do quotidiano. Numa situação em que se pretende enviar um pacote frágil pelos correios, este deve apresentar as instruções correctas para os que irão tratar do processo. Dado os termos acima referidos denomina-se o pacote de 'antifrágil', sendo que, se tivesse que ser o oposto da situação apresentada, seria um neologismo que define o ponto de fragilidade reversa. O autor insiste, recorrendo à mitologia grega para exemplificar metaforicamente este conceito de antifragilidade.

> "Em uma versão de um mito grego reciclado pelos romanos, o tirano siciliano Dionísio II faz com que o adulador cortesão Dâmocles desfrute do luxo de um grande banquete, mas com uma espada pendurada sobre sua cabeça, amarrada ao teto com um único fio de cabelo da cauda de um cavalo. Um fio de cabelo de um cavalo é o tipo de coisa que acaba se rompendo sob pressão, seguindo-se de uma cena de sangue, gritos estridentes e o equivalente às antigas ambulâncias. Dâmocles é frágil — é apenas uma questão de tempo até que a espada o atinja." (Taleb, 2015, p.113)

Em outra lenda, a Fênix sempre que é destruída renasce das cinzas, retornando ao seu estado primordial. O pássaro é comparado pelo autor como a cidade de Beirute, pelas inúmeras vezes que renasceu após ter sido destruída. Estes dois exemplos representam algo robusto. A terceira metáfora, Hidra é uma criatura que habita em um lago e tem inúmeras cabeças. Assim que uma delas é cortada, duas voltam a crescer. Ou seja, Hidra aprecia o dano e, portanto, representa a antifragilidade.

Previamente, existiram dois conceitos de antifragilidade, no campo da medicina. Taleb (2015) recorre a outro conto, desta vez de Nero, que se encontrava desejoso por matar a sua mãe. A mãe desconfiada, mitridatizou, isto é, imunizou-se contra o veneno através da absorção doseada deste, acabando por morrer por outras causas. "…já temos um indício de que, talvez, ser privado do veneno nos torna frágeis e que o caminho para o robustecimento começa com um mínimo de danos." (Taleb, 2015, p.117). Considerando que em uma pequena dose, a substância venenosa se torna melhor, beneficiando o organismo, ultrapassa a ideia de robustez. Este fenómeno tem o nome de hormese e é visível em várias situações, por exemplo, os benefícios dos vegetais não se resumem apenas em vitaminas, pois as plantas quando estão expostas, protegem-se dos predadores com a libertação de substâncias tóxicas que, se forem ingeridas por um ser humano podem estimular o organismo. Este é o resultado de um processo de intoxicação limitada que pode desencadear benefícios saudáveis. "… tudo o que a hormese parece fazer é restabelecer a dosagem natural dos alimentos e da fome em seres humanos. Em outras palavras, a hormese é a norma, e sua ausência é o que nos prejudica." (Taleb, 2015, p.118).

Segundo o autor, privar os sistemas de agentes estressores pode vir a ser algo totalmente prejudicial. Esta ideia foi descartada por aqueles que apenas conseguem absorvê-la em uma área, situação idêntica à dependência do domínio da mente humana. O domínio apresenta-se como área ou categoria, e as pessoas raramente conseguem compreender uma em um domínio sem a contextualizar, como por exemplo, rever a medicina na vertente socioeconômica.

> "É por isso que não detectamos a antifragilidade em lugares óbvios, demasiadamente óbvios. Ela não faz parte de nossa forma convencional de pensar o sucesso, o crescimento económico ou a inovação, segundo a qual isso só pode resultar de uma sobrecompensação aos agentes estressores. E também não vemos essa acção excessivamente compensatória em nenhum outro lugar. (E a dependência do domínio também explica por que tem sido difícil, para muitos pesquisadores, perceber que a incerteza, a compreensão incompleta, a desordem e a volatilidade são membros de uma mesma família próxima.)" (Taleb, 2015, p.120)

Capítulo 2: Sobrecompensação reação exagerada por todos os lados

Taleb (2015) questiona aos seus leitores como conseguem inovar. Propõe que em primeiro lugar devem ficar em apuros, isto é, a inovação brota de uma situação de necessidade. Ao contrário disto, actualmente os modernos criam inovações a partir de situações de conforto, segurança e previsibilidade ao invés de, encararem a necessidade como despertadora de invenções. O grande estadista Catão, considera situações de conforto desanimadoras pois estas têm força suficiente para enfraquecer a vontade de conseguir algo. No final do dia, é mais difícil lidar com abundância do que a escassez, em cenários onde o mundo está cada vez mais rico e ao mesmo tempo mais endividado, por sobreviver com fundos emprestados.

É introduzido o conceito de sobrecompensação através de um exemplo simples:

> "…se você precisar que algo seja feito com urgência, ofereça a tarefa para a pessoa mais ocupada (ou a segunda mais ocupada) do escritório. A maioria dos seres humanos consegue desperdiçar seu tempo livre, pois esse tempo livre os torna disfuncionais, preguiçosos e desmotivados — quanto mais ocupados ficam, mais se mostram ativos em outras tarefas. Sobrecompensação, mais uma vez." (Taleb, 2015, p.124)

O mesmo conceito estende-se para outros patamares, uma vez que, quando o indivíduo faz um grande esforço mental é colocado numa velocidade superior, despertando as áreas mais analíticas e os mecanismos do cérebro. Mecanismos idênticos fazem com que uma pessoa se concentre melhor na presença de pequenos ruídos aleatórios no fundo, pois a vontade de combater este ruído impulsiona esta concentração. "Assim, somos feitos não apenas para sobrecompensar, mas, às vezes, também *precisamos* do barulho. Como muitos escritores, gosto de me sentar em cafés, trabalhando, como se diz, contra a resistência." (Taleb, 2015, p.125)

O autor reflecte sobre o fenómeno de situações horméticas antifrágeis, supondo que estas não passam apenas de uma redundância, afirmando que esta é a mais importante no gerenciamento de risco dos sistemas naturais.

> " Nós, humanos, temos dois rins …partes extras em separado e capacidade extra para muitas, muitas coisas (digamos, pulmões, sistema neural, aparelho arterial), enquanto os projetos humanos tendem a ser econômicos e inversamente redundantes, por assim dizer — temos um histórico de dívidas, o que é o oposto da redundância (50 mil de dinheiro extra no banco, ou melhor, sob o colchão, é uma redundância; dever ao banco uma quantia equivalente, ou seja, a dívida, é o oposto da redundância). A redundância é ambígua porque parece um desperdício, se nada de anormal acontecer. Só que — normalmente — algo incomum acontece." (Taleb, 2015, pp.124-125)

A redundância também pode ter um carácter agressivo, se utilizada em excesso, o que leva ao autor a vinculá-la com o conceito de sobrecompensação, que na sua essência é também uma forma de redundância. Isto é, um sistema que sobrecompensa está automaticamente em modo de superação, para criar uma capacitação e extra energias para um resultado pior, em resposta a uma situação de perigo. A redundância pode vir a ser oportuna, segundo Taleb (2015), dado que o corpo humano é capaz de se revelar mais eficiente que o seu intelecto, no caso de profissionais que gerem riscos, têm como função procurar informações passadas sobre o 'pior cenário', para utilizá-las para o estímulo de ricos futuros. Ou seja, este método denominado 'tese de stress', considera o pior movimento de taxas de juros como uma estimativa para o pior resultado do futuro. A única inconsistência que escapa dos seus olhos é que, o pior cenário quando ocorreu, superou o pior cenário anterior.

O indivíduo considera o maior objecto que já viu como o maior que item capaz de existir, 'deficiência' denominada pelo autor de "problema de Lucrécio" (Taleb, 2015, p.127), que era um filósofo que relatou que um ser acredita que a montanha mais alta do mundo, é igual a mais alta que foi observada por ele.

"Quando se faz um esforço para se superar a dependência do domínio, o fenômeno da sobrecompensação parece onipresente." (Taleb, 2015, p.129). O autor faz esta afirmação para aprofundar o conceito de resistência em um determinado domínio.

> "Os movimentos políticos e as rebeliões podem ser altamente antifrágeis, e o jogo dos imbecis é tentar reprimi-los usando a força bruta em vez de manipulá-los, render-se ou de encontrar artifícios mais

> astutos, como Héracles fez com a hidra. Se a antifragilidade é o que desperta e reage exageradamente e se sobrecompensa diante de agentes estressores e de danos, então, uma das coisas mais antifrágeis que encontraremos fora da vida econômica é certo tipo de amor refratário (ou ódio), que parece reagir em excesso e se sobrecompensar diante de impedimentos como a distância, as incompatibilidades familiares e todas as tentativas conscientes de aniquilá-lo." (Taleb, 2015, p.130)

Na literatura encontram-se diversas narrativas com personagens presas a paixões antifrágeis, aparentemente contra a sua vontade. Existem nestes discursos contra a dependência e alienação do amor, caracterizando-o como uma doença. Da mesma forma que o amor pode tomar estes rumos, certos pensamentos também se apresentam antifrágeis e são mais alimentamos na tentativa de se livrar deles, tornando-se em obsessões. Quanto à informação, também compactua com a antifragilidade, pois alimenta-se das tentativas em prejudicar algo do que promover esforços.

> "A informação de primeira grandeza é a intensidade: o que importa é o esforço que o crítico emprega ao tentar impedir os outros de lerem o livro, ou, de forma mais genérica na vida, é o esforço de falar mal de alguém que importa, não tanto o que é dito. Então, se você realmente quer que as pessoas leiam um livro, diga-lhes que a obra é "superestimada", com um senso de indignação (e use o atributo "subestimada" para obter o efeito contrário)." (Taleb, 2015, p.132)

As críticas na sua essência podem ser antifrágeis à repressão quando a pessoa que o faz deseja ser atacada em troca, para obter uma validação. As campanhas de difamação provocam um misto de sensações, em que por um lado, o indivíduo tem medo e não gosta de publicidade negativa e por outro, estas podem ser benéficas. Taleb (2015) exemplifica que quando se ouve uma mulher a falar mal de outra à frente de um homem (ou vice-versa), há um viés de selecção que esclarece que entre milhares de pessoas que existem, esta mulher decidiu falar daquela pessoa em particular, alguém digna de ataque. Este tipo de energia ao atacar, característica de uma perspectiva antifrágil, posiciona a outra pessoa no mapa.

O autor graceja ainda nesta linhagem de pensamento, afirmando que é mais fácil mudar de emprego, do que controlar a percepção do público. Isto é, existem empregos que são frágeis quando expostos a ameaças, dano este que não pode ser controlado na era da internet. Ao invés de tentar controlar a situação, Taleb (20015) aconselha ao leitor a colocar-se em uma situação que beneficie com a antifragidade das informações, concluindo: "Então, termino a seção com um pensamento. É bastante desconcertante que aqueles de quem mais nos beneficiamos não

sejam os que tentaram nos ajudar (digamos, com um "conselho"), mas, sim, aqueles que tentaram ativamente — apesar de falharem — nos prejudicar." (Taleb, 2015, p.135)

Capítulo 3: O gato e a máquina de lavar roupas

Um fundamento ousado seria afirmar definitivamente que tudo na vida é antifrágil, até certo ponto. O natural e o biológico revelam ser ao mesmo tempo antifrágil e frágil, dependendo da sua fonte de variação. Segundo Taleb (2015), o corpo humano pode tirar proveito dos agentes estressores para se fortalecer até certo ponto, ao contrário de um objecto inanimado que é robusto e nunca poderá ser internamente antifrágil. "A matéria inanimada — isto é, não viva —, quando submetida a estresse, costuma ser submetida à fadiga do material ou quebrar-se." (Taleb, 2015, p.137)

O autor propõe distinguir as vertentes entre vivos e não vivos. Algo artificial necessita de ser antifrágil, para que o indivíduo seja capaz de utilizar como se de um tecido se tratasse, ao contrário de algo biológico e sintético. Objectos do quotidiano com tempo se desgastam e não se autorregeneram, no caso dos artesanais têm a vantagem de parecer melhores com o tempo, mas ainda assim com o tempo, acabará por se deteriorar.

> "Na verdade, enquanto os seres humanos se autorregeneram, eles se desgastam (deixando para trás seus genes, livros ou qualquer outra informação — mas essa é outra discussão). No entanto, o fenómeno do envelhecimento é mal-compreendido, em grande parte devido a preconceitos mentais e falhas lógicas. Observamos as pessoas de idade e as vemos envelhecer, então associamos envelhecimento perda de massa muscular, fraqueza óssea, perda da função mental, gosto pela música de Frank Sinatra e outros efeitos degenerativos. Mas essas insuficiências de autorregeneração são provenientes, em grande parte, de desajustes — muito poucos agentes estressores ou muito pouco tempo de recuperação entre eles —, e desajuste, para este autor, é o descompasso entre seu projeto e a estrutura da aleatoriedade do ambiente.… O que observamos no "envelhecimento" é uma combinação de desajuste e senescência, e parece que os dois podem ser separados — a senescência pode não ser evitável, e não deve ser evitada (seria contradizer a lógica da vida, como veremos no próximo capítulo); o desajuste é evitável. Grande parte do envelhecimento provém de um mal-entendido a respeito do efeito de conforto — uma doença da civilização: tornar a vida mais e mais longa, enquanto as pessoas ficam cada vez mais doentes." (Taleb, 2015, p.138)

O autor apresentar tais dualidades entre factos para chegar ao cerne da dicotomia "orgânico-mecânico". Mesmo "objectos" que não aparentem ter características biológicas, como por exemplo a sociedade ou o comportamento cultural, assemelham-se em certos aspectos com estas por crescerem por si próprias, como um género de auto-organização. Multiplicam-se e replicam-se. A mesma distinção estende-se para os sistemas complexos e não complexos, onde dispositivos mecânicos criados pelo homem, como por exemplo um interruptor de luz, oferecem uma resposta exacta sem ambiguidades nas consequências, ao contrário dos sistemas complexos que apresentam interdependências, que por sua vez, afectam a noção de causa de uma determinada circunstância.

> "Ora, o ponto-chave dos sistemas complexos, aqueles com partes interativas, é que transmitem informações para tais componentes por agentes estressores, ou graças a esses estressores: seu corpo recebe informações sobre o meio ambiente não através de seu aparato lógico, de sua inteligência e da capacidade de raciocinar, computar e calcular, mas através do estresse, por meio de hormônios ou outros mensageiros ainda não descobertos." (Taleb, 2015, p.140)

Taleb (2015) defende ainda que erros e consequências fazem parte do conceito de informação:

> "…dor é a única informação de gerenciamento de risco, uma vez que suas faculdades lógicas não são muito desenvolvidas. Pois bem, os sistemas complexos têm tudo a ver com a informação. E há muito mais transportadores de informação ao nosso redor do que se percebe à primeira vista. Isso é o que chamaremos de opacidade causal: é difícil vislumbrar a conexão entre causa e efeito, fazendo com que muitos dos métodos convencionais de análise, além da lógica convencional, se tornem inaplicáveis. Como eu disse, a previsibilidade de eventos específicos é baixa, e é essa opacidade que a torna baixa. Não só isso, mas, por causa das não linearidades, é preciso ter uma visibilidade maior do que com os sistemas regulares — em vez disso, o que se tem é a opacidade." (Taleb, 2015, p.140)

Taleb (2015) define o termo 'turistificação' como um aspecto da vida moderna que trata dos seres humanos como máquinas de lavar roupa, ou seja, esperando destes respostas mecânicas simplificadas e um manual de instruções. "É a remoção sistemática da incerteza e da aleatoriedade das coisas, tentando tornar os assuntos altamente previsíveis em seus mínimos detalhes. Tudo isso por razões de conforto, comodidade e eficiência." (Taleb, 2015, p.149)

A ‘turistificação’ converte actividades, como sistemas e organismos apreciadores de incertezas até a última gota de aleatoriedade. Taleb (2015) encaminha o seu argumento para o aspecto existencial da aleatoriedade, afirmando que basta se estar vivo para apreciar pequenos momentos aleatórios e de desordem. A vida dos povos ancestrais era uma compleição de estímulos naturais, medo, fome, desejo, pois não havia outros tipos de lazer e afazeres que a tornassem monótona.

> “…toda a vida era de estímulos aleatórios e nada, de bom ou de ruim, se parecia, em algum momento, com trabalho.c Perigoso, sim, mas chato, nunca. Por fim, um ambiente com variabilidade (e, portanto, com aleatoriedade) não nos expõe a lesões por estresse crônico, ao contrário do que acontece com os sistemas concebidos pelo homem. Se você andar sobre um terreno irregular, que não tenha sido construído pelo homem, dois passos jamais serão idênticos — compare isso com a máquina da academia de ginástica sem aleatoriedade, oferecendo exatamente o oposto: forçando-o a fazer repetições infinitas do mesmo movimento. Grande parte da vida moderna é composta por lesões por estresse crônico evitáveis” (Taleb, 2015, p.150-151)

3.1.3 Síntese

> “O antifrágil aprecia a aleatoriedade e a incerteza, o que também significa — acima de tudo — apreciar os erros, ou pelo menos certo tipo de erro. A antifragilidade tem uma propriedade singular de nos capacitar a lidar com o desconhecido, de fazer as coisas sem compreendê-las — e fazê-las bem.” (Taleb, 2015, p.62)

> “É por isso que não detectamos a antifragilidade em lugares óbvios, demasiadamente óbvios. Ela não faz parte de nossa forma convencional de pensar o sucesso, o crescimento econômico ou a inovação, segundo a qual isso só pode resultar de uma sobrecompensação aos agentes estressores. E também não vemos essa ação excessivamente compensatória em nenhum outro lugar. (E a dependência do domínio também explica por que tem sido difícil, para muitos pesquisadores, perceber que a incerteza, a compreensão incompleta, a desordem e a volatilidade são membros de uma mesma família próxima.)” (Taleb, 2015, p.120)

> “Na verdade, enquanto os seres humanos se autorregeneram, eles se desgastam (deixando para trás seus genes, livros ou qualquer outra informação — mas essa é outra discussão). No entanto, o fenômeno do envelhecimento é mal-compreendido, em grande parte devido a

preconceitos mentais e falhas lógicas. Observamos as pessoas de idade e as vemos envelhecer, então associamos envelhecimento perda de massa muscular, fraqueza óssea, perda da função mental, gosto pela música de Frank Sinatra e outros efeitos degenerativos. Mas essas insuficiências de autorregeneração são provenientes, em grande parte, de desajustes — muito poucos agentes estressores ou muito pouco tempo de recuperação entre eles —, e desajuste, para este autor, é o descompasso entre seu projeto e a estrutura da aleatoriedade do ambiente.… O que observamos no "envelhecimento" é uma combinação de desajuste e senescência, e parece que os dois podem ser separados — a senescência pode não ser evitável, e não deve ser evitada (seria contradizer a lógica da vida, como veremos no próximo capítulo); o desajuste é evitável. Grande parte do envelhecimento provém de um mal-entendido a respeito do efeito de conforto — uma doença da civilização: tornar a vida mais e mais longa, enquanto as pessoas ficam cada vez mais doentes." (Taleb, 2015, p.138)

"Ora, o ponto-chave dos sistemas complexos, aqueles com partes interativas, é que transmitem informações para tais componentes por agentes estressores, ou graças a esses estressores: seu corpo recebe informações sobre o meio ambiente não através de seu aparato lógico, de sua inteligência e da capacidade de raciocinar, computar e calcular, mas através do estresse, por meio de hormônios ou outros mensageiros ainda não descobertos." (Taleb, 2015, p.140)

"…dor é a única informação de gerenciamento de risco, uma vez que suas faculdades lógicas não são muito desenvolvidas. Pois bem, os sistemas complexos têm tudo a ver com a informação. E há muito mais transportadores de informação ao nosso redor do que se percebe à primeira vista. Isso é o que chamaremos de opacidade causal: é difícil vislumbrar a conexão entre causa e efeito, fazendo com que muitos dos métodos convencionais de análise, além da lógica convencional, se tornem inaplicáveis. Como eu disse, a previsibilidade de eventos específicos é baixa, e é essa opacidade que a torna baixa. Não só isso, mas, por causa das não linearidades, é preciso ter uma visibilidade maior do que com os sistemas regulares — em vez disso, o que se tem é a opacidade." (Taleb, 2015, p.140)

"…toda a vida era de estímulos aleatórios e nada, de bom ou de ruim, se parecia, em algum momento, com trabalho.c Perigoso, sim, mas chato, nunca. Por fim, um ambiente com variabilidade (e, portanto, com aleatoriedade) não nos expõe a lesões por estresse crônico, ao contrário do que acontece com os sistemas concebidos pelo homem. Se você andar sobre um terreno irregular, que não tenha sido construído pelo homem, dois passos jamais serão idênticos — compare isso com a máquina da academia de ginástica sem aleatoriedade, oferecendo exatamente o oposto: forçando-o a fazer repetições infinitas do mesmo movimento. Grande parte da vida moderna é composta por lesões por estresse crônico evitáveis" (Taleb, 2015, p.150-151)

3.2 "Não-Lugares" de Marc Augé

'Não lugares' é um conceito que se usa em sociologia e na antropologia cultural, para descrever os espaços, nomeadamente, espaços urbanos, impessoais, de circulação, de consumo e de comunicação anônima, característicos do estilo de vida contemporâneo. O Etnólogo Marc Augé, no seu livro "Não-lugares: Introdução a uma antropologia da sobremodernidade" (1992), consolidou o uso dos 'não lugares' para descrever uma série de espaços por onde nos movemos quase que de forma imperativa, entretanto que, na sua criação não tinham sido pensados para que houvesse um sentido de pertença nos mesmos, nem permanência. São lugares de passo, passos rápidos e que se utilizam para nos levar de um ponto a outro.

3.2.1 Resumo Capítulos

Capítulo 1(+ prólogo): O próximo e o algures

Marc Augé (1992) inicia uma jornada etnológica e antropológica sobre a contemporaneidade e os seus desafios. Tenta perceber quais são os aspectos da vida contemporânea que merecem ser estudados sob uma visão antropológica, etnológica e social. Sob este mesmo capítulo, o autor introduz os conceitos de 'sobremodernidade', 'lugares antropológicos', 'não lugares', entre outros, e ainda a percepção do tempo e como este infere na compreensão dos paradoxos estudados.

Capítulo 2: O lugar antropológico

O autor exemplifica a relação do etnólogo sobre o lugar em estudo, intervindo nas dimensões deste estudo e aquilo que o etnólogo leva em consideração, a fim de perceber as distintas variabilidades que pressupõe o lugar antropológico, que para si é uma construção concreta e simbólica do espaço. Esta simbologia justifica que, a Antropologia é a Antropologia da Antropologia dos outros, dando substância ao sentido de lugar antropológico como aquele que lhe foi conferido um sentido, por mais simples que seja, por aqueles que o habitam.

3.2.2 Desenvolvimento Capítulos

Capítulo 1(+ prólogo): O próximo e o algures

Na temática abordada em sua narrativa, Augé (1992) introduz o papel do antropólogo na sociedade contemporânea e as suas condicionantes para o estudo da Antropologia do lugar. Antes de se aprofundar nos temas complexos dos conceitos em questão, expõe a seguinte questão:

> "Não seria hoje nos lugares superpovoados onde se cruzavam ignorando-se milhares de itinerários individuais que subsistiria qualquer coisa do encanto incerto dos terrenos vagos, dos baldios e dos estaleiros, dos cais de gare e das salas de espera onde os passos se perdem, de todos os lugares de acaso e de encontro onde se pode experimentar fugidiamente a possibilidade mantida da aventura, a impressão de que bastará ‹‹ver o que aí vem?››" (Augé, 1992, p.8)

Com esta pregunta, Augé (1992) posiciona o leitor sobre a ideia de lugar, em contextos onde a única coisa que se espera é a surpresa de acontecimentos casuais, capazes de romper com a rotina do ir e vir da grande massa diariamente por todos os lados, e para todos os lados. Esta rotina pitoresca e anônima da sociedade contemporânea, é o ponto de partida para a análise do autor sobre a forma como o indivíduo percepciona os lugares por onde transita, numa construção empírica da sua relevância num contexto social. Entretanto, antes mesmo de se perceber complexidade da relação dos lugares e suas variantes neste contexto social e antropológico, é necessário entender o que é a Antropologia e como esta descreve o estudo do lugar e da pessoa na contemporaneidade.

Para Augé (1992), o estudo antropológico possui cada vez mais a tipologia do que é próximo, da história recente e das suas relações, da importância que possui a interpretação individual daqueles que podem sugerir, por sabedoria ou vivência, os acontecimentos históricos, o que o autor denomina como 'História antropológica'.

> "A expressão ‹‹antropologia histórica›› é, pelo menos, ambígua. A de ‹‹história antropológica›› parece mais adequada. Um exemplo simétrico e inverso poderia ser o que encontramos no recurso obrigatório que os antropólogos, os africanistas por exemplo, fazem à história, tal como, nomeadamente, esta se fixou na tradição oral. Toda a gente conhece a fórmula de Hampaté Ba, segundo a qual, em África, um velho que morre é ‹‹uma biblioteca que arde››; mas o informador, velho ou não, é alguém com quem se discute e que fala menos do

> passado do que daquilo que dele sabe ou pensa." (Augé, 1992, pp.14-15)

Com a expressão 'uma biblioteca que arde' Augé (1992), apresenta a importância dos intervenientes na construção do estudo antropológico e histórico. Daquilo que este diz saber, pela história que carrega consigo, capta-se a sua visão individual sobre algo, isto é, o contacto interpessoal com o outro a respeito daqueles que conhece. Entretanto, este relata mais sobre aquilo que pensa e suas interpretações do passado, que sobre o que na realidade possa ter acontecido ou seja verdade. Por isso a importância do método da relação interpessoal na Antropologia. Para se compreender a realidade de um facto, ou de um conjunto deles, é necessário ir além de um contacto efectivo com os intervenientes ou a escolha do contexto onde se inserem, para que o antropólogo possa reinterpretar a interpretação que se faz daquilo que possa o interveniente saber.

> "O aspecto do método, a necessidade de um contacto efectivo com interlocutores são uma coisa. A representatividade do grupo escolhido, outra: trata-se com efeito de saber o que aqueles com quem falamos e que vemos nos dizem daqueles com quem não falamos e que não vemos." (Augé, 1992, pp.17-18)

Porém, para o autor, a complexidade do estudo contemporâneo vai além de qualquer método que se possa executar. Esta consiste em perceber se algum elemento da contemporaneidade é plausível de estudo. É sabido que a sociedade contemporânea está repleta de nuances possíveis de uma investigação antropológica, basta saber qual a relação que existe entre elas, para suscitar tanto no antropólogo como no interveniente o interesse em debruçar a partilha de conhecimentos.

> "A questão que começa por pôr-se a propósito da contemporaneidade próxima não é a de saber se como é possível investigar num grande conjunto, uma empresa ou um clube de férias … mas a de saber se há aspectos da vida social contemporânea que surgem hoje como relevando de uma investigação antropológica ..." (Augé, 1992, p.20)

Esta preocupação, de perceber de facto se algum aspecto possui relevância para a Antropologia, é essencial para poder-se dividir os esforços do entendimento do contexto social da actualidade. Augé (1992) neste ponto define efusivamente a Antropologia como estudo da essencialidade, do real, das características plausíveis de entendimento, que devem ter a atenção

do antropólogo como objecto de análise, e não simplesmente mais um estudo fruto da curiosidade advinda de experiências ocasionais.

Entretanto a Antropologia da contemporaneidade para o autor, é complexa no sentido em que, não basta somente unir os pontos de análise aos objectos já existentes, ou seja, ao individual/indivíduo. Esta deve ultrapassar esse entendimento e gerar em si mesma, novos objectos como se perdesse a ligação literal em um dado momento e empreendesse uma jornada no desconhecido que possa advir das novas interpretações.

> "Se a antropologia da contemporaneidade próxima tivesse de se efectuar exclusivamente segundo as categorias já repertoriadas, se novos objectos não tiverem de ser construídos nela, o facto de abordarmos novos terrenos empíricos corresponderia mais a uma curiosidade do que uma necessidade." (Augé, 1992, p.21)

O indivíduo não se encontra sozinho em sociedade. Por mais que viva em uma espécie de anonimato num contexto social contemporâneo, este é a acumulação dos aspectos dos seus vínculos, mesmo que pareçam em algum momento inexistentes. Segundo Augé (1992), a individualidade enquanto objecto de análise não está isenta do seu contexto social, o contexto que sobressai o objecto de análise do etnólogo em questão. O indivíduo estudado, ou a tentativa de estudá-lo pela compreensão de outro do mesmo grupo, não está isoladamente construído por si próprio. Começa-se a entender como a construção social sobre o indivíduo é parte da individualidade, assim como, o interesse existente da Antropologia contemporânea em compreender que a ligação social, é parte fundamental da construção individual.

> "As representações da alteridade íntima, nos sistemas estudados pela etnologia, situam a sua necessidade no próprio coração da individualidade, proibindo no mesmo lance que se dissocie a questão da identidade colectiva da questão da identidade individual. Temos aqui um exemplo muito notável daquilo que o próprio conteúdo das crenças estudadas pelo etnólogo pode impor à operação que tenta dar conta delas: não é simplesmente pelo facto de a representação do indivíduo ser uma construção social que interessa à antropologia, mas também porque toda a representação do indivíduo é necessariamente uma representação do laço social que lhe é consubstancial." (Augé, 1992, p.23)

O autor ressalta que esta ligação social é fundamental no entendimento do indivíduo. O etnólogo deve superar as barreiras do objecto e abrir passo às possibilidades do campo de

análise, como que se visse algo pequeno por uma lupa, mas também se visse a própria lupa, num contexto de extra análise. Esta abertura do 'campo de visão' do etnólogo, obriga-o a perceber os dois contextos em questão: o individual e o coletivo no espaço e tempo. Sobre esta questão, Augé (1992) recorre aos estudos de Marcel Mauss sobre "‹‹o melanésio desta ou aquela ilha››" (Augé, 1992, p. 24):

> "A experiência do facto social total é duplamente concreta (e duplamente completa): experiência de uma sociedade precisamente localizada no tempo e no espaço, mas igualmente de um qualquer indivíduo dessa sociedade. Simplesmente, o indivíduo em causa não é um qualquer: ele identifica-se com a sociedade da qual é apenas uma expressão, e é significativo que, para dar uma ideia daquilo que entende por um indivíduo qualquer, Mauss recorra ao artigo definido, evocando, por exemplo,‹‹ o melanésio desta ou daquela ilha››.…O melanésio não é apenas total pelo facto de o apreendermos nas suas diversas dimensões individuais, ‹‹física, fisiológica, psíquica e sociológica››, mas também pelo facto de ser uma individualidade de síntese, expressão de uma cultura considerada, ela própria, como um todo." (Augé, 1992, p.24)

Segundo Mauss, o 'melanésio total' sobre o indivíduo, não corresponde simplesmente à sua compreensão física, fisiológica, psíquica e sociológica, considerando que a cultura em contexto é parte do todo existente. Novamente, percebe-se que a expressão do indivíduo em sociedade é composta pelas relações subjectivas criadas por este ao longo do tempo. Este conceito compreende o facto de que o objecto não é singular, que há uma construção social por detrás da individualidade, e que quando se empreende um estudo sobre o indivíduo, enfrenta-se o desafio das interpretações daqueles que possam transmitir alguma informação sobre o outro. Daí a importância do que já foi dito antes, o etnólogo deve perder a ligação literal e interpretar as referências que recebe.

Posto isto, segundo Augé (1992):

> "Basta que saibamos do que estamos a falar e basta-nos aqui constatar que, seja qual for o nível a que se aplica a investigação antropológica, ela tem por objecto interpretar a interpretação que outros fazem da categoria do outro aos diferentes níveis que situam o seu lugar e que impõem a sua necessidade…" (Augé, 1992, p.26)

Desta interpretação, Augé (1992) aproxima-se mais do contexto social, e percebe que a Antropologia actua sobre um mundo contemporâneo em constantes transformações, que

transformam também o indivíduo e suas interpretações. Esse aceleramento que transformou o olhar antropológico sobre o indivíduo, pode ser dividido em três partes:

Em primeiro lugar a construção de uma nova compreensão sobre a categoria de tempo. O ideal de progresso é frustrante diante de factos que fogem ao quotidiano como guerras, genocídios, violência. Somado a isso, a realidade enfrenta um aceleramento dos factos. O ontem e o hoje, já é história com o acúmulo de factos e acontecimentos. Com isso o objecto de estudo é plausível dentro de várias análises distintas, resultado de uma constante busca do ser humano em dar sentido ao seu mundo volátil.

> "Este sobreinvestimento de sentido, exemplarmente passível de ser olhado antropologicamente, é também aquele que documentam, à custa de contradições cujos desenvolvimentos ainda não paramos de observar, numerosos acontecimentos contemporâneos; até à evidência, quando caem num abrir e fechar de olhos regimes cuja queda ninguém ousava prever; mas também, e talvez ainda mais, por ocasião das crises larvares que afectam a vida política, social e económica dos países liberais, e das quais insensivelmente ganhámos o hábito de falar em termos de sentido." (Augé, 1992, pp.30-31)

Em segundo lugar, como característica da supermodernidade, as inúmeras transformações do espaço, o constante fluxo de informação, as facilidades de locomoção a nível global e as trocas de bens e serviços, sugerem que o mundo encolheu.

> "Do excesso de espaço poderíamos começar por dizer, uma vez mais um pouco paradoxalmente, que é correlativo do estreitamento do planeta: dessa posição à distância de nós próprios a que correspondem as performances dos cosmonautas e a ronda dos nossos satélites." (Augé, 1992, p.32)

Esta percepção de encolhimento do planeta altera as escalas antes estudadas pela multiplicação das suas referências imaginadas e imaginárias, em termos de migrações e grandes concentrações urbanas, vias rápidas, aeroportos, campos de refugiados, etc. Com a produção a que Augé (1992) chama de não lugares, por onde circulam pessoas e bens. Hoje, o ser humano está inserido em todos os lugares, mesmo nos lugares mais longínquos, pela ocorrência da supermodernidade. Dentro desta complexidade, Augé (1992) afirma que mesmo com estas grandes trocas de escala e parâmetros espaciais, o Antropólogo deve-se estimular e empreender novos caminhos no estudo de civilizações e novas culturas. Afinal, a supermodernidade modificou culturas já existentes e esse facto possui grande importância para a Antropologia.

O espaço onde o indivíduo está inserido, deve ser repensado, acompanhando as suas constantes transformações, que transformam também o indivíduo, que é parte do contexto social que atinge estas mudanças. "O mundo da sobremodernidade não tem as medidas exactas daquele em que cremos viver, porque vivemos num mundo que ainda não aprendemos a olhar. Teremos de reaprender a pensar o espaço." (Augé, 1992, p.36)

Em terceiro lugar, o que caracteriza o excesso do que se poderia definir como supermodernidade, é a figura do ego, do individualismo. Na actualidade cada pessoa crê ser um mundo em si mesmo, com interpretações que se transformam em realidades absolutas num distanciamento ao coletivo e a importância que este tem na sua própria construção, enquanto ser em sociedade. A expressão do indivíduo no contexto social só é possível, porque existe uma troca subjectiva de culturas, um paralelismo que se perde quando o indivíduo se fecha em si mesmo.

> "Nas sociedades ocidentais, pelo menos, o indivíduo crê-se um mundo. Quer interpretar por e para si próprio as informações que lhe são fornecidas. Os sociólogos da religião puseram em evidência o carácter singular da própria prática católica: os praticantes querem praticar à sua maneira. Do mesmo modo, só em nome do valor individual indiferenciado pode ser superada a questão da relação entre os sexos. Esta individualização dos modos de proceder, devemos notá-lo, deixa de parecer tão surpreendente quando nos reportamos às análises anteriores: nunca as histórias individuais foram tão flutuantes. A produção individual de sentido é, portanto, mais necessária do que nunca." (Augé, 1992, p.37)

Neste paradoxo é notável que, a identidade colectiva pela abundância de acontecimentos, sofre constantes transformações, tornando-se volátil e flutuante porque assim consegue acompanhar tais efeitos provenientes da supermodernidade. Com isto, gera -se outro efeito que seria a alienação do indivíduo em sociedade, caracterizada pelas facilidades da supermodernidade. Estas, conferem apoio para compreender por si mesmo o mundo no qual se insere, deixando de lado a compreensão de que ele enquanto indivíduo, é a construção ocasionada pela sua relação com o todo.

> "É igualmente desta alienação necessária que fala Lévi-Strauss quando escreve, na sua ‹‹Introdução à Obra de Marcel Mauss››, que o alienado propriamente dito é aquele a quem chamamos são de espírito uma vez que consente em existir num mundo definido pela relação a outrem." (Augé, 1992, p.39)

Capítulo 2: O lugar antropológico

Estas complexidades transformam o olhar do antropólogo em relação ao indivíduo e as condições de realização da Antropologia na contemporaneidade. Diante de todos os factores já vistos, que fundamentam a realidade das sociedades modernas, este deve retirar o foco do método e colocá-lo sobre o objecto. É o objecto de estudo o mais importante enquanto análise antropológica, pois qualquer método que possa vir a ser aplicado sofrerá com as transformações incessantes da supermodernidade, sociedade que está cada vez mais volátil. Não que as questões do método deixem de ter importância, entretanto o objecto torna-se o ponto de partida, dado que, antes de tentar perceber estes novos modelos sociais, é necessário perceber como estas transformações afectaram as identidades e as relações recíprocas. Posto isto, compreende-se como o papel do Antropólogo foi-se reconfigurando ao longo do tempo, principalmente com os efeitos da supermodernidade, que pela superabundância de acontecimentos, superabundância espacial e a individualização das referências, transformou a forma como se percepciona a sociedade actual e a sua configuração no espaço-tempo.

O surgimento dos não lugares correspondem intrinsecamente ao surgimento de uma nova sociedade global, capaz de se suspender sobre os acúmulos existentes, transformando-se diariamente. Assim, Augé (1992) levanta a pergunta que poderia ser o desbordar da possível incompreensão das novas referências sociais sobre o lugar e suas condicionantes: o problema que se coloca hoje aos antropólogos é o mesmo que levou as mesmas dificuldades enfrentadas por Mauss, e depois pela corrente culturalista. “Como pensar e situar o indivíduo?” (Augé, 1992)

3.2.3 Síntese

Augé (1992) introduz o papel do antropólogo na sociedade contemporânea e as suas condicionantes para o estudo da Antropologia do lugar. Porém, para o autor, a complexidade do estudo contemporâneo vai além de qualquer método que se possa executar. Esta consiste em perceber se algum elemento da contemporaneidade é plausível de estudo.

> “Se a antropologia da contemporaneidade próxima tivesse de se efectuar exclusivamente segundo as categorias já repertoriadas, se

> novos objectos não tiverem de ser construídos nela, o facto de abordarmos novos terrenos empíricos corresponderia mais a uma curiosidade do que uma necessidade." (Augé, 1992, p.21)

O indivíduo não se encontra sozinho em sociedade. Por mais que viva em uma espécie de anonimato num contexto social contemporâneo, este é a acumulação dos aspectos dos seus vínculos, mesmo que pareçam em algum momento inexistentes. Augé (1992) percebe que a Antropologia actua sobre um mundo contemporâneo em constantes transformações, que transformam também o indivíduo e suas interpretações. Esse aceleramento que transformou o olhar antropológico sobre o indivíduo, pode ser dividido em três partes:

Em primeiro lugar a construção de uma nova compreensão sobre a categoria de tempo. O ontem e o hoje, já é história com o acúmulo de factos e acontecimentos. Com isso o objeto de estudo é plausível dentro de várias análises distintas, resultado de uma constante busca do ser humano em dar sentido ao seu mundo volátil.

> "Este sobreinvestimento de sentido, exemplarmente passível de ser olhado antropologicamente, é também aquele que documentam, à custa de contradições cujos desenvolvimentos ainda não paramos de observar, numerosos acontecimentos contemporâneos; até à evidência, quando caem num abrir e fechar de olhos regimes cuja queda ninguém ousava prever; mas também, e talvez ainda mais, por ocasião das crises larvares que afectam a vida política, social e económica dos países liberais, e das quais insensivelmente ganhámos o hábito de falar em termos de sentido." (Augé, 1992, pp.30-31)

Em segundo lugar, como característica da supermodernidade, as inúmeras transformações do espaço, o constante fluxo de informação, as facilidades de locomoção a nível global e as trocas de bens e serviços, sugerem que o mundo encolheu.

> "Do excesso de espaço poderíamos começar por dizer, uma vez mais um pouco paradoxalmente, que é correlativo do estreitamento do planeta: dessa posição à distância de nós próprios a que correspondem as *performances* dos cosmonautas e a ronda dos nossos satélites." (Augé, 1992, p.32)

O espaço onde o indivíduo está inserido, deve ser repensado, acompanhando as suas constantes transformações, que transformam também o indivíduo, que é parte do contexto social que atinge estas mudanças. "O mundo da sobremodernidade não tem as medidas exactas

daquele em que cremos viver, porque vivemos num mundo que ainda não aprendemos a olhar. Teremos de reaprender a pensar o espaço." (Augé, 1992, p.36)

Em terceiro lugar, o que caracteriza o excesso do que se poderia definir como supermodernidade, é a figura do ego, do individualismo. Na actualidade cada pessoa crê ser um mundo em si mesmo, com interpretações que se transformam em realidades absolutas num distanciamento ao colectivo e a importância que este tem na sua própria construção, enquanto ser em sociedade.

3.3 “Homo Ludens” de Johan Huizinga

A tese central defendida pelo autor, é de que, o jogo faz parte de uma realidade correspondente às noções mais primitivas da natureza humana, por este nascer da cultura sob forma de ritual, linguagem, poesia, uma realidade implícita em quase todas as formas de arte sejam estas de pensamento, guerra, ciência, etc. Huizinga (2000) reúne estes elementos todos para descrever o instinto do jogo, presente na cultura humana.

3.3.1 Resumo Capítulos

Capítulo 1: Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural

Neste capítulo, o autor expõe a definição de ‘jogo’ através de uma discussão provocadora, afirmando que o jogo teria surgido antes da cultura. Para isso, revisa as teorias já estudadas sobre o papel do jogo na vida humana desde os tempos primórdios, descrevendo detalhadamente as suas características. Nesta mesma linhagem de pensamento, discorre sobre a função do jogo, a luta ‘por alguma coisa’ ou a representação ‘de alguma coisa’.

Capítulo 2: A noção de jogo e a sua expressão na linguagem

O autor descreve as variações da palavra jogo em diferentes linguagens e as suas funcionalidades. Comenta detalhadamente as suas diferenças do elemento lúdico, numa tentativa de reforçar o conceito de jogo.

Capítulo 3: O jogo e a competição como funções culturais

Huizinga (2000) esclarece a diferença entre competição e jogo, visto que a noção de lúdico em certos contextos não se identifica com a de jogo. Estes têm tendência em complementarem-se na vertente autónoma e chega a ser difícil identificar qual deles o mais amplo ou o mais restrito.

3.3.2 Desenvolvimento Capítulos

Capítulo 1: Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural

A espécie humana recebeu a designação de Homo Sapiens quando se destacou pela sua racionalidade, tendo passado para Homo Faber que se apresentou pouco apropriada para definir a espécie, e por último recebe uma designação que verifica a vida humana e animal, tão importante como o fabrico de objectos e o raciocínio: Homo Ludens. O jogo, é mais antigo que a cultura e não dependeu da civilização humana para que pudesse crescer, pelo simples facto de estar presente em actividades quotidianas, como por exemplo: os animais que brincam com os humanos, entre eles, em um ritual de gestos e atitudes.

> "…o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante,* isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação." (Huizinga, 2000, p.7)

A necessidade e a essência do jogo são estudadas pela psicologia e fisiologia, que procuram determinar qual a natureza do jogo para encaixá-la no sistema da vida, todavia, todas as teorias existentes partem do pressuposto que o jogo está ligado a algo que não é o jogo em si, mas uma espécie de finalidade biológica. Estas teorias, segundo Huizinga (2000) baseiam-se em métodos quantitativos das ciências experimentais, sem revelarem grande interesse pelo carácter estético, e muito menos pelos seus carácteres primordiais: tensão, alegria, diversão, etc. O jogo em si não se encontra interligado com nenhuma concepção do universo, pela sua capacidade autônoma que não permite negar a sua existência, apesar desta ser espiritual. Isto é, segundo o autor, o jogo não é algo material porque ultrapassa os limites da realidade física, argumento que confirma a sua natureza supralógica: os animais são capazes de brincar, o que comprova que não são seres mecânicos.

> "Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional… Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa imaginação." (Huizinga, 2000, pp.9-10)

Distanciando-se da ideia de como o jogo aparece na vida de um animal ou de uma criança, o autor idealiza uma ponte entre este como função da cultura, como função social que tem a capacidade de manipular certas imagens, numa atmosfera de imaginação da realidade. Huizinga (2000) faz uma viagem até às primeiras actividades da sociedade humana que eram demarcadas pelo jogo, nomeadamente, a linguagem, que permite definir e distinguir coisas elevando-as ao domínio do espírito. O mito também faz parte dos conceitos de imaginação do mundo exterior, atribuindo aos fenómenos fundamentos divinos, sobre os quais as sociedades primitivas celebravam seus ritos sagrados, consagrações e sacrifícios em um espírito de jogo. Além disto, o autor ressalta que no mito encontram-se as maiores forças instintivas como: a ordem, o comércio, indústria, arte, poesia, etc., todas enraizadas nas ideologias primordiais do jogo. Huizinga (2000) defende que o jogo é totalmente independente dos conceitos a que está associado, não desempenhando nenhum tipo de função moral sobre noções de vício e virtude. O autor sublinha o carácter voluntário que este possui, uma vez que, o sujeito dá ordens deixa de ser jogo para ser uma imitação forçada, como por exemplo, crianças e animais brincam porque gostam de brincar, um verdadeiro indício de liberdade.

Esta é a primeira característica do jogo, a sua natureza livre que se encontra interligada com a sua segunda, o seu carácter imaginário que executa uma evasão da vida real para uma acção temporária de actividade própria. Não obstante, esta característica de 'faz de conta' do jogo não impede que este absorva o jogador por inteiro, mesmo a seriedade sendo superior a ele. Outro aspecto importante do jogo é o seu jeito desinteressado, como descreve Huizinga (2000), por ser definido como uma actividade temporária que possui uma finalidade em busca de uma satisfação na sua realização. Em primeira instância apresenta-se como um intervalo no quotidiano, em segunda torna-se um acompanhamento, e em última um integrante na vida em geral, transformando-se em uma necessidade para o indivíduo. A sua terceira característica descreve o isolamento ou a limitação, assim que se inicia um jogo este é jogado até ao fim, dentro de limites de tempo e espaço. Após terminar, ele permanece na memória como um tesouro, e é transmitido para se tornar tradição. A sua capacidade de repetição e alternância faz parte até da sua estrutura interna. O autor cita também a capacidade de o jogo criar ordem e ser ordem, outra das suas características, pelo seu poder de arquitectar uma perfeição temporária, limitada, gerando obediência ao compactuar com o seu carácter, motivo pela qual o jogo também se encontra tão vinculado ao domínio estético.

> "Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas

> à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é "fascinante", "cativante". Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia." (Huizinga, 2000, p.15)

A tensão desempenha um papel importante no jogo. Significa incerteza, acaso, pelo jogador sentir a necessidade de obter alguma coisa à custa do seu esforço. Momentos de tensão como uma criança a jogar à bola, ou um gato a brincar com um novelo, estabelecem um valor ético pelas qualidades do jogador estar à prova, nomeadamente, força, habilidade, coragem e também lealdade em obedecer as regras do jogo. Como em várias ocasiões da vida, o autor refere-se aos 'desmancha-prazeres' como aqueles que têm a necessidade de fazer batotas, fundando a sua própria comunidade, uma vez expulsos do jogo anterior. Resumidamente, Huizinga (2000) nomeia as características formais do jogo:

> "Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade…praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes." (Huizinga, 2000, p.17)

Quanto às suas funções, condensam-se em dois aspectos fundamentais: a luta por algo ou representação de algo, podendo ser confundidas como representação da luta por algo. Representar é definido pelo autor como 'mostrar', uma exibição perante um público que pode mudar de sentido, por exemplo, se for uma representação sagrada, transcende a ideia de realização de uma aparência, para uma realização simbólica de algo que é invisível ao adquirir forma. Esta não perde as características de um jogo, pois delimita um universo de valor temporário e os seus efeitos reflectem-se todos os dias, aspecto que garante ao grupo uma segurança até aos próximos rituais sagrados.

> "A identificação platônica entre o jogo e o sagrado não desqualifica este último, reduzindo-o ao jogo, mas, pelo contrário, equivale a exaltar o primeiro, elevando-o às mais altas regiões do espírito. Dissemos no início que o jogo é anterior à cultura; e, em certo sentido, é também superior, ou pelo menos autônomo em relação a ela. Podemos situar-nos, no jogo, abaixo do nível da seriedade, como faz a criança; mas podemos também situar-nos acima desse nível, quando atingimos as regiões do belo e do sagrado" (Huizinga, 2000, p.21)

O jogo vai adquirindo significados de actos sagrados e por sua vez o culto junta-se a si por causa dos seus ideais: magia, liturgia, sacramento, mistério, etc. Ambas as actividades exigem uma separação espacial da vida quotidiana, alegando no caso das actividades sagradas, a intenção de proteger os seus integrantes das influências maléficas durante o seu estado de consagração. Durante o decorrer da sua argumentação, Huizinga (2000) concluiu segundo a concepção de Platão, actos de culto terão sempre nos seus aspectos categorias de jogo, porém nada implica que o jogo tenha um carácter sagrado.

Capítulo 2: A noção de jogo e a sua expressão na linguagem

Huizinga (2000) inclina-se sobre a origem da palavra 'jogo', cuja não teve implícita em um pensamento lógico ou científico e sim na linguagem criadora, que foram inúmeras línguas por este ter sido efectuado mais do que uma vez. Quanto à sua noção do jogo na sua forma familiar, afirma que:

> "…o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana"." (Huizinga, 2000, p.28)

Através da diversidade de línguas a categoria geral de jogo não foi idêntica em todas elas, o que levou à variedade de formas como este foi sintetizado. Línguas mais desenvolvidas conservaram uso de palavras exclusivamente para diferentes formas de jogo, formando uma multiplicidade na agregação de formas para um termo único, de acordo com o autor. As culturas que mostraram a abstracção do conceito geral de jogo tardiamente, caracterizavam-se pela ausência de uma palavra indo-européia para o jogo e o tardio surgimento do seu conceito geral.

O autor pondera uma ligação entre jogo e competição, pelo facto das competições sagradas e profanas desde muito cedo, terem conquistado um lugar importante na vida dos gregos que os levou a esquecer o seu carácter lúdico. Esta torna-se um estilo de função cultural, e por esta razão perante a existência de duas palavras distintas 'jogo' e 'competição', não identificaram uma forma clara de caracterizar a presença da segunda, o que levou a uma fusão entre ambas. Huizinga (2000) esclarece que independentemente da língua em questão, na palavra existe uma tendência em diminuir a ideia de jogo, para o transformar em uma actividade geral ligada ao jogo em si, cercada de atributos como tensão, incerteza, livre escolha, etc. Para

concluir o seu pensamento quanto à noção de jogo em termos linguísticos, o autor faz referência à designação da palavra em relação ao manejo dos instrumentos musicais.

> "A interpretação musical possui desde o início todas as características formais do jogo propriamente dito. É uma atividade que se inicia e termina dentro de estreitos limites de tempo e de lugar, é passível de repetição, consiste essencialmente em ordem, ritmo e alternância, transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida quotidiana, para uma região de alegria e serenidade, conferindo mesmo à música triste o caráter de um sublime prazer.… Todavia, sabemos que o jogo é algo diferente, dotado de uma perfeita autonomia. Além disso, se se tiver em mente que o termo "jogo" nunca é aplicado ao canto, e só em algumas línguas é aplicado à música instrumental, considerar-se-á provável que o elo de ligação entre o jogo e a habilidade instrumental deva ser procurado no movimento ágil e ordenado dos dedos." (Huizinga, 2000, p.39)

A antítese da palavra 'jogo' anteriormente mencionada pelo autor, seriedade, confere-lhe características como zelo, esforço, aplicação, qualidades estas que já se encontram associadas à palavra em si. O seu significado é definido pela negação do conceito de jogo, da mesma forma que, o jogo é considerado pela ausência de seriedade. Este é uma entidade autónoma, capaz de se incluir a seriedade, quando necessário.

Capítulo 3: O jogo e a competição como funções culturais

Huizinga (2000) apresenta a sua concepção sobre a cultura como forma de jogo, que surgiu nas sociedades primitivas de forma lúdica. "A vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo." (Huizinga, 2000, p.42)

Esta relação ganha corpo, nas formas dos jogos sociais que consistem na actividade ordenada de um grupo ou dois opostos. Por exemplo, o jogo solitário tem a capacidade de criar culturas, apesar de tanto os individuais como os comunitários, se encontrarem presentes na vida animal no que toca às competições, exibições, desafios, regras limitativas, etc. O autor sublinha a essência da palavra 'lúdico', afirmando que esta se encontra na frase 'há alguma coisa em jogo'. O sentimento do jogador aumenta, a nível de prazer ou satisfação por projectar a ideia de ganhar. E o que que é ganhar, realmente?! Huizinga (2000) responde que ganhar é manifestar a superioridade em um determinado jogo, por exemplo em um grupo, o vencedor ganha o benefício do grupo, que por sua vez, passa do indivíduo para o grupo inteiro. A respeito do

conceito de ‘competição’ em relação a ganhar, esta não se define ‘por’ alguma coisa, mas também ‘em’ e ‘com’, isto é, indivíduos competem para serem os primeiros ‘em’ força, ‘em’ conhecimentos, ‘em’ esplendor, etc; competindo ‘com’ a força do seu corpo, ‘com’ demonstrações, ‘com’ palavras, etc.

Um dos maiores feitos para se atingir a perfeição, tanto a nível individual quanto social, é sentir-se homenageado por alguém. Alguém que honre as virtudes do indivíduo, a satisfação por ter realizado algo correctamente e melhor que os outros. Para atingir esta perfeição, o indivíduo tem de se expor para os outros analisarem, para receber o reconhecimento. Por isso, a virtude, honra, nobreza e glória, são características que fazem parte da competição, ou seja, do jogo. O autor prossegue com a sua ideia, comparando entre as qualidades e explicando as suas origens.

> “Nosso ponto de partida deve ser a concepção de um sentido lúdico de natureza quase infantil, exprimindo-se em muitas e variadas formas de jogo, algumas delas sérias e outras de caráter mais ligeiro, mas todas elas profundamente enraizadas no ritual e dotadas de uma capacidade criadora de cultura, devido ao fato de permitirem que se desenvolvessem em toda a sua plenitude as necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax etc. A este sentido lúdico está inseparavelmente ligado um espírito que aspira à honra, à dignidade, à superioridade e à beleza. Tanto a magia como o mistério, os sonhos de heroísmo, os primeiros passos da música, da escultura e da lógica, todos estes elementos da cultura procuram expressão em nobres formas lúdicas.” (Huizinga, 2000, p.64)

Resumindo, Huizinga (2000) afirma que desde o início do jogo encontraram-se elementos antitéticos e agonísticos que constituem fundamentos da civilização, pois a função agonística atinge a sua forma bela a medida que a civilização se desenvolve, organizando-se de forma mais perfeita, coberta de camadas, sistemas de pensamento, regras e doutrinas, etc. O autor acredita que neste momento a civilização tornou-se mais séria, por atribuir ao jogo um lugar secundário.

3.3.3 Síntese

> “…o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante,* isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.” (Huizinga, 2000, p.7)

"Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é "fascinante", "cativante". Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia." (Huizinga, 2000, p.15)

"Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade…praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes." (Huizinga, 2000, p.17)

"…o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana"." (Huizinga, 2000, p.28)

"A interpretação musical possui desde o início todas as características formais do jogo propriamente dito. É uma atividade que se inicia e termina dentro de estreitos limites de tempo e de lugar, é passível de repetição, consiste essencialmente em ordem, ritmo e alternância, transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida quotidiana, para uma região de alegria e serenidade, conferindo mesmo à música triste o caráter de um sublime prazer.… Todavia, sabemos que o jogo é algo diferente, dotado de uma perfeita autonomia. Além disso, se se tiver em mente que o termo "jogo" nunca é aplicado ao canto, e só em algumas línguas é aplicado à música instrumental, considerar-se-á provável que o elo de ligação entre o jogo e a habilidade instrumental deva ser procurado no movimento ágil e ordenado dos dedos." (Huizinga, 2000, p.39)

3.4 “A civilização do peixe-vermelho” de Bruno Patino

‘A civilização do peixe-vermelho’ traz uma abordagem sobre como a atenção do ser humano tem vindo a ser capturada e moldada. A menção ao peixe-vermelho serve como comparação relativa ao peixe que é incapaz de manter a sua atenção por mais de 8 segundos numa determinada tarefa, aplicando-se o mesmo para seres humanos nascidos na era da tecnologia, com a diferença apenas de 1 segundo a mais que o dos peixes, segundo a Google. Como os peixes, os prisioneiros julgam que ao determinarem o foco em certas tarefas estão a descobrir a cada vez coisas novas, sem se aperceberem que se trata de um círculo vicioso, manipulado pelas grandes empresas, em troca do seu bem mais precioso: o tempo.

O autor além de fazer estas denúncias, oferece um conjunto de receitas individuais e organizacionais para fugir destes estímulos e poder encontrar-se de volta com o mundo.

3.4.1 Resumo Capítulos

Capítulo 1: Nove segundos

É esclarecida a metáfora ‘memória curta como a de um peixe’, comparando o tempo de atenção de um peixe e o do ser humano. Não passam de desculpas para este universo embebido em distrações, cada vez mais presos ao ecrã dos telemóveis, que nem peixes: acreditando que a cada volta é descoberto um mundo novo.

Capítulo 2: Vícios

São apontadas 3 características do comportamento digital: tolerância, compulsão e o vício. Após esta pesquisa conseguiu-se estudar 3 possíveis patologias que se desenvolvem com o aumento deste vício: a esquizofrenia de perfil, a atazagorafobia e o ensombrecimento. A economia da atenção não hesita em usar a psicologia, para controlar os comportamentos dos usuários, utilizando várias ferramentas como por exemplo: sistemas de recompensa aleatórios para despertar um efeito naquele que cede, e o efeito Zeigarnik que consiste em causar uma angústia por não ter completado uma certa tarefa.

Capítulo 4: Arrependimento

O próprio pai da internet hoje em dia confessa que quando a criou, não tinha como objectivo que ela dominasse os seres humanos, mas sim que servisse como um auxílio para eles. Muitos destes grandes criadores tentam recuar o tempo, para recuperar a utopia primordial da internet descentralizada, ao reunir outras plataformas que filtram aquelas que têm o intuito de comandar a vida do usuário.

Capítulo 5: A matriz

Para perceber o caminho percorrido por este consumismo digital, é necessário compreender as estratégias utilizadas por aqueles que pretendem sugar toda a informação do indivíduo. São criados grafismos e textos apeladores para captar a atenção, captologia, com base em várias componentes psicológicas e até sociais, ao ponto de haver a necessidade de comparar capacidades individuais. O tempo do indivíduo passou a ser o gatilho principal neste processo todo, assim que se juntou à economia digital, que cria algoritmos especializados em captar o tempo e oferecer um ganho de tempo (fictício).

Capítulo 6: A bifurcação

O Facebook surge como uma plataforma de livre expressão aberta, que conecta pessoas entre si. O que não foi previsto, foi a possibilidade de tornar-se uma grande fonte de informação não verídica e palco para comentários malévolos. Os gigantes da internet não se assumem como órgãos de comunicação social e tentam competir com os jornais, rádio e televisões, introduzindo a vertente da publicidade também nos seus espaços. Houve um maior controlo dos dados pessoais para conquistar o tempo e conduzir o usuário para onde quer que eles desejassem.

Capítulo 7: Um dia sem fim

Já não se pode considerar a vida actual, como um modo de vida sã. A capacidade em realizar várias coisas ao mesmo tempo tomou conta da população, tempo inútil imposto pela era económica da atenção. São estímulos em acção por toda a parte, com ofertas supostamente ‘imperdíveis’ e que precisam de ser utilizadas ‘já’. Os dados do indivíduo são utilizados contra ele mesmo, sem tempo para construir o seu próprio e verdadeiro desejo.

Capítulo 8: Demasiadas realidades matam a realidade

A economia da atenção criou ambientes propositadamente para corresponderem às expectativas de todos. Os algoritmos utilizados nas redes sociais conjugam um número aos comportamentos do utilizador, para construir o caminho que este deve seguir e assim formar uma bolha de comportamentos semelhantes com os de outras pessoas através de conteúdos próximos, gostos associados, etc. A relação com a realidade é totalmente distorcida, pois o indivíduo fica inserido numa bolha de informações, com a sua visão fechada. Surge a teoria da realidade apreendida, que caracteriza a realidade como uma experiência que cria a ilusão de uma realidade comunitária, todavia, destruída pelas fórmulas matemáticas com o seu desejo de criar um infinito de realidades para cada indivíduo.

Capítulo 10: O combate desigual da informação

O plano dos media de informação com o seu modelo de produção e distribuição, quando chegou ao público foi totalmente distorcido até aos dias de hoje. Com a invenção das redes sociais instaura-se a desconfiança pois hoje as fontes não são confirmadas, os cidadãos têm uma relação directa com os jornalistas, distância de um clique no Google, recomendações no Facebook e sugestões de descoberta no Twitter. A presença de maus-agentes confirma este fenómeno, conjuntamente com a dos falsos cliques e contas que servem apenas para aumentar os números nas plataformas. A informação hoje apela às crenças, convicções e sentimentos do público para ser cada vez mais partilhada e visualizada.

Capítulo 11: Combater e curar

Ainda há esperança na humanidade, se for criado uma espécie de humanismo digital.

Acredita-se que os algoritmos não irão conseguir substituir todos os campos do trabalho humano, porém para lá caminham pois têm no seu domínio a capacidade infalível de reter a atenção. Lutar contra a era digital não significa apresentar resistência, mas sim libertação. Esta libertação passa por dois elementos completares, combater e curar. Após esta implementação de novas regras, adquire-se um novo perfil virado para a liberdade, que reúne uma lista de 4 receitas: sacralizar, preservar, explicar e abrandar.

3.4.2 Desenvolvimento capítulos

Capítulo 1: Nove segundos

O autor faz uma descrição de um episódio do qual foi testemunho. Pormenoriza o perfil de um homem Googler ou funcionário da Google, responsável, arranjado, bem-falante, 30 anos, com um perfil *hipster* mas versão elegante. Atrás dele, um ecrã gigante com um peixe-vermelho com um olhar hipnotizador e um ponto de interrogação. O homem responsável por esta apresentação, veio transmitir a um grupo de órgãos de comunicação social um novo lançamento, protocolo definido pela Google desde o começo: organização de encontros várias vezes ao ano, com profissionais que se encontram ansiosos por construir um mundo de informação partilhada cada vez mais depressa, alegadamente para o 'benefício de todos'.

Patino (2019) começa por contar a história do peixe-vermelho que se apresenta no ecrã. Os humanos o puseram dentro de um aquário, e caracterizaram o seu percurso em *loop* um tanto estúpido, pois resulta em imensas voltas dentro do aquário e a cada uma delas descobre um mundo novo, por causa da pouca memória e falta de atenção que tem. Pelo lado positivo esta memória é como uma bênção, pois o concebe a possibilidade de transformar a repetição em uma novidade, e a dimensão do seu espaço comprimido em um mundo infinito.

Esta história atribuiu aos homens uma chance de se desculparem pelos seus inúmeros momentos de distracção, com base nesta expressão. A Google por sinal, conseguiu calcular o tempo real de atenção dos peixes, concluindo que este não consegue fixar a sua atenção por mais de 8 segundos, passado estes o seu cérebro reinicia. Surpreendentemente, também calculou o tempo de atenção da geração Y, ou seja, os que nasceram já ligados à conexão permanente, os que nos transportes públicos vão colados aos ecrãs, etc. Este tempo de reacção é de 9 segundos. Após estes 9 segundos o cérebro desliga, até que surja um novo estímulo ou alerta para reiniciar, comparando ao do peixe é o total de um segundo a mais.

Patino (2019) prossegue com o relato da história afirmando que a Google precisa de pensar como continuar a captar a atenção de uma geração "... ‹‹distraída da distracção pela distracção.›› ..." (Patino, 2019, p.13)

A empresa obtém esta resposta graças aos dados fornecidos constantemente por pessoas:

> "Os nossos sonhos digitais estilhaçam-se contra esta duração irrisória. Fora-nos prometido o infinito. Acordara-se que o ciberespaço não conheceria limites, excepto o do génio humano. Em vez disso, tornámo-nos peixes-vermelhos, fechados no aquário dos nossos ecrãs,

> submetidos ao carrossel dos alertas e das mensagens instantâneas. A nossa mente gira sobre si própria, dos tweets aos vídeos do Youtube, dos snaps aos e-mails, dos lives às notificações push, das aplicações aos newsfeeds, das mensagens exageradas emitidas por um robô às imagens filtradas pelos algoritmos, das informações manifestamente falsas aos zumbidos mediáticos aflitivos. Como o peixe, julgamos descobrir um universo a cada momento, sem nos apercebermos da infernal repetição em que nos enjaulam as interfaces digitais às quais confiámos o recurso mais precioso de que dispomos: o nosso tempo." (Patino, 2019, p.14)

O autor comunica que estes 9 segundos são o tema fulcral do livro. Um estudo realizado estima que, o máximo de tempo que deveria ser dedicado às redes sociais são 30 minutos com a garantia de que a saúde mental não fica afectada. Estes novos impérios construídos surgiram com o intuito de criar um modelo de servidão digital, um projecto que traduz a mutação de um novo capitalismo. O capitalismo é o produto e o produtor da aceleração, pois tenta aumentar a produtividade do tempo para extrair mais valor, e depois de reduzir este espaço, tenta aumentar o tempo criando um efeito infinito. "A aceleração substituiu o hábito pela atenção, e a satisfação pela dependência. E os algoritmos são as máquinas-ferramentas desta economia." (Patino, 2019, p.15)

A economia da atenção abala todos os tipos de relação entre o indivíduo e os restantes órgãos: comunicação, espaço público, conhecimento, verdade, informação, etc... Todo o conjunto de informação distorcida, histerização do discurso, desconfiança e a perda das referências culturais, fazem parte de um regime económico eleito pelos gigantes da internet. "O mercado da atenção forja a sociedade de todas as fadigas, informativas, democráticas. Faz que se apaguem as luzes filosóficas em benefício dos sinais digitais. Trata-se, contudo, de uma ordem económica; e como qualquer ordem, pode ser combatida e modificada." (Patino, 2019, p.15)

Capítulo 2: Vícios

É desvendado um costume, que provavelmente o mundo inteiro familiariza-se. Patino (2019), romantiza a relação com os ecrãs de maneira meio poética. A cada vez que o telemóvel acende, o sono é perturbado pois as retinas das células ganglionares enviam núcleos supraquiasmáticos do hipotálamo cerebral, uma ordem para despertar confundindo a luz do led do telemóvel com a luz branca do dia. O indivíduo é invadido por uma inquietude, que mói pacientemente a sua paz, com o desejo de fazer o seu passeio digital entre as diversas aplicações,

uma a uma, em que uma vez dada esta volta, sente um vazio interrompido pela necessidade de reiniciar todo o percurso de novo.

É evidente a preocupação com o mundo: 'O que se passa com toda a gente?' O autor dá exemplo de estatísticas realizadas em outros países, como nos Estados Unidos, os jogos americanos dedicam 5 horas e meia do seu dia à tecnologia que resulta num total de 8 horas diárias ao conjunto de ecrãs que se encontram conectados simultaneamente. A liberdade do ser humano encontra-se perdida. As suas patologias já são conhecidas pois compreendem-se entre perturbações de personalidade e comportamento. São chamados 'adormecidos sentinelas', aqueles que evitam dormir por medo de perder as notificações criando um pânico de se afastar do telemóvel, chamado de 'nomofobia'.

O *phubbing*, ou seja, verificação constante do telemóvel, tornou-se num reflexo totalmente inconsciente, o mesmo que um hábito em dependência.

> "Três elementos distintos definem o fenómeno: a tolerância, a compulsão e o vício. A tolerância enuncia a necessidade, para o organismo, de aumentar as doses de forma regular, a fim de obter o mesmo nível de satisfação. A compulsão traduz a impossibilidade, para um indivíduo, de resistir ao desejo sentido. E o vício é a servidão, tanto em pensamento quanto em acto, a este desejo, que acaba por ocupar toda a existência." (Patino, 2019, p.21)

Esta perda de controlo acima descrita, expande cada vez mais o seu domínio, pois estabelece patologias mentais actualmente muito comuns. Neste grupo estão enquadradas, a síndrome de ansiedade, a esquizofrenia de perfil, a atazagorafobia e o ensombreciemento. Patino (2019) explica cada uma destas, começando por afirmar que a síndrome de ansiedade é das mais comuns. Esta, manifesta-se pela necessidade de expor constantemente todos os seus momentos de existência, uma angústia que surge por não estar no seu melhor momento ou simplesmente por não ter recebido aprovações, também caracterizados como *likes*, suficientes para aquela publicação. Quando conseguido, o alívio obtido por ter atingido um determinado número de *likes* é efémero, visto que cede lugar a uma ansiedade renovada para encontrar um novo estímulo capaz de a saciar.

A esquizofrenia de perfil está relacionada com aqueles que partilham múltiplas identidades nas redes, ao fim de terem dificuldades em distinguir qual delas a real. No que toca a confrontos da vida real, também tem dificuldade em saber que personalidade privilegiar. Quanto a atazagorafobia, medo de ser esquecido pelos pares, refere-se às consequências alimentadas pela exibição dos resultados numéricos no âmbito das redes sociais, ao deixar

aqueles que se sentem abandonados ou indiferentes pelos seus conhecidos sociais, em um ambiente de melancolia. O atazagorafóbico consulta as redes na esperança de encontrar *likes* ou menção que desminta a natureza do seu lugar de segunda categoria.

O ensombreciemnto caracteriza-se pelas tentativas excessivas em seguir outro indivíduo, procurando sinais da vida desta pessoa, transformando-se em presas digitais. O indivíduo que carrega esta patologia é incapaz de se aperceber se estes sinais são verdadeiros ou fabricados, pois basta qualquer tipo de partilha para o outro parecer mais real e este distanciar-se da sua própria realidade. No final a obsessão por encontrar ligações cresce, de acordo com o aumento da insatisfação, mergulhando o indivíduo num ensombrecimento que se assemelha a um estado pré-depressivo.

O autor afirma que estas respostas do usuário em relação à criação de novas dependências, a necessidade em responder as solicitações digitais e a vertigem que estas causam ao separaram-se, não são fruto do acaso, mas sim objectos de laboratórios. “A dependência não é um efeito indesejável das nossas utilizações conectadas, é sim, o efeito almejado por inúmeras interfaces e serviços que estruturam o nosso consumo digital.” (Patino, 2019, p.24)

Segue como exemplo Harvard, como o primeiro lugar onde as teorias comportamentais utilizadas nos jogos e pelas redes sociais foram documentadas. Um roedor serviu de cobaia para esta investigação, quando o meteram numa caixa grande em forma de cubo, com paredes envidraçadas. No seu interior encontrava-se um botão que era accionado pelo animal para a distribuição de alimentos. Testes anteriores similares a este, já tinham sido realizados e rapidamente o rato percebeu que ao accionar o botão iria receber um alimento, o que criava uma espécie de controlo pela rápida capacidade de aprendizagem. A ligação entre causa e efeito tinha sido compreendida, o que levava aos ratos a pressionarem o botão só quando sentissem fome. Esta mesma experiência feita com outro animal, a primeira fase corria como a anterior, excepto após este perceber a ligação entre causa e efeito. Quando pressionado o botão a quantidade de alimento, a pressão e a sua ausência, serviram de teste para tornar a situação imprevisível. O animal por sua vez ainda que baralhado com tudo isto, não deixou de seguir o ciclo na esperança em que a recompensa viria, reagindo de forma cada vez mais violenta e automática.

> “O alimento tornara-se secundário: o rato era incapaz de se desvincular do botão. O condicionamento dera origem à sua servidão ao mecanismo ... a incerteza produz uma compulsão que se transforma em vício. A sedução do ganho, ainda que minúsculo, impede qualquer afastamento do mecanismo. Como a recompensa é irregular, o indivíduo sujeito à

> experiência vê-se impossibilitado de elaborar um comportamento com o intuito de dominar a máquina." (Patino, 2019, p.25)

Todas as empresas focam-se, segundo Patino (2019), em compreender o comportamento humano e melhorar o seu desempenho, ao observar as preferências pessoais, estudar os hábitos e registar as reacções. Uma vez estudados estes dados, são influenciados por pequenos gestos como por exemplo: quanto maior for o carrinho compras, maior a probabilidade de levar mais coisas; a localização dos produtos e os caminhos pré-estabelecidos etc., fazem parte das reacções de compra provocadas pelos cientistas. Este sistema é imperfeito apenas em dois aspectos: as observações que são estudadas têm como base grupos representativos que não são individuais e o hipermercado é um lugar onde exprimem-se pensamentos individuais (poupar, não perder tempo). Se não é possível a sua prosperidade no desenvolvimento de um hábito, estes não são capazes de produzir um vício por completo.

O mesmo não acontece com os casinos, que apenas têm abertura para produzir uma servidão psicológica gerida pela recompensa aleatória. O autor aponta para a configuração das máquinas e do seu alinhamento, o que faz com o que o jogador fique em contacto com a possibilidade de ganhar, ao assistir os seus vizinhos a ganhar e repetir as apostas de maneira compulsiva. Este tipo de sistema, como o do rato, apenas leva a perturbações comportamentais e a uma dependência capaz de levar à ruína.

Outras plataformas digitais que utilizam os mecanismos similares aos das máquinas dos casinos, apoderam-se dos utilizadores, ao captar a atenção por um sistema de recompensas aleatórias, onde os ganhos digitais parecem insignificantes, mas possuem três vantagens a mais que os casinos:

> "As observações comportamentais que efectuam para aperfeiçoar o sistema são realizadas a partir e milhares de milhões de dados, conjugados com os dados individuais do utilizador, o que permite a aproximação de um ambiente praticamente personalizado, de modo a fomentar a sua eficácia viciante. E embora exista, teoricamente, um limite etário... as plataformas dirigem-se naturalmente aos mais jovens." (Patino, 2019, p.27)

Nos mais novos, a capacidade em fazer escolhas livre da tentação, ainda não se encontra completamente formada, sendo que, uma situação de escolha provoca confrontos na zona anterior do cérebro, que automaticamente dá prioridade a satisfação instantânea. Quando este tipo de solicitações nesta fase atinge um número elevado, cria-se uma certa fadiga decisória que faz com que o indivíduo abandone a luta contra o prazer imediato. "Tanto mais que a satisfação instantânea produz dopamina, molécula do prazer, que envia um sinal curto ao

cérebro primitivo e lhe dá vontade de recomeçar. O vício é uma dependência de dopamina." (Patino, 2019, p.27)

Como exemplo de recompensa aleatória o autor aponta para o Twitter e Facebook, que apresentam uma mescla no seu feed de assuntos interessantes a insignificantes, sérios a rídiculos, de sublimes aos reprováveis; produzindo o mesmo efeito que uma máquina de casino que ora dá cinco cêntimos ora dá cem euros. Em todos os cenários, essa aleatoriedade permite que o usuário crie uma quota de incerteza, que gera uma "...possibilidade viciante de ora se decepcionar, ora se maravilhar." (Patino, 2019, p.28)

Desta forma, segue-se para o exemplo da Netflix. Uma psicóloga russa conseguiu estabelecer em 1929 um conjunto de acções, que se encadeiam sem pausas para criar uma incompletude que levará ao indivíduo a sentir apenas satisfação no fim de uma série de acções, deixando o seu livre-arbítrio de lado. É assim que a Netflix funciona:

> "A programação de uma série pelas estações de televisão, isto é, um episódio por semana, visa criar um ritual, um hábito. Trata-se de operar uma dosagem subtil: satisfazer o telespectador a fim de lhe dar uma razão para tornar a sintonizar, mas também frustrá-lo de forma moderada com um arco narrativo não resolvido para não se esquecer de voltar." (Patino, 2019, p.29)

Em comparação aos jogos, por exemplo Candy Crash, que são oferecidos em plataformas digitais, os algoritmos neste caso proporcionam uma experiência distinta para cada jogador, em que o jogo apenas deve ser automático para possibilitar a satisfação intensa do utilizador, para este ver-se fora do seu ambiente e das preocupações que estão associadas a ele. Apesar da montagem relativa à pontuação e ao espírito de competividade, trata-se "...de se sentir rodeado por um ecrã protector." (Patino, 2019, p.30)

O ser humano batalhou imenso para a sua liberdade de escolha e controle sobre as informações, porém a era da dependência encontra-se cada vez mais perto, coberta de experiências impossíveis de se abandonar sem que provoquem algum tipo de dor.

Capítulo 4: Arrependimento

"‹‹Que fomos nós fazer?››" (Patino, 2019, p.39). Esta é a questão mais pertinente dos crentes digitais que apostavam num género de partilha para almejar uma espiritualidade colectiva. Estes mesmos fundadores de objectos de aprisionamento, proíbem o seu uso em suas casas, alegando que estes têm um efeito arrasador sobre a psicologia humana. Também como

forma de arrependimento, hoje muitos destes nomes conhecidos participam de conferências sobre a verdade em relação à tecnologia, com o objectivo de desmascarar o que ocultam os algoritmos das redes sociais, sobretudo o Facebook. Patino (2019) fala sobre Tim Berners-Lee, pai da internet que assume hoje em dia o arrependimento por ter a criado. Numa entrevista, confessa que a web falhou, pois deveria servir a humanidade, porém acabou por criar um fenómeno emergente que alcançou todo mundo sem nenhuma intenção propositada por parte dos seus criadores.

O percurso deste criador é bastante célebre. Em 1989, cria uma ferramenta para que os cientistas possam trocar os resultados dos seus trabalhos, nascendo assim a internet (anteriormente derivada do Arpanet). A revolução digital sucedeu-se quando se tomou a decisão de associar o princípio das ligações de hipertexto ao princípio da internet, juntamente com a publicação do código-fonte que fez da World Wide Web, uma plataforma de comunicação e partilha que geraria um quadro tecnológico capaz de tocar a sociedade. Desde o princípio que esta foi concebida com base no poder igualitário da conexão, em que cada utilizador podia ter acesso a informação e conhecimento, oferecendo a cada um uma dose de poder. " Hoje, há os espiões e os espiados, quer seja por Estados ou por empresas ávidas de dados. A igualdade perfeita originou uma assimetria inédita." (Patino, 2019, p.42)

Este espaço colectivo que outrora foi desenhado, hoje privatizou-se. Tim, para tentar recuperar a utopia da internet, criou o Solid, um sistema onde um pequeno grupo de informáticos tentam construir soluções colaborativas sem passar pelas plataformas que hoje dominam as nossas vidas.

Capítulo 5: A matriz

Patino (2019) traz o conceito dos computadores carismáticos, criado por B.J.Fogg, em que alegava que a forma como os computadores dirigiam-se aos utilizadores pelo seu grafismo, apresentação e linguagem , era tão importante quanto a informação que transmitiam. Sendo assim, o elo que une o humano ao ecrã do computador é muito maior do que se esperava. Fogg tinha como objectivo desenvolver redes numa altura em que a internet se limitava a sites de grafismo padronizado, e muito antes das redes sociais. Alguns anos depois, fortaleceu o seu discurso, ao afirmar que pretendia descobrir como os computadores podem mudar o que as pessoas pensam e fazem, e como podem produzir estas alterações de maneira autónoma. As técnicas deste laboratório tinham como base a adolescência digital, completamente voltada para

a competição, e depois de analisadas conclui que estas competições sem as consequências da vida real, formam uma ideia de que o mundo ao alcance do dedo indicador é mais satisfatório que o que nos rodeia. As experiências de Fogg, como descreve o autor, consistiam em:

> "... desenhar um gráfico constituído por dois círculos que lembram a teoria dos conjuntos. Num deles, os comportamentos humanos, classificados segundo diferentes categorias: a mudança de atitude, a motivação, a manipulação e a obediência voluntária. O outro círculo é a tecnologia digital: aplicações, mundos virtuais, serviços digitais, programas. A aproximação de um círculo do outro até à sobreposição é o que constitui a missão do Persuasive Lab, que inventou um termo para designar a sua ciência: a captologia, ou a arte de captar a atenção do utilizador, quer este queira ou não." (Patino, 2019, pp.46-47)

Concluindo, as interfaces digitais e o grafismo desenhado pelos engenheiros da Fogg, estimulam a sua influência sobre 3 elementos: a motivação, a habilidade e o gatilho. Este gatilho aqui mencionado, é alusivo a vontade de comprar os próprios desempenhos com os dos outros, ou pode ser igualmente associado ao medo, um medo de perder, ocorrência que recebeu a designação de FOMO (Fear of Missing Out).

> "O domínio de actividade da captologia são as Interfaces Homem-Máquina (IHM). E o grafismo representa a sua principal produção, cujos resultados são avaliados à luz da atenção, voluntária ou não, que consegue capturar junto dos utilizadores dos serviços digitais. O número de conexões, a respectiva duração, o número de interacções, são estes os parâmetros objectivos. O grafismo é a ferramenta digital de conquista do tempo humano." (Patino, 2019, p.48)

Este mecanismo propõe obedecer as regras éticas reivindicando uma abordagem positiva, contudo os padrões de desempenho da captologia só são utilizados no quadro de modelos económicos cujo seu volume de negócios depende do tempo passado em linha. "A civilização digital baseia-se nos dados, na sua recolha e na sua utilização. O capitalismo digital será um capitalismo de dados." (Patino, 2019, p.48)

Vivemos assumidamente numa era de hiperprodução, em que qualquer pessoa pode criar e produzir por meio de ferramentas digitais, pois a constituição de redes a favor dessa criação de plataformas sem freio, é descomunal. Patino (2019) refere-se ao sociólogo Hartmut Rosa, que estudou o conceito de aceleração social para descrever o mecanismo das sociedades em confronto com o progresso digital. Este, faz menção que na época da industrialização, a produção em massa e partilha de riquezas era feita de acordo com o tempo disponível de todos. Era suposto o tempo livre aumentar em função do desenvolvimento económico: "‹‹Um mundo

liberto de todos os constrangimentos ligados à falta de tempo e ao frenesi, um mundo emancipado do tempo e que transformaria este bem raro num recurso abundante.››" (Patino, 2019, p.50)

Infelizmente o que se produziu foi totalmente o oposto. Rosa, sublinha o conceito de aceleração social para justificar este fenómeno.

> "As nossas sociedades são constituídas de forma temporal. O seu modelo económico não é feito para uma velocidade constante: a produção requer uma aceleração do consumo, ao passo que as bacias demográficas mais ricas não se encontram em expansão. O tempo tornou-se, portanto, um bem raro, o recurso mais procurado, aquele sobre o qual se constrói a globalidade do crescimento actual." (Patino, 2019, p.50)

Um economista analisou até que ponto o tempo é um bem precioso, concluindo que é essencial para a forma moderna de tecno-capitalismo nascido com a expansão digital. "É possível ganhar tempo de dois modos: primeiro, reduzindo o tempo necessário às acções habitualmente realizadas; de seguida, aumentando a produtividade ao permitir que o utilizador leve a cabo várias acções em simultâneo." (Patino, 2019, pp.50-51)

É uma necessidade do modelo económico, fazer muitas coisas ao mesmo tempo e fazê-las rapidamente, pois o seu valor aumenta conforme a sua escassez. Era um sonho dos liberais, fazerem da economia do tempo uma economia de partilha, quando que na realidade os pragmáticos criaram-na sob forma de economia de captação. Os gigantes da internet escolheram o caminho da criação de uma inteligência artificial para se apropriar do tempo, recolhendo dados com base em 3 aspectos: velocidade, volume e variedade.

> "Os dados identitários, comportamentais e contextuais foram relacionados com o intuito de analisar, copiar, prever e influenciar os comportamentos. Os algoritmos preditivos são as máquinas-ferramentas da produção do tempo. Quanto melhor conhecerem os comportamentos, mais lhes será possível condicionar as reacções aos estímulos digitais e , assim, conceber plataformas e serviços que nos viciam." (Patino, 2019, p.52)

Esta indústria digital tem como interesse estar continuamente com o usuário, de forma a influenciar os seus gestos e depois declarar que é o mais conveniente. Patino (2019) expõe o paradoxo final da economia do tempo: captar o tempo do utilizador oferecendo-lhes um ganho de tempo. A carência desta "droga" faz aumentar o número de doses, confundindo alertas

importantes com insignificantes, onde o nível máximo caracteriza a falta de actividade como um alerta, tudo pela busca da atenção.

Capítulo 6: A bifurcação

Patino (2019) relata o caso de Mark Zuckerberg, como o acusado. Este defendeu-se quando anunciou que o Facebook foi criado com a intenção de proporcionar um ambiente de expressão livre às pessoas, independentemente do seu conteúdo. Assume também que foi uma ideia bastante ingénua, ao achar que isto só teria um caminho positivo. É importante ressaltar que os gigantes da internet, tentaram copiar os jornais, rádios e televisões, que vivam de publicidade, entre 60% imprensa escrita e 100% de receitas (rádios, e televisões gratuitas). Havia uma grande concorrência, pois as plataformas garantiam um aumento da utilização, do tempo dedicado em linha e tinham como maior ambição a disponibilização de informações credíveis para contribuir para a diversidade financeira e desenvolvimento democrático. Na história da imprensa, a publicidade tinha permitido afirmar-se como meio de comunicação em massa e contribuir para a criação do jornalismo moderno:

"A construção intelectual de um desenvolvimento mundial de órgãos informativos financiados pela publicidade chocou contra a mutação operada pelos gigantes da Internet." (Patino, 2019, p.59)

Chegaram a conclusão de que o espaço não era a melhor ferramenta publicitária para oferecer, portanto recorreram ao tempo. Patino (2019) indica a televisão e a rádio com primeiros mestres neste aspecto de industrialização da captação da atenção humana. Os gigantes da internet, com o objectivo de desenvolverem receitas publicitárias, focaram-se no tempo; nomeadamente na capacidade em reconhecer identidades e os comportamentos dos indivíduos.

> "A mistura do território com a ferramenta deu origem ao capitalismo da atenção, que imediatamente orientou grande parte da concepção da inteligência artificial. O algoritmo permite aliar o poder planetário da plataforma à afinidade individual, graças aos efeitos de rede e aos milhares de milhões de dados recolhidos. O mecanismo auto-alimenta-se: a expansão do número de utilizadores, com o desenvolvimento ininterrupto de serviços, permite a extracção de volumes avultados de dados, a qual possibilita a utilização e a exploração destes mesmo dados com uma precisão crescente, de modo a alcançar dois objectivos — a publicidade estratégica e o fomento da utilização dos serviços oferecidos pela empresa digital." (Patino, 2019, p.60)

A internet reafirmou-se como um sistema que se baseia em reacções permanentes, estímulos rápidos e superficiais, alimentados por emoções. O gigantes da internet criaram esta ordem económica despropositadamente, onde cada conteúdo passou a ser tratado como se fosse publicitário. Como por exemplo o Facebook, mistura mensagens publicitárias, conteúdos profissionais, mensagens políticas, etc. O autor conclui que "A vigilância das nossas vidas é a extensão ‹‹natural›› da publicidade estratégica." (Patino, 2019, p.62)

Capítulo 7: Um dia sem fim

O sono da vida sã é dado como terminado. São Bento desenhou um plano de existência harmoniosa em que "... 24 horas divididas em três terços, um para o corpo (incluindo o sono), o segundo para o trabalho (e a vida em sociedade) e o terceiro para a vida intelectual ou a oração. ...Um tempo para cada coisa..." (Patino, 2019, p.63)

As ferramentas digitais surgiram para acabar com esta ideologia e implementar o *multitasking*. O autor destaca o sintoma da impaciência, utilizando a música como exemplo: o Spotify veio para mudar a natureza da música, antigamente era preciso vender-se discos e hoje em dia só precisam de ouvir pelo menos 11 segundos de música. Isto porque os seus ouvintes são demasiado impacientes e os criadores de música tiveram que se adaptar a mentalidade de que nos primeiros dez segundos tudo deve ser suficientemente claro, se quiserem ter sucesso. É preciso neste universo, criar um vício de forma imediata. O mesmo exemplo aplica-se à Netflix, por ter criado uma forma de encadeamento automático para gerar dependência, e um sistema que a partir do quarto episódio provoca uma reviravolta capaz de nos fazer conseguir abandonar a série.

> "Os nossos próprios dados são utilizados contra nós. O desejo já não tem tempo para se construir. E se, por acaso, ele se precisa e exprime, chega sempre demasiado tarde: centenas de estímulos já nos assaltaram e exigiram uma reacção. Somos saciados antes mesmo de termos tido fome, e isto por um alimento que nem sequer tivemos tempo de cheirar e degustar." (Patino, 2019, p.66)

Capítulo 8: Demasiadas realidades matam a realidade

Fala-se de economia da atenção, mas é importante salientar os diversos aspectos que esta utiliza como ferramentas. Além dos grafismos dos ecrãs, publicidades, etc; criaram-se ambientes que correspondem também às expectativas do utilizador. Patino (2019) leu uma história publicada em um site, em que alguém achou interessante construir um labirinto dentro de uma loja enorme e trocar as suas setas para os clientes perderem-se e acharem formas de encontrar a saída. Criou-se uma situação apocalíptica em que foi necessário fazerem uma corrente humana, para saberem que caminho seguir. "O percurso com setas é a materialização dos algoritmos, que, em permanência, nos guiam nos nossos percursos e decisões: o facto de os seguirmos cegamente, acreditando na sua promessa de optimização, fez de nós sonâmbulos." (Patino, 2019, p.68)

Aquilo que rodeia o indivíduo, tornou-se no seu horizonte. Eli Pariser desenvolveu um sistema de bolhas de filtragem que, segundo o autor, denunciavam a triagem operada pelos algoritmos das plataformas, ao selecionarem a informação de cada utilizador. As redes sociais por exemplo, utilizam os históricos de dados para desenvolver o seu conjunto de recomendações: o comportamento do utilizador, o comportamento de utilizadores semelhantes e a associação entre conteúdos semelhantes. Para Pariser, os algoritmos isolaram os utilizadores numa bolha de informação, distante do seu mundo e da sua própria opinião. Segundo o autor a realidade, distante do indivíduo, é bastante debatida e foi até definida pelo escritor Philip Dick como: "A realidade é algo que não desaparece quando deixamos de acreditar nela." (Patino, 2019, p.71). Mais tarde, o alemão Jakob Uexkull elabora a teoria da Umwelt, ou realidade apreendida. Este, afirmou que cada espécie testemunhava um diferente tipo de realidade, pois cada uma delas está interligada com as pré-determinações da espécie, tratando-se de uma realidade de pleno direito.

A realidade é uma experiência, conforme defende Patino (2019). Os media servem também para criar uma realidade da comunidade humana, superando a fronteira da percepção individual. As fórmulas matemáticas que dominam a circulação digital, acabam por criar diferentes realidades para cada indivíduo, além de um infinito de Umwelt.

> "‹‹O bombardeamento de pseudo-realidades acaba por produzir humanos inautênticos, tão falsos quanto os dados que os rodeiam por todos os lados. As falsas realidades vão criar falsos humanos; e os falsos humanos, transformando-os, por sua vez, em falsários. Não é mais do que uma versão ampliada da Disneylândia››" (Patino, 2019, p.72)

É avistado um colapso. A fábrica de produção de realidades individuais atingiu o seu nível de falsidade, pois alberga humanos falsos, contas falsas, sites falsos, etc. Existem robôs ou fórmulas que geram para sites, visualizações fantasmas criando falsos acessos para fazerem os publicitários acreditarem na repercussão da sua rede. Na China trabalham vários homens onde cada um deles tem a função de se manterem responsáveis por dezenas de telemóveis, para sustentar esta 'fábrica de cliques'. Esta falsidade criada fragiliza a economia da atenção, pois só se pode vender daquilo que existe. Surge um momento de inversão:

> "... em que a tecnologia, superada pela audiência e pelos conteúdos elaborados por robôs, acaba por considerar falsa aquela que é oriunda dos seres humanos, por se ter tornado minoritária e, portanto, ‹‹desviante›› relativamente ao comportamento maioritário, que é o das máquinas... este modelo de predação humana já não é economicamente sustentável." (Patino, 2019, p.74)

Capítulo 10: O combate desigual da informação

Patino (2019) relembra uma das cenas mais célebres do cinema de Hollywood, em que uma lenda sobre valeu a realidade, tornando-se num facto. Além de ser assente numa ficção, foi essencial para a sua modernidade pois, permitiu a transição da conquista para a sociedade e da violência para o direito.

> "A tecnologia e a conexão permitem que todos — instituições e indivíduos — se exprimam, reajam e comuniquem. Esfumam a identidade dos participantes e destroem as categorias de discurso. A multiplicidade de agentes não se limitou a produzir uma cacofonia ensurdecedora: deu também origem a verdadeiras guerras narrativas, nas quais parece impossível distinguir os combatentes. Factos, opiniões, erros, investigações rigorosas, mentiras comprovadas, recensões honestas, testemunhos, dúvidas, certezas, embustes, análises precisas, calúnias, comunicados, compromissos, todos se enfrentam em linha num campo de batalha preparado pelos algoritmos e dão vida a uma máxima de Jonathan Swift: ‹‹A mentira e a falsidade voam, enquanto a verdade se arrasta a mancar.››" (Patino, 2019, p.92)

A desconfiança relativamente à imprensa cresce cada vez mais, pois esta não consegue impor o seu ritmo; contrariando-se nos seus princípios eleitorais, nos seus compromissos denunciados, o que a levou a ser uma instituição ameaçada. Patino (2019) recua no tempo, explicando que os media de informação foram-se organizando nos finais do século XIX, segundo um modelo: produção, destruição ou difusão e chegada ao público; cujo foi

implementado devido aos constrangimentos financeiros e técnicos. Nesta época para espalhar uma mensagem eram necessários recursos que se encontravam escassos, como por exemplo para a imprensa, necessitaria de um grande aumento do número das capacidades industriais para permitirem imprimir e distribuir.

Surge a teoria de *gatekeeping*, que consistia em transformar uma realidade empírica numa missão. Este papel para ser tomado como legítimo ao chegar a um certo número de cidadãos, tem de ter como base critérios de selecção comprováveis, de forma responsável, independente e desinteressada. O conceito de *agenda setting* ou capacidade de ditar uma agenda, vem para completar as análises de um sociólogo que apontava uma aptidão dos media para organizar debates públicos: "Não enunciando o que se deve pensar sobre dado assunto, mas promovendo os assuntos sobre os quais se deve pensar." (Patino, 2019, p.94)

Este modelo sugere que uma agenda destinada aos órgãos de comunicação social pode interagir com a agenda que surge na sociedade, compactuando mutuamente. Com a invenção das redes sociais, quinze anos depois, instala-se a desconfiança havendo um ataque à legitimidade. A imprensa deixou de ser vista como quem publica, e sim como quem oculta factos.

> "… os jornalistas reproduziram nos assuntos tratados o que os preocupa como casta social homogénea nas suas convicções, práticas culturais e espaços de vida. A imprensa levou algum tempo a aceitar a perda do seu monopólio antes de jogar plenamente o jogo do diálogo horizontal." (Patino, 2019, p.94)

Este novo mercado de ideias e da informação digital revelou-se de forma muito diferente daquilo que se esperava, pois, a imprensa julgava poder organizar o diálogo quando agora é o diálogo que a desorganiza. A forma como o modelo de informação digital chegou, passaria de um formato linear para circular e de unidireccional para multidirecional. A relação entre os cidadãos e os órgãos de comunicação actualmente é directa, podendo ser feita também através das diversas redes, contextualizando o que estes podem ver, monitorizando os seus comportamentos por via dos algoritmos que integram nos seus critérios o desempenho e a preferência. É neste contexto da transição do digital para as redes sociais, que se amplificou as consequências relativas à informação desenfreada da economia da atenção.

> "A informação, para se tornar audível, sente-se obrigada a pôr-se ao nível das outras categorias de conteúdo, nomeadamente em termos emocionais. Apelando às crenças, fantasias, convicções e sentimentos do público-alvo, a fim de ter maiores hipóteses de ser vista e partilhada. Este mercado não é equilibrado: a informação ‹‹séria›› vê-se intrinsecamente desfavorecida." (Patino, 2019, p.100)

As plataformas digitais, segundo Patino (2019) como recusaram muito ser taxadas como órgãos de comunicação social, afastaram-se muito do seu papel inicial. Este desequilíbrio que favorece o excesso, o escândalo não se deve só à presença de maus agentes, mas também ao modelo de negócios que emprega e desenvolve a dependência que o indivíduo tem quanto aos seus próprios movimentos.

Capítulo 11: Combater e curar

O autor acredita que ainda há esperança. A Google desenvolveu investigações transumanistas que conjugam nanotecnologias, biologia, tecnologias digital e ciências cognitivas, com o intuito de construir ferramentas que permitirão escapar às fatalidades da condição humana. Estes anunciam que chegará o momento em que os supercomputadores superarão a humanidade, e assumirão a tarefa de desenvolver uma civilização com base na inteligência das máquinas. Patino (2019) não acredita neste cenário, ainda há esperança na humanidade.

> "A inteligência artificial constitui, efectivamente, uma revolução económica de monta, mais ainda não é o instrumento do fim dos tempos. Ameaça empregos que implicam tarefas repetitivas e modifica profundamente o conjunto das actividades industriais ao desmultiplicar a capacidade de cálculo e o número de dados tratados. Todavia, no que nos diz respeito, somos diariamente confrontados com a IA, e a nossa experiência mostra-nos os seus limites...O ritmo da evolução dos algoritmos ainda não reflecte minimamente um ímpeto descontrolado. Antes de substituir a Humanidade, a IA deve ser capaz de realizar tarefas complexas e apreender problemáticas dotadas de múltiplas dimensões... Por outro lado, há um domínio em que a eficácia dos algoritmos não é sobrevalorizada: a sua capacidade de captar e reter a nossa atenção. Porque é algo simples e imediatamente rentável." (Patino, 2019, p.106)

O autor na sua perspectiva mais esperançosa defende que dar luta contra o domínio da economia não representa uma recusa à sociedade digital, trata-se pelo contrário de substituir a ficção transumanista por um humanismo digital. Seria a libertação dos humanos pelo meio de dois mandamentos: combater e curar.

> "Combater as ideias falsas, para não travar batalhas erradas...Limitar a captação da atenção pelo brain hacking dos algoritmos e do grafismo

> equivale a trocar uma queda da rentabilidade imediata pelo fomento da perenidade de tais plataformas.
> Impor uma negociação sobre as normas de aplicação dos algoritmos de captação da atenção, concentrando a intervenção colectiva no que é consubstancial às plataformas, e evitando um enquadramento excessivo a fim de preservar a liberdade nas redes.
> …
> Reflectir sobre o quadro jurídico das plataformas, abandonando o modelo americano da irresponsabilidade editorial dos fornecedores de alojamento.
> …
> Desenvolver ofertas digitais que não respondam à economia da atenção...são possíveis, nomeadamente através do encorajamento da produção de algoritmos de descoberta e de emancipação. Uma inteligência artificial ‹‹ecológica›› é outro caminho para a contra-Internet. Bem como um projecto industrial e tecnológico ambicioso e realista para a Europa, menos ilusório que o ‹‹Google europeu›› ou o ‹‹Facebook europeu››." (Patino, 2019, pp.108-109-110-111)

Patino (2019) desenvolve uma lista de quatro receitas, para se ter acesso à desconexão, multiplicando-se os seminários de desintoxicação tecnológica. É necessário que o ser humano aprenda que a liberdade se exerce no controlo e que este controlo requer disciplina. Eis então as receitas do autor:

> "Sacralizar…. O estabelecimento de zonas não conectadas, à imagem das zonas para os não-fumadores, é uma questão de saúde pública... Imagino sem dificuldade um grande número de espaços não conectados, onde um simples cartaz indicará que não podemos deixar as solicitações interromperem o que vivemos juntos.
> …
> Preservar. O que se aplica ao espaço aplica-se igualmente ao tempo. Quer falemos de pausa ou, à semelhança dos anglosaxões, da possibilidade de take a break, a reconquista das nossas existências passa pela capacidade de definirmos momentos sem conexão e, sobretudo, sem interacção social digital... As redes sociais terão de acabar por integrar nas suas interfaces a possibilidade de as ‹‹abandonarmos›› durante alguns dias ou semanas. Estas pausas e férias — digamos, dois dias por semana e dois meses por ano — poderiam ser encorajadas pela própria interface.
> …
> Explicar. As redes sociais, que entraram nas escolas, poderiam abandoná-las e ser substituídas pela aprendizagem da sua boa utilização, da forma como evitar os seus efeitos nefastos, dos mecanismos de viciação, dos meios de os combater e das lógicas de viralidade.
> …
> Abrandar. A reconquista do tempo, de momentos de silêncio sem interrupções e estímulos electrónicos do espaço, possibilita o nascimento de um círculo virtuoso. Iniciativas como a SOL (Sit On

> Lisait), que promovem 30 minutos diários de leitura obrigatória na escola, têm por vocação perder a sua natureza experimental para se transformarem em ferramentas colectivas. O nosso modelo de sociedade está estruturalmente voltado para a aceleração, e qualquer medida de abrandamento, independentemente do domínio — a informação, os media, a comunicação (em rede ou não), o próprio consumo —, é uma medida de resistência." (Patino, 2019, pp.112-113-114-115)

3.4.3 Síntese

> "Os nossos sonhos digitais estilhaçam-se contra esta duração irrisória. Fora-nos prometido o infinito. Acordara-se que o ciberespaço não conheceria limites, excepto o do génio humano. Em vez disso, tornámo-nos peixes-vermelhos, fechados no aquário dos nossos ecrãs, submetidos ao carrossel dos alertas e das mensagens instantâneas. A nossa mente gira sobre si própria, dos *tweets* aos vídeos do Youtube, dos *snaps* aos *e-mails*, dos *lives* às notificações *push*, das aplicações aos *newsfeeds*, das mensagens exageradas emitidas por um robô às imagens filtradas pelos algoritmos, das informações manifestamente falsas aos zumbidos mediáticos aflitivos. Como o peixe, julgamos descobrir um universo a cada momento, sem nos apercebermos da infernal repetição em que nos enjaulam as interfaces digitais às quais confiámos o recurso mais precioso de que dispomos: o nosso tempo." (Patino, 2019, p.14)

"A aceleração substituiu o hábito pela atenção, e a satisfação pela dependência. E os algoritmos são as máquinas-ferramentas desta economia." (Patino, 2019, p.15)

> "Três elementos distintos definem o fenómeno: a tolerância, a compulsão e o vício. A tolerância enuncia a necessidade, para o organismo, de aumentar as doses de forma regular, a fim de obter o mesmo nível de satisfação. A compulsão traduz a impossibilidade, para um indivíduo, de resistir ao desejo sentido. E o vício é a servidão, tanto em pensamento quanto em acto, a este desejo, que acaba por ocupar toda a existência." (Patino, 2019, p.21)

> "As nossas sociedades são constituídas de forma temporal. O seu modelo económico não é feito para uma velocidade constante: a produção requer uma aceleração do consumo, ao passo que as bacias demográficas mais ricas não se encontram em expansão. O tempo tornou-se, portanto, um bem raro, o recurso mais procurado, aquele sobre o qual se constrói a globalidade do crescimento actual." (Patino, 2019, p.50)

"É possível ganhar tempo de dois modos: primeiro, reduzindo o tempo necessário às acções habitualmente realizadas; de seguida, aumentando a produtividade ao permitir que o utilizador leve a cabo várias acções em simultâneo." (Patino, 2019, pp.50-51)

É uma necessidade do modelo económico, fazer muitas coisas ao mesmo tempo e fazê-las rapidamente, pois o seu valor aumenta conforme a sua escassez. Era um sonho dos liberais, fazerem da economia do tempo uma economia de partilha, quando que na realidade os pragmáticos criaram-na sob forma de economia de captação. Os gigantes da internet escolheram o caminho da criação de uma inteligência artificial para se apropriar do tempo, recolhendo dados com base em 3 aspectos: velocidade, volume e variedade.

> "Os nossos próprios dados são utilizados contra nós. O desejo já não tem tempo para se construir. E se, por acaso, ele se precisa e exprime, chega sempre demasiado tarde: centenas de estímulos já nos assaltaram e exigiram uma reacção. Somos saciados antes mesmo de termos tido fome, e isto por um alimento que nem sequer tivemos tempo de cheirar e degustar." (Patino, 2019, p.66)

3.5 Reflexões

> "…toda a vida era de estímulos aleatórios e nada, de bom ou de ruim, se parecia, em algum momento, com trabalho.c Perigoso, sim, mas chato, nunca. Por fim, um ambiente com variabilidade (e, portanto, com aleatoriedade) não nos expõe a lesões por estresse crônico, ao contrário do que acontece com os sistemas concebidos pelo homem. Se você andar sobre um terreno irregular, que não tenha sido construído pelo homem, dois passos jamais serão idênticos — compare isso com a máquina da academia de ginástica sem aleatoriedade, oferecendo exatamente o oposto: forçando-o a fazer repetições infinitas do mesmo movimento. Grande parte da vida moderna é composta por lesões por estresse crônico evitáveis" (Taleb, 2015, p.150-151)

O espaço onde o indivíduo está inserido, deve ser repensado, acompanhando as suas constantes transformações, que transformam também o indivíduo, que é parte do contexto social que atinge estas mudanças. "O mundo da sobremodernidade não tem as medidas exactas daquele em que cremos viver, porque vivemos num mundo que ainda não aprendemos a olhar. Teremos de reaprender a pensar o espaço." (Augé, 1992, p.36)

Em terceiro lugar, o que caracteriza o excesso do que se poderia definir como supermodernidade, é a figura do ego, do individualismo. Na actualidade cada pessoa crê ser um mundo em si mesmo, com interpretações que se transformam em realidades absolutas num distanciamento ao colectivo e a importância que este tem na sua própria construção, enquanto ser em sociedade.

> "Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade…praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes." (Huizinga, 2000, p.17)

> "As nossas sociedades são constituídas de forma temporal. O seu modelo económico não é feito para uma velocidade constante: a produção requer uma aceleração do consumo, ao passo que as bacias demográficas mais ricas não se encontram em expansão. O tempo tornou-se, portanto, um bem raro, o recurso mais procurado, aquele sobre o qual se constrói a globalidade do crescimento actual." (Patino, 2019, p.50)

4. Conhecimento Logístico

O Conhecimento Logístico sustenta-se através da gestão de meios materiais referentes à organização, em situações onde existem uma actividade, acção ou evento. ‘Aquele que sabe fazer’, parte para uma recolha de informações, registos, compreensão e conclusões sobre determinados princípios técnicos. A aplicação na prática, possibilita este procedimento através de métodos construtivos de produção, administração de meios e materiais ou divisão de modelos sociais.

As obras selecionadas relatam a trajetória dos autores e outros filósofos, sobre certos temas da sociedade inerentes ao dia a dia. São apresentados métodos para deixar ou criar um novo hábito, bem como princípios chave para conectar ideias.

4.1 “De onde vêm as boas ideias” de Steven Johnson

É realizada uma viagem até aos tempos primórdios, surgimento de átomos, células, etc; que muito foi estudada por Darwin em ‘A teoria da evolução’, onde o autor convida os seus leitores a descobrirem a questão/título fulcral do livro: ‘De onde vêm as boas ideias?’ De forma meio inesperada, começa por responder a ela, assumindo a uma posição contrária a opinião mais comum de sempre: a que todos os criadores são génios e concebem as suas descobertas isoladas nos seus laboratórios ou estúdios. É traçado um paralelo entre estudos e processos na biologia com a evolução, pois esta depende de ambientes propícios para sobreviver, sempre em contacto com diferentes espécies.

Tratando-se de ideias, o cenário não é nada diferente. Com o relato de quase 200 histórias sobre descobertas e invenções, há uma validação sobre o ambiente em contacto, onde ideias circulam e proporcionam o surgimento de grandes invenções. “ESTE É UM LIVRO sobre o espaço da inovação. Alguns ambientes sufocam novas ideias; outros parecem gerá-las sem esforço. A cidade e a web foram motores de inovação desse tipo porque, por razões históricas complexas, ambas são ambientes poderosamente propícios à criação, à difusão e à adoção de boas ideias...” (Johnson, 2010, pp.12-13).

Para a construção de boas ideias, o autor aponta 7 padrões que surgem a partir de outras ideias, umas que chocam entre si, outras acidentais, adaptadas, etc.

4.1.1 Resumo Capítulos

Capítulo 1: O possível adjacente

A possibilidade de existir um ambiente anterior à uma ideia que se tornou viável. Nenhumas das histórias surgiu por acaso ao contrário de como são relatadas, surgem graças a descobertas anteriores que se juntaram numa só ideia, sejam elas mecânicas ou conceptuais. O possível adjacente baseia-se nesta seguinte lógia: ‘uma porta leva a outra’, como por exemplo o surgimento Youtube que hoje em dia é uma grande potência, pois deu certo graças a um possível adjacente que já existia, a internet rápida e compartilhamento de vídeo. A ideia de múltiplo que também é explorada por este conceito, justifica o cenário em que vários cientistas têm a mesma ideia, ao mesmo tempo, em locais diferentes.

Capítulo 2: Redes Líquidas

Redes líquidas ou fluidez de ideias. Quando se fala em uma boa ideia, cientificamente resume-se ao um conjunto de conexões, genes e experiência pessoal, que se criam em torno dela de acordo com a sua capacidade em adoptar novas configurações e o seu tamanho, isto é, uma rede plástica. Como por exemplo, o surgimento de cidades gerou a possibilidade do compartilhamento de informação em ambientes muito povoados, pois as ideias não surgem em lugares isolados, mas sim em zonas onde há grandes possibilidades de conexões.

Capítulo 3: Intuição Lenta

O autor remonta uma linha de tempo sobre as ideias de Darwin e outras, para explicar como a intuição ocorre e de que forma deve-se conservá-la. Uma vez estando reservada na memória, tem a maior probabilidade de ser juntar a outra mais tarde, e dai surgir algo revolucionário. Darwin com a sua prática de anotar tudo em um caderno de citações, fazia o exercício de se questionar, improvisar, rejeitar ou deixar a ideia 'adormecida'. O importante é reter que existe um conjunto de elementos que possam não ser adequados para o funcionamento de uma ideia quando ela é criada.

Capítulo 4: Serendipidade

Serendipitia remete para o acto de encontrar soluções por acaso. A percepção de que as ideias surgem ao acaso não é totalmente errada, apenas se estas forem criadas em ambientes férteis para haver a capacidade de relacionar conhecimentos próprios do indivíduo com outros que este encontra. É necessário provocar constantemente conexões inusitadas e pensar como estas poderiam se relacionar: a internet é um lugar onde imensas pessoas navegam e deparam-se com assuntos interessantes dos quais não estavam à procura, porém se a mente destas pessoas não estiver preparada as conexões não fluem.

Capítulo 6: Exaptação

O autor assume uma posição, contrária ao que a maioria pode pensar: no mundo nada se cria, tudo se transforma ou se copia. Muito seres vivos possuem estas características biológicas, que as utilizam para se adaptarem às situações de sobrevivência ou de defesa. Invenções humanas também tiveram este efeito, como a prensa de Gutenberg que surgiu da observação das prensas de uva dos viticultores alemães, e foi criada para imprimir livros. A

web também se adaptou, pois foi originalmente pensada para compartilhar páginas HTML, e hoje é uma das maiores redes para compartilhamento de fotos, vídeos, transacções financeiras, etc.

4.1.2 Desenvolvimento capítulos

Capítulo 1: O possível adjacente

É relatada a história sobre a primeira vez que passou imagem a cores na televisão, nos Estados Unidos no canal NBC. O efeito de imagem colorida para quem assistiu em directo, foi de uma 'verdadeira profusão de matiz e profundidade' como foi descrito pelo New York Times, como um passo de mágica. Em 1980 na televisão aberta, políticos visionários tiveram a ideia de aperfeiçoar as transmissões, nomeadamente a sua qualidade, que deu lugar a definição HDTV que só estava disponível para os consumidores que tivessem o aparelho capaz de exibir esta qualidade. Esta tecnologia tornou-se em um fenómeno 5 anos depois de ter sido lançada, como comenta Johnson (2010):

> "Um dos grandes truísmos de nosso tempo é que vivemos numa era de aceleração tecnológica; novos paradigmas continuam surgindo em quantidade crescente e a intervalos cada vez menores. Essa aceleração reflete não apenas o fluxo de novos produtos, mas também nossa crescente disposição para abraçar esses novos aparelhos estranhos e pô-los em uso. As ondas chegam em frequências cada vez maiores, e estamos nos tornando, em números crescentes, surfistas experientes, remando ao encontro delas no instante em que começam a quebrar. Mas a história da HDTV sugere que essa aceleração está longe de ser uma lei universal. Se medirmos a rapidez com que uma nova tecnologia avança de uma ideia original até a adoção em massa, veremos que a HDTV viajou exatamente na mesma velocidade em que a televisão em cores o fizera quatro décadas antes. A TV em cores levou dez anos para se transformar de periférica em predominante, o mesmo tempo que a HDTV levou para alcançar sucesso de massa duas gerações depois." (Johnson, 2010, p.11)

Esta é a regra dos 10/10 que o autor caracteriza como uma década para construir uma nova plataforma e uma década para encontrar um público. Por exemplo do surgimento do Youtube, aconteceu quando 3 ex-funcionários do site do Paypal decidiram que a web já estava preparada para uma nova maneira de lidar com vídeo e som. O vídeo provinha de uma plataforma de académicos que permitia compartilharem documentos de hipertexto e foi

evoluindo com o passar dos anos com ajuda do Quick-time, Flash ou Windows Media Player. Assim estes funcionários aproveitaram-se dos recursos que já tinham e adicionaram a sua maior vantagem que era o partilha de vídeos feitos e enviados pelos próprios usuários. "O negócio na web era fazer coisas com textos, um upload de foto vez ou outra. O Youtube transformou o vídeo online em coisa corriqueira." (Johnson, 2010, p.11)

Comparando estas duas invenções HDTV e Youtube, as duas mudaram as regras de utilização das suas plataformas, porém com a diferença que o Youtube não só possibilitou uploads como também revolucionou a forma como se assiste a um canal. Transformou o acto de assistir vídeos online em um hábito em massa, a possibilidade de recomendar e avaliar outros usuários, conversar com eles, etc. Johnson (2010) sublinha que existem várias formas de medir a inovação, porém se uma delas permitir duas coisas que anteriormente eram impossíveis já é considerada mais inovadora e claro tudo combinado com o ambiente em que esta foi gerada. Eis a segunda questão muito importante que será relatada:

> "Alguns ambientes sufocam novas ideias; outros parecem gerá-las sem esforço. A cidade e a web foram motores de inovação desse tipo porque, por razões históricas complexas, ambas são ambientes poderosamente propícios à criação, à difusão e à adoção de boas ideias. Nenhum dos dois é perfeito, de maneira alguma. (Pense nas taxas de criminalidade nas grandes cidades ou na explosão de spams on-line.) Mas tanto a cidade quanto a web possuem um inegável histórico em matéria de geração de inovação." (Johnson, 2010, pp.12-13)

Com tudo isto, a ideia do autor é de reafirmar que propriedades e padrões compartilhados ocorrem em ambientes férteis. Para dar início a esta jornada exploratória, é descrita a história de um obstrecta Stéphane Tarnier, que em 1870 a saída da maternidade fez uma visita ao Paris Zoo. Deambulando pelos animais depara-se com uma chocadeira de frangos, mais especificamente, os pintos que acabaram de sair da casca. Esta visão levou a uma conexão que o fez solicitar a construção de um objecto parecido só que para recém-nascidos humanos. Importante frisar, que a taxa de mortalidade infantil nesta época era bastante alta pois não havia nada que pudesse manter os bebés aquecidos para evitar que tal cenário acontecesse. É então inventada a primeira incubadora para recém-nascidos que aquecia crianças frágeis com garrafas de água quente sob caixas de madeira, impactando nos resultados relativos a taxa de mortalidade. 38% apenas tiveram um destino infortuno. Apesar de não ter sido o primeiro objecto destinado a esse fim, teve grande sucesso e foi aperfeiçoado nas décadas seguintes. Este objecto, uma vez aperfeiçoado, teve custos de produção muito altos devido a sua nova

tecnologia e era impossível de se fazer chegar aos países em desenvolvimento onde a taxa de mortalidade escalava para percentagens deploráveis. As incubadoras modernas eram bastante complexas e quebravam-se com facilidade, situação esta que seria impossível de ser resolvida em um país em desenvolvimento.

Prestero, fundador da organização Design Matters, decide debruçar-se sob o assunto pois já vinha com alguma bagagem da experiência de uma incubadora menos dispendiosa e confiável que estaria a construir. Tendo em conta a situação destes países, Prestero decide construir uma incubadora com peças abundantes no mundo em desenvolvimento, considerando um cenário bastante comum nestes países, que era a capacidade de manter automóveis em excelentes condições de funcionamento. Disto, surge a ideia de construir uma incubadora com peças de automóveis:

> "... a equipe da Design that Matters introduziu um protótipo chamado NeoNurture. Por fora, parecia uma aerodinâmica incubadora moderna, mas suas tripas eram automotivas. Faróis dianteiros do tipo sealed-beam forneciam o calor decisivo; ventiladores de painel asseguravam a circulação de ar filtrado; campainhas de porta faziam soar alarmes. Era possível prover o aparelho de energia por meio de um isqueiro adaptado ou de uma bateria de motocicleta comum." (Johnson, 2010, p.18)

Esta ideia tinha uma dupla função de eficiência pois aceitava as ofertas das peças em si e o conhecimento local sobre automóveis. Existe a ideia de romantizar as inovações revolucionárias, imaginando que estas transcendem seus ambientes e que alguma mente genial pensou muito mais além de todo o que já havia sido inventado até a altura. "Mas as ideias são trabalhos de bricolagem; são fabricadas a partir desses detritos. Tomamos as ideias que herdamos ou com que deparamos e as ajeitamos numa nova forma." (Johnson, 2010, p.19) Na mesma linhagem de criação, um biólogo Stephen Gould coleccionava calçados feitos com pneus reciclados, durante as suas viagens pelo mundo em desenvolvimento. Em termos de moda, não representavam uma manifestação, porém tinham estampados o grande valor da engenhosidade humana. Este processo era para o biólogo uma metáfora dos padrões de inovação no mundo biológico, e o mesmo é notável na inovação primordial da vida. Proveniente de várias origens distintas como foi proposto por indivíduos ao longo do tempo, bocas ferventes, oceanos abertos, espaço cósmico, etc; a origem da vida deu-se pelas moléculas básicas que existiam na Terra: amoníaco, metano, água dióxido de carbono, alguns aminoácidos e orgânicos simples. Cada uma destas era capaz realizar finitas transformações e trocar com

outras na sopa primordial. É dado um nome para todas estas possíveis combinações: o possível adjacente:

> "...uma espécie de futuro espectral, pairando nas bordas do atual estado de coisas, um mapa de todas as maneiras segundo as quais o presente pode se reinventar. Ele não é, contudo, um espaço infinito, ou um campo de jogo totalmente aberto. O número de reações de primeira ordem potenciais é vasto, mas é finito, excluindo a maioria das formas que hoje povoam a biosfera. O possível adjacente revela que a qualquer momento o mundo é capaz de mudanças extraordinárias, mas apenas certas mudanças podem acontecer." (Johnson, 2010, p.18)

Os limites do possível adjacente alargam-se com a medida em que este é explorado. Por exemplos os ácidos graxos básicos organizam-se naturalmente em esferas forradas com dupla camada de moléculas. Uma vez que os ácidos combinam em formar as esferas delimitadas mais uma nova oportunidade para o possível adjacente se abre, porque estas moléculas criam uma divisão fundamental entre o interior e o exterior da esfera. Dentro deste interior das células é possível ter alimento, organelas, código genético, etc. Pequenas moléculas podem atravessar e combinar com outras com intuito de formar entidades maiores...enfim a história da cultura e vida humana pode ser contada com foco sempre no possível adjacente, pois cada inovação abriu portas para novos caminhos por se explorar, onde uns sistemas são mais competentes do que outros.

Em comparação Johnson (2010) refere-se ao paradoxo de Darwin da qual faz menção na introdução da temática do livro, questionando-se "...por que o ecossistema de um recife de coral deveria ser tão audacioso em sua exploração do possível adjacente – tantas formas de vida diferentes compartilhando um espaço tão pequeno –, enquanto as águas circundantes do oceano carecem dessa maravilhosa diversidade?" (Johnson, 2010, p.21) Da mesma maneira que isto acontece, os ambientes das grandes cidades por exemplo, são grandes centros de exploração comercial do possível adjacente do que em cidades pequenas ou aldeias; a web também explorou o seu possível adjacente da forma mais impressionante alguma vez vista, uma vez que no início de 1994 quando era apenas um meio de texto e páginas conectadas por *hyperlinks*, tornou-se num dos maiores centros de transacções financeiras, enciclopédias escritas por usuários, redes sociais, shopping online, etc. O Youtube surge também como grande influente no mecanismo de distribuição de vídeos.

É possível marcar de acordo com este desenvolvimento um dos padrões do possível adjacente, chamado de múltiplo. Isto é, um cientista em algum lugar do mundo poderá ter a mesma ideia que outro ou outros, em locais completamente distintos. Por exemplo as manchas solares foram descobertas em simultâneo em 1611 por 4 cientistas localizados em 4 países diferentes, a primeira bateria eléctrica foi inventada por Dean von Kleist e Cuneus de Leyden em 1745 e 1746, e a lista destas coincidências só aumenta. "...quase todos os avanços tecnológicos essenciais da vida moderna têm um múltiplo escondido em algum lugar na história de sua origem." (Johnson, 2010, p.22)

Um estudo feito por dois investigadores, intitulado 'As invenções são inevitáveis?', verificou 148 casos de inovações independentes que ocorrem a maioria na mesma época. Estes múltiplos têm uma justificação mais sustentável, defendendo que:

> "Boas ideias não surgem do nada; são construídas a partir de um grupo de partes existentes, cuja combinação se expande (e, às vezes, se contrai) ao longo do tempo. Algumas dessas partes são conceituais: maneiras de resolver problemas ou novas definições do que constitui um problema, para começar." (Johnson, 2010, p.22)

Foi o mesmo que aconteceu relativamente à descoberta do oxigénio, que foi necessária uma base teórica do ar, onde este era construído por diferentes gases, teorias que só foram aceites na segunda metade do século XVIII, mas também precisaram de balanças para medir mudanças no peso provocados pela oxidação, tecnologia esta que era relativamente recente. Quando estas teorias foram lançadas ao mundo, a descoberta do oxigênio entrou na esfera do possível adjacente. Este, tem a ver com o limite de aberturas, como na linha de tempo de uma biosfera em expansão, existem portas que ainda não podem ser abertas. Na cultura, as ideias revolucionárias são classificadas como acelerações na linha do tempo, pois para as mentes do seu presente não conseguem acompanhar. A maioria destas invenções resultam em fracassos de curto prazo por terem dado um salto a frente na sua linha, como foi por exemplo a invenção da máquina analítica de Charles Babbage, inventor britânico. Tratava-se de um objecto de 25 mil peças projectado para calcular funções polinomiais essenciais para a elaboração das tabelas trigonométricas para a navegação. Apesar de ter sido uma obra genial não transcendeu o possível adjacente do seu tempo. Era uma máquina tão complexa que nunca saiu do papel, e ao que tudo indica foi o primeiro computador programável do mundo, ou seja, era adaptável capaz de se metamorfosear, reinventar-se. Como o seu inventor não dispunha das peças-chave para concluir esta invenção, a máquina era um equipamento que estava avançado demais para a sua

era electrónica. Em um ritmo completamente acelerado tem a história do Youtube, já anteriormente mencionada, que só deu certo porque os primórdios da web já tinham descoberto serviço de vídeos em que esta podia se basear.

Johnson (2010) aconselha aos seus leitores, na seguinte passagem:

> "O truque é descobrir maneiras de explorar os limites de possibilidade ao nosso redor. Isso pode ser tão simples quanto alterar o ambiente físico em que trabalhamos, ou cultivar um tipo específico de rede social, ou manter certos hábitos na maneira como procuramos e armazenamos informação. Lembre-se da pergunta com que iniciamos: que tipo de ambiente gera boas ideias? A resposta mais simples que podemos lhe dar é esta: ambientes inovadores são melhores para ajudar seus habitantes a explorar o possível adjacente, porque apresentam uma amostra ampla e diversa de peças sobressalentes – mecânicas ou conceituais – e estimulam novos modos de recombiná-las. Ambientes que bloqueiam ou limitam essas novas combinações – punindo a experimentação, obscurecendo certas áreas de possibilidade, tornando o estado atual tão satisfatório que ninguém se dá o trabalho de explorar suas bordas – irão, em geral, originar e difundir menos inovações que aqueles que estimulam a exploração." (Johnson, 2010, p.25)

Capítulo 2: Redes líquidas

Para descrever boas ideias ou o momento em que elas surgem, a maioria das pessoas imagina um momento de "eureka" em que simplesmente acontece do acaso. Johnson (2010) define o que é uma boa ideia:

> "Uma boa ideia é uma rede. Uma constelação específica de neurônios – milhares deles – se acende, uns em sincronia com os outros, pela primeira vez em nosso cérebro, e uma ideia pipoca em nossa consciência. Uma nova ideia é uma rede de células explorando o possível adjacente de conexões que elas podem estabelecer na nossa mente." (Johnson, 2010, p.27)

No que toca às ideias, duas condições necessitam de estar claras, primeiro no que diz respeito ao tamanho da rede, pois esta precisa de ser densamente povoada e capaz de estabelecer conexões complexas com outros. A segunda tem a ver com a plasticidade da rede, ou seja, esta tem de ser plástica, capaz de acolher novas configurações, ao passo que, uma rede que não consegue formar novos padrões é incapaz de mudar e explorar o possível adjacente. Quando uma nova ideia surge no cérebro de um indivíduo, a sensação de novidade tem ligação directa

com as células do cérebro, onde um conjunto novo de neurônios reúne-se para tornar tal pensamento possível. Estas conexões têm como base os genes do indivíduo e a sua experiência pessoal. Conexões como estas, podem ser a chave para a sabedoria, e possuem características específicas face aos cérebros que apenas estão focados em desempenhar tarefas repetitivas. Como fazer que a mente seja mais inovadora? O autor responde que há que inseri-la em ambientes que partilhem do mesmo tipo característico de rede, ou seja, pessoas ou ideias que ajam como redes neurais de uma mente que procura do seu possível adjacente. Para esclarecer melhor a questão do ambiente, Johnson (2010) retrocede para conceitos que foram descobertos em épocas primordiais. O papel do carbono da vida do ser humano já foi desvendado a muito tempo, devido as propriedades deste e o facto de constituir quase 20% da massa corporal do ser humano, porém uma das suas características mais incomparáveis é o seu poder combinatório. O carbono funciona como um elo um conector. Conexões como estas, permitem o funcionamento de cadeias de ácidos nucleicos que instruem os aminoácidos a se agruparem em filas de proteínas que se movem pela energia armazenada dos carboidratos.

> "O carbono pode ser um conector hábil, mas, sem um meio que lhe permita colidir ao acaso com outros elementos, essas capacidades conectivas seriam provavelmente desperdiçadas. Todas aquelas espetaculares cadeias de polímeros permaneceriam irrealizadas, escondidas atrás das portas trancadas do possível adjacente." (Johnson, 2010, p.30)

Descrevendo de forma mais detalhada, com o carbono a molécula de H2O possuidora de várias propriedades, torna a água no seu estado líquido mais adequado para sustentar a vida primitiva. As ligações de hidrogênio formadas entre as diferentes moléculas de águas são mais fortes que as dos líquidos normais, o que adiciona ao meio propriedades decisivas. A água permanece na sua forma mais líquida, em primeira instância, numa amplitude de temperatura maior do que a qualquer outra substância, devido às ligações de hidrogênio. A sua capacidade de dissolver as coisas e fluidez conferem a habilidade para criar novas redes de elementos, colidindo uns com os outros de maneiras imprevisíveis.

> "Assim, quando voltamos os olhos para o mecanismo original de inovação na Terra, encontramos duas propriedades essenciais. Primeiro, uma capacidade de estabelecer novas conexões com o maior número possível de outros elementos. Segundo, um ambiente "randomizante", que estimula colisões entre todos os elementos do sistema. Na Terra, ao menos, a história da criatividade da vida começa com uma rede líquida de alta densidade: átomos de carbono ávidos por conexões colidindo com outros elementos na sopa primordial. As

> moléculas que eles formaram estabelecem o ponto em que a química e a física deram lugar à biologia. Ao se auto-organizarem, os primeiros lipídios abriram uma porta que levaria por fim à membrana celular; quando se formaram os primeiros nucleotídios, abriu-se uma ala do possível adjacente que finalmente traçou um caminho para o DNA. Eles foram os primeiros sinais da boa ideia da vida." (Johnson, 2010, p.30)

Johnson (2010) menciona a metáfora de Christopher Langton, um cientista que compara os sistemas inovadores com estados da matéria, assumindo que estes gravitam em direcção a borda do caos. Para descrever a qualidades das redes, clarifica que em forma de gás o caos impera e são possíveis novas configurações, porém constantemente rompidas pela natureza volátil do ambiente; no sólido acontece exactamente o contrário, pois, os padrões assumem uma estabilidade e são incapazes de mudar; já uma rede líquida cria um ambiente promissor para o sistema explorar o seu possível adjacente. Por meio de conexões aleatórias surgem novas configurações e o sistema não é instável ao ponto de as próprias criações. Existe uma teoria comprometedora relativamente a este tipo de redes, que prevê que, quando os seres humanos se organizarem como as redes líquidas, haverá um grande progresso no campo inovador.

Comparando o estilo de vida humano com o estado da matéria, durante muito muitos anos viveram como redes gasosas, pequenos bandos de caçadores-colectores que se deslocavam constantemente sem nenhum contacto entre grupos. O modo de vida destes seres humanos mudou assim que houve o surgimento da agricultura, em que pela primeira vez estes formaram grupos com milhares de pessoas, e compartilham espaço com pessoas estranhas. Devido a esta mudança, houve um aumento decisivo no número de conexões que se formavam dentro dos grupos, em que boas ideias tinham um caminho aberto e novas formas de colaboração tornaram-se possíveis.

> "Os economistas têm uma expressão significativa para o tipo de compartilhamento que ocorre nesses ambientes densamente povoados: "transbordamento de informação". Quando compartilhamos uma cultura urbana com milhares de outras pessoas, as boas ideias tendem a fluir de mente em mente, mesmo quando seus criadores tentam guardá-las em segredo. "Transbordamento" é a palavra certa; ela capta a liquidez essencial da informação em povoados densos. Como espécie, o Homo sapiens vinha tendo um desempenho bastante bom nos milhões de anos que levaram ao nascimento da agricultura: seus membros tinham inventado a linguagem oral, a arte, ferramentas sofisticadas para caçar e a prática de cozinhar. Mas até se estabelecerem em cidades, não haviam descoberto uma maneira de viver dentro de uma rede líquida de alta densidade." (Johnson, 2010, p.31)

O autor questiona-se sobre uma possível relação entre seres humanos naqueles povoados densos e o aumento repentino na taxa da inovação social. É correcto especular que algum caçador-colector tenha descoberto qualquer coisa antes do surgimento das cidades, como por exemplo as propriedades limpadoras da mistura de cinzas com gordura animal, só que não existe nenhum registo de tal cenário. Em redes de baixa densidade, as ideias surgem e desaparecem, ao contrário das cidades onde boas ideias têm uma facilidade para entrarem em circulação e são preservadas para as gerações futuras. Importante frisar que além desta característica, redes líquidas também servem para armazenar inovações, como a rede líquida de uma cidade que preservava sabedoria acumulada da cultura humano, antes da escrita.

Outro aspecto que é estritamente significativo é a questão grandes colectividades são incapazes de gerar a verdadeira inovação. Há uma diferença entre este cenário e o acto de ampliar a concentração de mente propícias para a descobertas e partilha de ideias. “Não se trata de sabedoria da multidão, mas de sabedoria de alguém na multidão. A rede, ela própria, não é inteligente; os indivíduos é que ficam mais inteligentes por estarem conectados a ela.” (Johnson, 2010, p.34)

Um livro publicado ‘The act of Creation’, teve como objectivo tentar explicar como surgem ideias revolucionárias na ciência e nas artes. Kestler, o autor do livro, apercebe-se ao longo do discurso que o acto de criação é um momento que ocorre exclusivamente na mente. Este acreditava na capacidade criativa quando havia a função de muitas disciplinas intelectuais, porém Johnson (2010) tece uma breve discordância, afirmando que a criação ocorre na mente, mas esta está conectada com redes externas, ambientes vivos, de trabalho, etc, que dirigem o seu fluxo de informação a partir do qual ideias são formadas. Na mesma vertente de pesquisa, outros cientistas debruçaram-se sobre o assunto, excepto Kevin Dunbar que deixou de lado as biografias e teorias de laboratório, decidindo apenas observar cientistas enquanto trabalhavam. Foram instaladas câmeras para registar as actividades e realizadas entrevistas aos pesquisadores para descreverem os seus avanços dos seus experimentos e mudanças de hipóteses.

> “As fitas de vídeo e as entrevistas in medias res permitiram a Dunbar contornar uma das maiores deficiências dos estudos tradicionais baseados em entrevistas retrospectivas: as pessoas tendem a condensar as histórias das origens de suas melhores ideias em narrativas bem-arrumadas, esquecendo os caminhos confusos, sinuosos, que na verdade trilharam rumo à inspiração.” (Johnson, 2010, p.35)

Dunbar transcreveu todas as interacções e codificou cada intercâmbio, com base em um esquema de classificação que o permitia acompanhar padrões na fluência da informação dentro do laboratório. As mudanças inesperadas foram as que tiveram maior peso, como exemplo os estados de frustração dos cientistas, ligação entre outras possíveis respostas, a conversa entre dois cientistas que trabalham em casos diferentes, mas conversam sobre suas pesquisas, etc.

A segunda mais inesperada teve a ver com o desmascarar da ideia do cientista no seu laboratório sozinho a pensar em suas invenções. A maioria das ideias importantes na realidade, surgiam durante reuniões informais no laboratório, em que meia dúzia de cientistas apresentava e discutia os seus trabalhos mais recentes. "Ao observar o mapa da formação de ideias criado por Dunbar, você veria que o ponto de partida da inovação não era o microscópio. Era a mesa de reunião." (Johnson, 2010, p.35) Este ambiente de grupo servia de grande ajuda para contextualizar problemas, sempre que perguntas feitas pelos pesquisadores ajudavam a pensar sobre o assunto numa escala diferente. Isto tudo para concluir que a ferramenta mais produtiva para gerar ideias boas é o círculo de humanos sentados em torno de uma mesa.

Johnson (2010) conta que a maneira mais rápida de congelar uma ideia é manter pessoas em salas individuais com portas fechadas. Outros tipos de ambientes de trabalho foram experimentados, de maneira a conseguir um equilíbrio entre o caos e a ordem, como uma agência que tentou um modelo de escritório não territorial. Neste, os empregados não possuíam lugares fixos, agrupavam-se com os colegas em novas configurações dependendo dos seus projectos. Desde já, clarificar que esta ideia gerou um caos excessivo, sendo um fracasso colossal. Por norma, pela sua estrutura fixa, os escritórios convencionais tendem a romper com as redes líquidas de informação, pois são construídos e representam o 'sólido', com um organograma formal e hierarquias definidas. A Microsoft em 2007, inaugura o Building 99, um espaço que foi criado para ser reinventado de acordo com o fluxo de inovação:

> "Todos os espaços do escritório são modulares, com paredes que podem ser facilmente reconfiguradas para corresponder às necessidades dos empregados. Grandes "salas situacionais" abrigam grupos dedicados a projetos de alta prioridade, com uma mistura de estações de trabalho individuais, mesas de reunião e sofás. As superfícies, em sua maioria, são paredes em que se pode escrever e apagar; assim, se alguém tem uma súbita inspiração a caminho da sala de descanso, pode esboçar rapidamente uma ideia para seus colegas verem. A pequena cozinha tradicional fechada, com uma cafeteira e uma geladeira, é substituída por "mixer stations", isto é, "pontos de encontro" abertos em que empregados se reúnem para trocar ideias ou bater papo. Em certo

> sentido, Clarkson construiu primeiro os bebedouros, depois projetou um prédio de escritórios em torno deles.” (Johnson, 2010, p.37)

Este espaço foi concebido com o objectivo para evocar um fluxo de mentes organizadas colectivamente, propício para a formação de redes líquidas nos seus pontos de encontro e salas situacionais. Não é um escritório fechado e acolhe o transbordamento de informação.

Capítulo 3: Intuição lenta

O autor relata a história de um agente do FBI (Federal Bureau of Investigation), Ken Williams, que investigava os movimentos de Osama Bin Landen na época do 11 de Setembro. Williams em seu memorando enviado aos seus superiores, informa sobre actividades suspeitas de carácter terrorista em que perante a este aviso, deveriam ser tomadas as providências necessárias. Este agente foi ignorado com sucesso pois as suas informações eram com base em intuições, que apesar de incompletas e insuficientes para evitar o ataque de 11 de Setembro, poderiam servir para se alinhar a outras informações.

Na história da inovação, Johnson (2010) analisa as grandes ideias que mudaram o mundo, ao contrário do que é contado, não surgiram de um momento para o outro. Assim como o memorando de Phoenix, tiveram de esperar que outras pistas, até muito possivelmente encontradas em outra parte do mundo, surgissem para que pudessem conectá-las.

> “A faísca malograda do memorando Phoenix sugere uma resposta para o mistério do escalamento superlinear nas cidades e na web. Uma metrópole compartilha uma característica fundamental com a web: ambos os ambientes são redes líquidas e densas em que a informação flui facilmente ao longo de caminhos múltiplos e imprevisíveis. Essas interconexões alimentam grandes ideias, porque as grandes ideias em geral vêm ao mundo mal-acabadas, mais intuições que revelações.” (Johnson, 2010, p.42)

As redes líquidas estão encarregues de criar um ambiente para que estas ideias se possam conectar, formando uma agência de encontros para intuições promissoras. Por esta afirmação, Johnson (2010) completa que o memorando de Phoenix não foi um palpite, foi uma ideia que ganhou forma com o tempo, após horas de observação e investigação.

Resumindo, a maioria das intuições desdobram-se em um intervalo de tempo longo:

> "Elas começam como uma sensação vaga, difícil de descrever, de que há uma solução interessante para um problema que ainda não foi proposta, e persistem nas sombras da mente, por vezes durante décadas, reunindo novas conexões e ganhando força. E então, um dia, se transformam em algo mais substancial; por vezes despertadas por um novo acúmulo de informações, ou por outra intuição que perdura numa outra mente, ou por uma associação interna que finalmente completa o pensamento. Como precisam de muito tempo para se desenvolver, essas intuições lentas são criaturas frágeis, que se perdem com facilidade em meio às necessidades mais prementes do dia a dia. Mas esse longo período de incubação é também a sua força, porque insights verdadeiros exigem que pensemos alguma coisa que ninguém pensou exatamente da mesma maneira antes. Julgamentos instantâneos muitas vezes são apenas isso – julgamentos." (Johnson, 2010, p.43)

O autor compara o acto de manter uma intuição com o cultivo de uma planta. Basta dar-lhe alimento para mantê-la bem desenvolvida e plantá-la em solo fértil, proporcionando novas conexões, estando o tempo encarregue do seu florescimento. Nesta mesma linha de pensamento, remonta a experiência de Darwin, pela sua descoberta enquanto tentava entender a evolução da vida, concluindo que até este percurso, apresenta umas lacunas no tempo, pela ordem as ideias foram expostas:

> "MANTER VIVA UMA INTUIÇÃO LENTA envolve desafios em múltiplas escalas. Em primeiro lugar, temos de preservar a intuição em nossa memória, na rede densa de nossos neurônios. A maior parte das intuições lentas nunca dura o bastante para se transformar em algo útil, porque entra e sai de nossa memória depressa demais, justamente por apresentar certa obscuridade. Temos a impressão de que há uma possibilidade interessante a explorar, um problema que poderia nos levar um dia a uma solução, mas depois nos distraímos com assuntos mais prementes e a intuição desaparece." (Johnson, 2010, p.46)

Johnson (2010) revela que o segredo em cultivar ideias é anotá-las como Darwin fazia nos seus diversos cadernos, onde citava as fontes, questionava, improvisava, e rejeitava pistas falsas, permitindo-se divagar pela página. Esta prática tornou-se tendência, também usada por John Locke, cujo aprimorou o sistema criando um índice com apenas duas páginas, podendo se expandir à medida que o livro acumulasse mais citações. Esta prática foi aperfeiçoada, segundo o autor, por cada entusiasta do modelo, mas sempre mantendo a essência inicial do livro que

prometia a cada releitura uma nova revelação. O autor elogia a métrica do Locke por não se desviar da sua essência natural e restringir ideias em uma espécie de arquipélago:

> "...proporcionar a ordem suficiente para podermos encontrar fragmentos quando os procuramos, mas ao mesmo tempo permitia ao corpo principal do livro de citações ter seus próprios meandros indisciplinados, não planejados. Impor ordem demais é correr o risco de deixar uma intuição promissora órfã num projeto mais amplo que morreu, e torna difícil para essas ideias misturarem-se e procriarem quando as revisitamos. Precisamos de um sistema para capturar intuições, mas não necessariamente categorizá-las, porque categorias podem erigir barreiras entre ideias díspares, restringi-las às suas próprias ilhas conceituais." (Johnson, 2010, p.48)

Por fim, a história de como surgiu a web também se junta ao conjunto de ideias de como as intuições tiveram grande impacto. Tudo surgiu na necessidade de um consultor de *software,* Berners-Lee, em filtrar o fluxo de informação e rotatividade de pessoas. Eis que surge o Enquire, um "...programa que permitia ao usuário armazenar pequenos blocos de informação sobre pessoas ou projectos como nós numa rede conectada." (Johnson, 2010, p.49). Bastava o usuário clicar por cima do nome da pessoa que em seguida surgiam os projectos em que esta trabalhava, sendo a sua actualização mais ambiciosa pois estabelecia conexões entre documentos armazenados em diferentes computadores, utilizando links de hipertexto.

> "A web nasceu como uma intuição lenta arquetípica: da exploração de uma enciclopédia centenária por uma criança, passando pelo projeto paralelo de um freelance ocioso para ajudá-lo a acompanhar as atividades dos colegas, até a tentativa deliberada de montar uma nova plataforma de informação que pudesse conectar computadores ao redor de todo o planeta. Como a grande compreensão de Darwin da rede emaranhada da vida, a ideia de Berners-Lee precisou de tempo – pelo menos uma década – para amadurecer..." (Johnson, 2010, p.49)

O crescimento gradual desta ideia, leva a outras escalas no sistema de inovação que incluem o fórum aberto onde por norma, conexões acontecem no dia a dia. Johnson (2010) exemplifica que, não é prático nem realista, o método que o Darwin utilizava na altura para o livro de citações, pois actualmente, a maior parte das ideias surge em ambiente de trabalho no meio de pressões e distracções, responsabilidades da vida quotidiana. Graças a troca de experiências com um grupo de inovadores, Lee conseguiu aprimorar as suas ideias que

necessitavam de um ambiente de trabalho que proporcionasse espaço para a intuição lenta e redes de informação que permitissem a propagam dessas mesmas ideias em outras mentes.

Capítulo 6: Serendipidade

Johnson (2010) reflecte sobre a natureza das conexões neurais que ocorrem no cérebro humano: serão estas químicas ou eléctricas? A resposta encontrada após várias pesquisas estes anos todos, foi que o cérebro contém os dois componentes. Os neurónios enviam sinais eléctricos pelos cabos axônicos, que por sua vez conectam-se com outros neurónios por intermédio de lacunas sinápticas. Ao chegar a estas lacunas, a carga eléctrica dispensa um mensageiro químico (neurotransmissor) que flutua até ao neurônio receptor e estimula outra carga eléctrica, que por fim viaja até a outro neurônio do cérebro. A natureza híbrida e electroquímica da comunicação nervosa foi testada nos anos 20 por Otto Loewi, quando este cientista decidiu isolar dois corações de rã ainda pulsantes, em recipientes separados envolvidos por uma solução salina. Em um dos corações, prendeu um elétrodo no nervo vago, um nervo que ajuda a regular o sistema parassimpático ajudando a diminuir a velocidade dos batimentos cardíacos. Seguidamente, transferiu a solução que envolvia o primeiro coração para o segundo, envolvendo-o com ela, o que fez com que este batesse mais devagar mesmo sem ter sido estimulado electricamente.

> "O engenhoso experimento de Loewi demonstrou que a instrução para a desaceleração dos batimentos cardíacos havia passado através da sopa química da solução salina. Ao estimular uma parte diferente do nervo vago da rã, ele conseguiu também acelerar os batimentos de ambos os corações da mesma maneira. Sabemos hoje que a estimulação elétrica estava liberando duas moléculas diferentes na sopa: a acetilcolina (que desacelerava o coração) e a adrenalina (que o acelerava)." (Johnson, 2010, p.53)

Com toda esta descrição detalhada, o autor quis sublinhar a maneira como esta experiência surgiu na cabeça de Loewi, tendo em conta que a ideia se formou a partir de um sonho. Este afirma que o cânone das descobertas científicas teve origem várias vezes em sonhos, como aconteceu também com Dmitri Mendeleev que criou a tabela periódica através de um sonho que o sugeriu que esta poderia ser ordenada por peso atômico. Embora este tipo de actividade onírica seja uma grande temática debatida, a verdade é que durante o sono REM,

células do tronco cerebral libertadoras de acetilcolina, excitam-se de forma confusa, enviando ondas crescentes de electricidade através do cérebro. Associações e lembranças surgem de maneira caótica e por geram características alucinatórias dos sonhos, que na sua essência grande parte não faz sentido e outra parte o cérebro nota no sonho um elemento que escalou da consciência em vigília.

> "Nesse sentido, Freud compreendeu a coisa ao contrário com sua noção de interpretação dos sonhos: o sonho não está revelando de algum modo uma verdade reprimida. O que ele faz é explorar, tentando encontrar novas verdades por meio da experimentação com novas combinações de neurônios." (Johnson, 2010, p.53)

Outros experimentos confirmam o potencial que os estados oníricos têm no incentivo de epifanias conceituais. Através de uma experiência realizada que englobava a transformação repetitiva de 8 dígitos em um número diferente, adquiriram cada vez mais experiência com a práctica, porém havia um padrão oculto no enigma, uma regra que governava as transformações numéricas. Quando fosse descoberto este padrão que permitia que os sujeitos completassem a tarefa de forma mais rápida ainda, resultava em um encaixe repentino das peças. Numa noite de sono, testaram a capacidade dos participantes de descobrirem a regra oculta assim que 'consultassem o travesseiro', e o que ocorria era o seguinte fenómeno: as recombinações mentais do sono auxiliavam na exploração de toda a gama de soluções do enigma, detectando os padrões que não estavam presentes durante o período inicial de treino. "O trabalho do sonho mostra-se uma maneira particularmente caótica, mas produtiva, de explorar o possível adjacente. Em certo sentido, os sonhos são a sopa primordial da mente: o meio que facilita as colisões serendipitosas do insight criativo." (Johnson, 2010, p.54)

No estado onírico o cérebro acordado também tem apetite para o caos produtivo que ocorre neste. Como foi descrito por Johnson (2010) os neurónios compartilham sim informações e transmitem substâncias químicas através da lacuna sináptica que os conecta, mas também se conectam por meio de um canal indirecto, isto é, sincronizando os ritmos em que se excitam. Neurônios excitam-se regularmente com a mesma frequência exacta, fenómeno chamado pelos cientistas de *phase-locking*, cujo qual, é caracterizado por uma espécie de sincronia harmoniosa, em que neurônios pulsam em ritmo perfeito. O cérebro por outro lado, necessita de períodos de caos eléctricos, cenário este em que os neurónios se encontram com grande falta de sintonia.

> "A ciência ainda não tem uma explicação consistente para os estados de caos do cérebro, mas Thatcher e outros pesquisadores acreditam que o ruído elétrico do modo de caos permite ao cérebro fazer experiências com novas ligações entre neurônios que não se conectariam em cenários mais ordenados. O modo de sincronia de fase (segundo a teoria) é aquele em que o cérebro executa um plano ou hábito estabelecido, enquanto o modo de caos é aquele em que ele assimila novas informações e explora estratégias para responder a situações alteradas. Nesse sentido, o modo de caos é uma espécie de devaneio em segundo plano: uma camada de ruído que torna novas conexões possíveis." (Johnson, 2010, p.56)

O autor menciona também o acto de reprodução como uma espécie de declaração do poder das conexões aleatórias, até nas relações mais monogâmicas. A maioria dos seres vivos gera descendentes pelo acto de compartilhamento de genes com outro organismo, e a sua evolução estratégica permanece como um mistério. A reprodução sem sexo, é para Johnson (2010), uma questão de clonagem, em que um indivíduo toma as suas próprias células e as copia passando para os seus descendentes, método este que funcionou de maneira muito eficaz para as bactérias durante muitos anos. A reprodução assexual é mais rápida e requer menos energia, visto que não é necessário encontrar um parceiro para criar uma próxima geração. Estes organismos que se reproduzem desta forma, são capazes de o fazer duas vezes de forma mais rápida que os sexuados por não haver a necessidade distinção entre sexos, feminino ou masculino, e porque todo o organismo é capaz de gerar por si só. Isto tudo para afirmar que não se trata de quantidade, pois a superpopulação vem acompanhada dos seus problemas e uma comunidade de organismos com DNA idênticos que constituem alvos para parasitas e predadores. Stuart Kauffman formulou a ideia do possível adjacente no sentido em que, a biosfera tem uma tendência natural para se diversificar no que toca a novas maneiras de substituir. Misturar dois DNA a cada geração, poderia resultar numa estratégia de reprodução mais complexa, porém mais vantajosa em termos de inovação. Perde-se a velocidade e simplicidade, e ganha-se a criatividade.

A pulga-d'água, Daphnia, é um crustáceo pequeno que se reproduz de maneira assexuada, em que as fêmeas produzem cópias idênticas a si numa bolsa pequena, o que leva a comunidade desta espécie ser composta apenas por fêmeas. Quando as condições ecológicas mudam drasticamente, estas começam a produzir machos e reproduzem-se sexualmente. Esta mudança deve-se ao facto de os ovos serem mais robustos e capazes de sobreviverem no inverno se forem provenientes de uma reprodução sexual. Analisando de forma científica, acredita-se que isto faz parte de uma estratégia de inovação biológica, em que um organismo

em temos difíceis precisa de novas ideias para combater aos seus desafios. Para isto, são necessárias novas conexões, alternando o tipo de reprodução, chamado de heterogenia.

Serendipity do inglês, foi cunhada por um romancista Horace Walpole, que em um dos seus contos os protagonistas estavam constantemente a descobrir coisas novas e por acidente: "Você não chega a Serendip traçando um caminho para lá. Tem de partir com convicção para outro lugar e perder o rumo serendipitosamente." (Johnson, 2010, p.57). Não só feita de encontros ao acaso, a serendipidade é também um resultado de felizes coincidências, quando as descobertas são significativas para o indivíduo. Estas descobertas, não só realizadas nas áreas específicas do estudo, muitas das vezes envolvem trocas entre disciplinas tradicionais, pois requer colisões e descobertas improváveis e ao mesmo tempo alguma coisa que as prenda. Existe a ideia de gerar uma provocação do indivíduo dentro da sua própria mente para possibilitar novas descobertas. A ideia parece meio contrária visto que seria o mesmo que mandar o indivíduo isolar-se, porém, a mente humana contém um número extenso de ideias e memórias que por vezes escondem-se da consciência.

A questão pertinente que Johnson (2010) faz é a seguinte: "Mas como levar esses aglomerados particulares de neurônios a se acender no momento certo?" (Johnson, 2010, p.58) Uma forma de realizar isto seria sair para dar uma volta. Se fosse feita uma análise minuciosa às histórias da inovação, iria-se concluir que em muitas delas existem relatos de ideias que ocorrem enquanto as pessoas estavam a dar um passeio (não precisa de ser necessariamente um passeio). Fundamentalmente são momentos de distracção que requerem o foco do indivíduo para realizar as tarefas da vida moderna e inserem-no em um estado mais associativo. "Embora o passeio criativo ajude a gerar novas combinações serendipitosas de ideias já existentes em nossas mentes, podemos também cultivar a serendipidade no modo como absorvemos ideias do mundo exterior." (Johnson, 2010, p.59) Uma forma de estimular isto, continua a ser a recorrência aos livros como veículos de transmissão de novas ideias e perspectivas. A única questão relativa a isto, é o problema de assimilação de novas ideias na rotina diária, criando combinações que são potencialmente limitadas pelo alcance da memória, ou seja, se uma pessoa leva duas semanas para acabar de ler um livro quando segue para o livro seguinte já se esqueceu das ideias que poderiam criar uma conexão com o anterior. A única forma de contornar esta limitação é estabelecer períodos de tempo para cada leitura.

O conceito de serendipidade privada, pode também ser cultivado com ajuda da tecnologia. Johnson (2010) apresenta um programa que funciona como um banco de dados,

DEVONthink, onde, por combinações das suas próprias palavras cria um sistema de armazenamento de arquivos fora da sua memória imperfeita, um arquivo de ideias velhas e ideias que influenciaram. Este programa contém algoritmos que detectam conexões semânticas entre passagens de texto distintas, o que faz com que seja uma ferramenta bastante útil em termos de tempo e a qualidade de material. Além disto, este aprende a criar associações entre palavras individuais de acordo com a frequência em que estas aparecerem umas perto das outras, o que poderá levar uma produção de conexões líricas entre ideias. A parte deste poder conectivo, a ferramenta também se torna imprevisível, o que leva a criação de ruídos aleatórios capazes de dar resultados surpreendentes.

Outros relatos sobre a relação entre tecnologia e serendipidade, afirmam que a tecnologia está a acabar com ela. Damon Darlin um editor de tecnologia do New York Times, fez esta queixa, tendo em conta a vastidão de informações que chegam a tela do indivíduo, links estes segundo ele, que não constituem serendipidade. "[Eles são] na verdade pensamento de grupo", afirmou Darlin. "Tudo que precisamos saber nos chega filtrado e avaliado. Estamos descobrindo o que todos os outros estão aprendendo, e em geral a partir de pessoas que selecionamos porque compartilham nossos gostos." (Johnson, 2010, p.62) Outros economistas queixam-se da perda do acto de vasculhar pelas estantes e uma biblioteca, folhear livros, etc-. acções que levavam a descobertas não planeadas. Tudo se tornou mais fácil nesta nova forma de vida, em que ao passo de um clique, surgem as informações todas já computadas. Outro exemplo, diz respeito ao jornal impresso, que contem matérias muito cuidadosamente escritas e escolhidas, onde obrigavam através das suas limitações físicas, a que o usuário passasse por uma série de notícias que diziam respeito a vários assuntos, antes de chegar a secção que o interessa. Porém a diversidade de informação na web aumenta a oferta de acasos felizes que o indivíduo pode se deparar, e os seus links oferecerem o factor velocidade na obtenção destas.

> "Ironicamente, o problema da web é que há ruído demais, caos demais – foi por isso que os filtros foram inventados. Temos filtros porque a rede propiciou diversidade e surpresa demais, não de menos. Pessoalmente, acredito que a web como meio impulsionou a cultura na direção de mais encontros serendipitosos. O simples fato de "navegar" e "surfar" em busca de informação serem agora atividades comuns confirma que houve um aumento da serendipidade em relação a culturas dominadas por livros ou pelos meios de comunicação de massa. Mas, quer se aceite ou não a premissa de que, em geral, o consumidor comum de mídia experimenta mais descobertas serendipitosas graças à web, é quase inquestionável que ela é um meio sem igual para a serendipidade quando estamos buscando isso ativamente." (Johnson, 2010, p.64)

O autor debate sobre a ideia de que a inovação prospera quando ideias se reconectam e recombinam serendipitosamente com outras. Apesar de parecer óbvio, uma grande parte da sabedoria jurídica e popular sobre inovação ocorreu de forma totalmente oposta, construindo muros entre ideias e evitando conexões aleatórias, serendipitosas. Estes muros foram erguidos com a finalidade de estimular a inovação, com o conceito de que ao estabelecer restrições à propagação de ideias novas, a inovação no fim aumentará devido às tais restrições que permitem que os criadores obtenham recompensas financeiras, influenciando outros seguir o mesmo caminho. As grandes organizações que tinham estas tácticas, tendiam a manter em segredos os mais novos projectos para que não circulassem de forma alguma, para o meio de firmas concorrentes. Este sigilo, segundo Johnson (2010) tem um preço alto pelo simples facto de ao proteger ideias de plagiadores, elas ficam protegidas também de outras ideias que poderiam levar ao seu aperfeiçoamento. A Nike por exemplo, lançou em 2010 um mercado chamado GreenXchange, em que divulgou 400 patentes de materiais tecnológicos e ecológicos. Ao tornar as suas ideias públicas, a Nike permitiu que outras empresas pudessem aperfeiçoar os seus produtos, o que possibilitava que a rede de mentes se ampliasse no momento em que outras empresas tentavam fazer com que o produto fosse mais útil. De outro modo, a Nike tem um grande compromisso com sustentabilidade ambiental e algumas das propostas não correspondiam com a sua realidade. "Ao manter suas ideias ecológicas sob um véu de sigilo, ela ocultava – sem nenhuma justificativa comercial real – ideias que poderiam, em outro contexto, contribuir para um futuro sustentável." (Johnson, 2010, p.66)

Johnson (2010) indica outra técnica organizacional que também facilita conexões serendipitosas, como uma sessão de *brainstorming*. Esta técnica consiste em abrir um fluxo de ideias de intuições de uma forma mais criativa que nas reuniões de trabalho disciplinadas. Estudos já comprovaram que esta técnica é menos eficaz do que parece, pois tem como característica ser finita tanto como no tempo como no espaço, isto é, um grupo reúne-se por uma determinada hora ou durante o dia todo, dentro de uma sala onde todos os participantes sugerem várias ideias e dispersam-se depois disso.

> "Às vezes uma conexão útil emerge, mas com frequência as intuições pertinentes não estão em sincronia umas com as outras. Um empregado tem uma intuição promissora numa sala e, dois meses depois, outro descobre a peça que faltava para transformá-la num verdadeiro insight. O brainstorming poderia reunir esses dois fragmentos, mas isso é muito pouco provável." (Johnson, 2010, pp.66-67)

Ao invés de isolar as instituições em sessões de *brainstorming*, o autor aconselha a criar um ambiente em que o *brainstorming* é uma táctica para segundo plano. Uma forma de realizar isto, é criar um banco de dados onde todas as pessoas da organização deixam a suas ideias numa caixa de sugestões em que todos os empregados podem comentá-las, expandi-las e conectá-las com as suas próprias ideias. Em termos mais realísticos, a maioria das vezes as caixas de sugestões acabam por ser deixadas de parte, mas tácticas como a Idea Exchange, que consiste em um espaço no qual os seus clientes sugerem novas características dos produtos de softwares a companhia, apresentam resultados positivos. A porta da empresa, estão disponíveis links para acompanhar a maturação de ideias, com códigos de envio que englobam, as ideias propostas que serão levadas em diante e as que já foram lançadas.

> "Esses tipos de redes de informação podem fazer um excelente trabalho ao tirar bom proveito da inteligência tanto individual quanto coletiva: o empregado individual tem uma intuição provocativa e útil, e o grupo ajuda-o a completá-la ao associá-la a outras ideias que circularam através do sistema; assim separa-se essa intuição de milhares de outras menos úteis, elegendo-a como uma das melhores. Ao divulgar as ideias e assegurar que permaneçam armazenadas no banco de dados, esses sistemas criam uma arquitetura para a serendipidade organizacional. Dão às boas ideias novas maneiras de se conectar." (Johnson, 2010, pp.67-68)

Capítulo 8: Exaptação

Mais um dos padrões escolhidos pelo autor, a exaptação aparece descrita como um organismo que desenvolve um traço optimizado para um uso específico, e depois vem a ser utilizado para uma função completamente diferente. As penas das aves são o exemplo perfeito para este padrão, pois acredita-se que estas foram desenvolvidas para fins de regulação da temperatura para ajudar dinossauros não voadores a protegerem-se do frio. Experiências foram realizadas por alguns dos seus descendentes, e verificaram que estas seriam úteis para controlar o fluxo de ar sobre a superfície da asa, permitindo que as primeiras aves pudessem planar. "Uma pena *adaptada* para o aquecimento é então *exaptada* para o voo." (Johnson, 2010, p.81)

Pensando em evoluções marcantes em termos de exaptação, os acasos e coincidências receberem um papel central, pensando que, mutações aleatórias levam à evolução de penas que serviriam para fins de aquecimento, e que por acaso, se revelaram úteis para o voo depois de

modificadas para criar um aerofólio. Estas exaptações são possíveis sempre que existem outras a acontecer no seu seio, ou seja, a própria asa seria uma exaptação de um osso do pulso de um dinossauro, adaptado para fins de maior flexibilidade. Muitos destes novos usos surgem devido às mudanças externas do ambiente de um organismo.

O autor remonta a histórias da Worl Wide Web que é uma contínua exaptação. Tim Berners-Lee teve a ideia de projectar protocolos originais com base num ambiente acadêmico, em que surgira uma plataforma para compartilhamento de pesquisas em formato de hipertexto. Esta invenção teve uma grande ascensão e de seguida exaptou-se para uma plataforma de estudo acadêmico para permitir compras, compartilhamento de fotos e observação de pornografia, etc., assim que Berners-Lee criou os primeiros directórios com base em HTML. Desta mesma ideia de Tim, nasce a Google que foi criada com a ideia de link de hipertexto, e utilizado com veículo de avaliação de qualidade. Em outra vertente, Franco Moretti comenta o papel da exaptação na evolução do romance:

> "Um autor concebe um novo tipo de recurso narrativo para atender a uma necessidade local, específica, numa obra que está escrevendo. Alguma coisa nesse recurso atrai outros autores, e ele começa a circular através do pool genético literário. Depois, à medida que o ambiente literário muda e novas possibilidades imaginativas se tornam necessárias, o recurso passa a ter uma função diferente, muito distante de seu uso original.... Novos gêneros requerem velhos recursos." (Johnson, 2010, pp.82-83)

Johnson (2010) aponta a investigação realizada por Claude Fischer, relativa aos efeitos socais da vida em centros urbanos densos. Este tema era de bastante interesse na época e já tinha sido assumida a seguinte posição: "...a vida metropolitana levava à desorganização social e à alienação, com a dissolução dos laços sociais e do conforto das comunidades menores no tumulto da cidade grande." (Johnson, 2010, pp.82-83). O que não se esperava, era que fosse acontecer completamente o inverso, pois bairros muito povoados revelavam abrigar laços sociais bastante complexos e ricos. Retornando às pesquisas de Fischer, este observou que cidades grandes alimentam subculturas de forma mais vigorosa que subúrbios ou cidades pequenas.

> "Estilos de vida ou interesses que se desviam do padrão dominante precisam de massa crítica para sobreviver; em comunidades menores eles se atrofiam, não por estas serem mais repressivas, mas sim porque a probabilidade de encontrar pessoas com ideias semelhantes é muito mais baixa quando o universo de indivíduos é menor. Se um décimo de 1% da população for apaixonado por, digamos, colecionar besouros ou

> teatro improvisado, numa cidade de tamanho médio isso não equivale a mais que uma dúzia de indivíduos. Numa grande cidade, porém, significa milhares de pessoas. Como Fischer observou, esse acúmulo cria um ciclo de realimentação positiva, pois os residentes mais inconvencionais dos subúrbios ou áreas rurais migram para a cidade em busca de companheiros de viagem." (Johnson, 2010, pp.84)

Este mesmo padrão também se aplica nos ofícios e negócios em cidades grandes, onde quanto maior for a cidade, maior a sua variedade industrial, o número e proporção dos seus fabricantes. Nas cidades pequenas não existem pessoas suficientes para sustentar uma grande variedade de mercado pois fariam pouco uso das opções, enquanto nas grandes têm uma vasta gama de escolha que coexistem com o comum e o estranho, o grande o pequeno.

Subculturas e negócios eclécticos, têm a capacidade de gerar ideias, interesses e habilidades que se juntam através da sociedade, com grande probabilidade de se influenciarem uns aos outros. Em conclusão, portanto:

> "As cidades são, portanto, ambientes oportunos para a exaptação, porque cultivam habilidades e interesses especializados e criam uma rede líquida em que a informação pode vazar dessas subculturas e influenciar seus vizinhos de maneiras surpreendentes. Essa é uma explicação para o escalamento superlinear na criatividade urbana. A diversidade cultural gerada por essas subculturas não é valiosa apenas por tornar a vida urbana menos monótona. O valor reside também nas migrações improváveis que ocorrem entre os diferentes grupos." (Johnson, 2010, pp.84)

Importante ressaltar o conceito de terceiro lugar, definido por Ray Oldenburg, cujo é um resultado dos ambientes compartilhados tomarem uma forma de espaço público.

Após as culturas high-tech terem abraçado as redes líquidas nas suas abordagens em relação à inovação, a Apple sempre foi uma das companhias mais inovadoras do mundo. É impressionante como os seus fundadores estabeleceram uma forma padrão de produzir constantemente produtos revolucionários e que parte disso se deve ao ambiente da empresa, que permite que ideias revolucionárias cheguem ao mercado. No caso do Ipod, o autor descreve por etapas a sua criação, pois muitos dos produtos mudam completamente no produto final em relação ao que eram no papel.

> "A abordagem da Apple, em contraposição, é mais desorganizada e caótica a princípio, mas evita esse problema crônico do esvaziamento das boas ideias à medida que elas avançam pela cadeia de desenvolvimento. A empresa a chama de produção paralela ou

concorrente. Todos os grupos – projeto, fabricação, engenharia, vendas – se encontram continuamente durante o ciclo de desenvolvimento do produto, fazendo brainstormings, trocando ideias e soluções, criando estratégias para a abordagem dos problemas mais prementes e em geral mantendo a conversa aberta para um leque diversificado de perspectivas. O processo é ruidoso e envolve muito mais reuniões abertas e encontros conflituosos que os ciclos de produção tradicionais – e muito mais diálogo entre pessoas versadas em diferentes disciplinas, com todas as dificuldades de tradução que isso gera. Mas os resultados falam por si." (Johnson, 2010, pp.89)

4.1.3 Síntese

"Um dos grandes truísmos de nosso tempo é que vivemos numa era de aceleração tecnológica; novos paradigmas continuam surgindo em quantidade crescente e a intervalos cada vez menores. Essa aceleração reflete não apenas o fluxo de novos produtos, mas também nossa crescente disposição para abraçar esses novos aparelhos estranhos e pô-los em uso. As ondas chegam em frequências cada vez maiores, e estamos nos tornando, em números crescentes, surfistas experientes, remando ao encontro delas no instante em que começam a quebrar. Mas a história da HDTV sugere que essa aceleração está longe de ser uma lei universal. Se medirmos a rapidez com que uma nova tecnologia avança de uma ideia original até a adoção em massa, veremos que a HDTV viajou exatamente na mesma velocidade em que a televisão em cores o fizera quatro décadas antes. A TV em cores levou dez anos para se transformar de periférica em predominante, o mesmo tempo que a HDTV levou para alcançar sucesso de massa duas gerações depois." (Johnson, 2010, p.11)

"Alguns ambientes sufocam novas ideias; outros parecem gerá-las sem esforço. A cidade e a web foram motores de inovação desse tipo porque, por razões históricas complexas, ambas são ambientes poderosamente propícios à criação, à difusão e à adoção de boas ideias. Nenhum dos dois é perfeito, de maneira alguma. (Pense nas taxas de criminalidade nas grandes cidades ou na explosão de spams on-line.) Mas tanto a cidade quanto a web possuem um inegável histórico em matéria de geração de inovação." (Johnson, 2010, pp.12-13)
"...uma espécie de futuro espectral, pairando nas bordas do atual estado de coisas, um mapa de todas as maneiras segundo as quais o presente pode se reinventar. Ele não é, contudo, um espaço infinito, ou um campo de jogo totalmente aberto. O número de reações de primeira ordem potenciais é vasto, mas é finito, excluindo a maioria das formas que hoje povoam a biosfera. O possível adjacente revela que a qualquer momento o mundo é capaz de mudanças extraordinárias, mas apenas certas mudanças podem acontecer." (Johnson, 2010, p.18)

"Boas ideias não surgem do nada; são construídas a partir de um grupo de partes existentes, cuja combinação se expande (e, às vezes, se

> contrai) ao longo do tempo. Algumas dessas partes são conceituais: maneiras de resolver problemas ou novas definições do que constitui um problema, para começar." (Johnson, 2010, p.22)
> "O truque é descobrir maneiras de explorar os limites de possibilidade ao nosso redor. Isso pode ser tão simples quanto alterar o ambiente físico em que trabalhamos, ou cultivar um tipo específico de rede social, ou manter certos hábitos na maneira como procuramos e armazenamos informação. Lembre-se da pergunta com que iniciamos: que tipo de ambiente gera boas ideias? A resposta mais simples que podemos lhe dar é esta: ambientes inovadores são melhores para ajudar seus habitantes a explorar o possível adjacente, porque apresentam uma amostra ampla e diversa de peças sobressalentes – mecânicas ou conceituais – e estimulam novos modos de recombiná-las. Ambientes que bloqueiam ou limitam essas novas combinações – punindo a experimentação, obscurecendo certas áreas de possibilidade, tornando o estado atual tão satisfatório que ninguém se dá o trabalho de explorar suas bordas – irão, em geral, originar e difundir menos inovações que aqueles que estimulam a exploração." (Johnson, 2010, p.25)

> "MANTER VIVA UMA INTUIÇÃO LENTA envolve desafios em múltiplas escalas. Em primeiro lugar, temos de preservar a intuição em nossa memória, na rede densa de nossos neurônios. A maior parte das intuições lentas nunca dura o bastante para se transformar em algo útil, porque entra e sai de nossa memória depressa demais, justamente por apresentar certa obscuridade. Temos a impressão de que há uma possibilidade interessante a explorar, um problema que poderia nos levar um dia a uma solução, mas depois nos distraímos com assuntos mais prementes e a intuição desaparece." (Johnson, 2010, p.46)

No que toca às ideias, duas condições necessitam de estar claras, primeiro no que diz respeito ao tamanho da rede, pois esta precisa de ser densamente povoada e capaz de estabelecer conexões complexas com outros. A segunda tem a ver com a plasticidade da rede, ou seja, esta tem de ser plástica, capaz de acolher novas configurações, ao passo que, uma rede que não consegue formar novos padrões é incapaz de mudar e explorar o possível adjacente.

> "Nesse sentido, Freud compreendeu a coisa ao contrário com sua noção de interpretação dos sonhos: o sonho não está revelando de algum modo uma verdade reprimida. O que ele faz é explorar, tentando encontrar novas verdades por meio da experimentação com novas combinações de neurônios." (Johnson, 2010, p.53)

> "O trabalho do sonho mostra-se uma maneira particularmente caótica, mas produtiva, de explorar o possível adjacente. Em certo sentido, os sonhos são a sopa primordial da mente: o meio que facilita as colisões serendipitosas do insight criativo." (Johnson, 2010, p.54)

Ironicamente, o problema da web é que há ruído demais, caos demais – foi por isso que os filtros foram inventados. Temos filtros porque a rede propiciou diversidade e surpresa demais, não de menos. Pessoalmente, acredito que a web como meio impulsionou a cultura na direção de mais encontros serendipitosos. O simples fato de 'navegar' e 'surfar' em busca de informação serem agora atividades comuns confirma que houve um aumento da serendipidade em relação a culturas dominadas por livros ou pelos meios de comunicação de massa. Mas, quer se aceite ou não a premissa de que, em geral, o consumidor comum de mídia experimenta mais descobertas serendipitosas graças à web, é quase inquestionável que ela é um meio sem igual para a serendipidade quando estamos buscando isso ativamente." (Johnson, 2010, p.64)

> "As cidades são, portanto, ambientes oportunos para a exaptação, porque cultivam habilidades e interesses especializados e criam uma rede líquida em que a informação pode vazar dessas subculturas e influenciar seus vizinhos de maneiras surpreendentes. Essa é uma explicação para o escalamento superlinear na criatividade urbana. A diversidade cultural gerada por essas subculturas não é valiosa apenas por tornar a vida urbana menos monótona. O valor reside também nas migrações improváveis que ocorrem entre os diferentes grupos." (Johnson, 2010, pp.84)

4.2 "A força do hábito" de Charles Duhigg

Uma narrativa com base em entrevistas com testemunhos de experiências reias de vida, artigos acadêmicos e pesquisas, Duhigg (2013) oferece um 'livro de receitas' de como se exercitar regularmente, perder peso, parar de fumar, ser mais produtivo, promover boas políticas de trabalho na sua empresa, enfim... mudar hábitos para que isto e muito mais aconteça.

Tudo inicia na primeira parte com a explicação de pesquisas realizadas com um paciente que tinha perdido a capacidade de guardar novas memórias por mais de 1 minuto, porém sabia como voltar para casa e sabia também onde ficava o armário onde guardavam o açúcar. Se fosse questionado, não sabia responder, mas sabia chegar a certos lugares e realizar tarefas meio que automaticamente. O autor explica o porquê destes mecanismos continuarem a funcionar, confirmando que os hábitos modelam a vida, formando e transformando. Na segunda parte são examinados os hábitos das empresas e organizações, como por exemplo a Starbucks, as suas estratégias para monopolizar o mercado, manipulando o consumidor e construindo modelos de trabalho que funcionem. E a última parte dedica-se aos hábitos sociais, pessoas que conseguiram lutar pelos direitos civis dos moradores de Alabama, etc; por exemplo de revoluções nas sociedades, Rosa Parks que na vertente dos hábitos sociais, impôs-se contra a questão racial para defender os negros que sofriam perante a lei da segregação naquela altura.

4.2.1 Resumo Capítulos

Parte 1: Os hábitos individuais

Capítulo 1: O ciclo do hábito: como o hábito funciona

É contada a história de Eugene Pauly, um homem que após ter tido uma encefalite viral ficou em um estado crítico que o levou a perder maior parte das suas lembranças do passado e regulação de algumas emoções. É descrito detalhadamente, todo o seu percurso e estudos para compreender e justificar o facto de recordar-se de eventos específicos. Após alguns estudos, os cientistas puderam concluir que os hábitos são formados de forma independente, relativamente a parte do cérebro responsável pela memória. Isto pode ser também visto nas escolhas inconscientes que o ser humano faz, pois, o cérebro que está correntemente à procura de formas de poupar esforços, separa pequenas sequências de acções (*loops*) para que se transformem em

rotinas automáticas. E com isto, é descrita a formação dos hábitos em 3 estados: deixa, rotina e recompensa.

Capítulo 2: O cérebro que anseia: como criar novos hábitos

A famosa história da pasta de dentes é finalmente desvendada. Esta, foi uma ideia incutida pela média publicitária ao fazer acreditar que a população americana do início do século 20 deveria escovar os dentes. Tudo mudou quando um perito em marketing Claude Hopkins aproveitou-se do poder do hábito de ligar um produto a um gatilho, independentemente da conexão que estes viriam a criar. Claude escolhe então a deixa que tornou a pasta de dentes em um hábito, num anúncio bastante influenciador. A falsa ideia de que a Pepsodent poderia remover a crosta (uma membrana natural do dente que não há nada que a remova) foi a conexão que os guiava para a recompensa: dentes bonitos. O cérebro humano tem tendência para desenvolver um forte desejo pela recompensa no fim de uma sequência. Em outros estudos foi comprovado com animais que estes são capazes de antecipar a recompensa antes de a conseguir.

Capítulo 3: A regra de ouro da mudança de hábitos: por que se dá a informação

Desta vez com um a história de um treinador de futebol, Tony Dungy criou uma nova forma de vencer os seus adversários, tentando levar o jogo como uma mera oportunidade de ser melhor que eles e criando um sistema de hábitos para que a sua equipa reagisse. Para mudar os velhos hábitos, é necessário que seja inserida uma nova rotina com a mesma recompensa, ou seja, o seu time teria de ligar automaticamente as deixas que já conheciam às diferentes rotinas de campo. Com isto conseguiu transformar duas equipas o que levou a concluir que um bom truque para mudar de hábitos seria reagir aos desejos, redirecionando-os, isto é, mudando a rotina.

A crença é também apontada como uma componente essencial para a mudança de hábitos em algumas situações, como por exemplo Alcoólicos Anônimos, para os tornar mais fortes em situações de alto stresse.

Parte 2: Os hábitos das organizações de sucesso

Capítulo 6: O poder de uma crise: como os líderes criam hábitos por acidente e intenção

Um hospital no ano de 2000 que era um dos mais considerados da época, teve uma grande queda por parte dos médicos que destratavam as enfermeiras e rejeitavam suas

sugestões. Este, foi consumido pela imprensa que juntou forças para não deixar que o seu nome saísse ileso do mercado. O novo responsável pelo departamento de qualidade, aproveitou-se da situação para implementar tudo o que havia sido sugerido, incentivando o trabalho de grupo para mudar os hábitos do hospital.

Capítulo 7: Como a Target sabe o que nós queremos antes de nós o sabermos: quando as empresas preveem (e manipulam) hábitos

Os big data são os responsáveis por informar às grandes empresas os hábitos de consumo e comportamento em loja dos clientes. Apesar de haver hábitos que são únicos de cada pessoa, a possibilidade de manipular o comprador é superior a estas excepções. A empresa Target colecciona milhares de terabytes de informação dos seus clientes, conseguindo até identificar se uma cliente está grávida e em que estágio da gravidez se encontra, de acordo com as suas necessidades. Com isso, eles enviam cupões de desconto de gravidez misturado com outros itens para disfarçar a sensação de espionagem que passam para os clientes.

Parte 3: Os hábitos das sociedades

Capítulo 8: A igreja de Saddleback e o boicote aos autocarros de Montgomery: como os movimentos cívicos acontecem

Esta parte inicia com uma história inspiradora de Rosa Parks que se recusou a dar lugar a um homem branco no autocarro, na altura em que os negros só podiam sentar-se no fundo. Por esta sua atitude, foi presa e recebeu uma multa, mas isto não a impediu de se tornar uma heroína dos direitos civis americanos por ter aquilo que os psicólogos chamam de laços fortes ou conhecidos, que permitem que a mensagem forme um movimento.

Este acto de boicote aos autocarros, iniciou uma guerra entre a polícia e os manifestantes, assim que se tornou em um hábito social que deu início a vários outros movimentos civis.

4.2.2 Desenvolvimento capítulos

Capítulo 1: O ciclo do hábito: como o hábito funciona

Em 1993 num laboratório em San Diego, Eugene Pauly, um homem de 71 anos iria revolucionar tudo aquilo que hoje é sabido relativamente aos hábitos. Um certo dia, teve

grandes complicações de saúde, entre febre altas e contorções, tendo sido diagnosticado com uma encefalite viral que provocou lesões no cérebro nas áreas onde residem os pensamentos, sonhos, etc.

Após vários altos e baixos consegue ficar mais ou menos estável, tirando a parte em que não se conseguia lembrar de muitas coisas, e em conversas com os trabalhadores do hospital perguntava sempre as mesmas coisas. Um cientista especializado na forma como o cérebro armazena eventos, trabalha lado a lado com Eugene e vem a descobrir que os mecanismos subconscientes que moldam as escolhas aleatórias que o ser humano faz, são na sua maioria influenciadas por anseios irreconhecíveis por este. A encefalite tinha destruído o lombo médio temporal, um conjunto de células supostamente responsáveis pelas tarefas cognitivas e regulação de algumas emoções. Duhigg (2013) destaca a história de Henry Molaison (H.M), uma das mais conhecidas na medicina, um homem que havia sido atropelado quando tinha 7 anos por uma bicicleta que fez com que levasse uma batida forte na cabeça ao atingir o solo.

Depois de ter tido várias convulsões e ter começado a perder os sentidos, dia após dia, Henry decide consultar um médico que o propôs realizar uma cirurgia para abrir a sua cabeça, levantar uma porção frontal do cérebro e sugar o hipocampo e tecidos a volta com uma palhinha. Parecia que tudo tinha corrido bem e que as suas convulsões tinham abrandando, excepto que este não se lembrava de nada que tinha ocorrido antes da operação. Foi comprovado com um outro cientista que Henry era incapaz de reter informação nova por mais de 20 segundos, o que o fazia sentir-se numa viagem completamente nova a cada dia que acordava.

Isto tudo, para justificar as parecenças que existiam entre o cérebro de H.M e de Eugene, regiões vazias no centro dos dois cérebros que representavam uma memória que havia sido removida. A única diferença que os separava, era que Eugene conseguia manter conversas fluídas, ao contrário de H.M, que vivera preso a aquela realidade para o resto da sua vida. Squire, o cientista que acompanhou Eugene durante todo o seu processo, insistiu e dedicou-se ao seu progresso visitando-o todos os dias em sua casa, para registar o desenvolvimento do paciente e perceber o porquê de certas coisas. Eugene, já tinha deixado claro que apenas não conseguia lembrar-se de eventos recentes e que algumas coisas, só sabia fazer em modo automático pois assim que questionado como fazia para sair do quarto todas as manhãs, não conseguia descrever.

> "Nessa altura, ninguém se perguntou como é que um homem que era incapaz de desenhar um mapa conseguia encontrar sem hesitação o

> caminho para a casa de banho. Mas essa pergunta, e outras do género, haveria de abrir caminho para descobertas que transformaram a forma como entendemos a força do hábito, e ajudaria a desencadear uma revolução científica que hoje envolve centenas de investigadores e começa a explicar como os hábitos influenciam as nossas vidas." (Duhigg, 2013, p.33)

É nesta determinada altura que o cérebro de Eugene aparentemente começa por registar nova informação, confundindo todos os profissionais que o acompanhavam. Como era possível um homem que não conseguia explicar o caminho de casa e nem identificar qual das casas era a sua, saía todos os dias de manhã e voltava sem se ter perdido?! Duhigg (2013) dá uma pausa na história de Eugene, para compreender estes fenómenos em experiências realizadas com ratos. Os ratos são conhecidos por serem os gatilhos desbloqueadores de situações comuns às mais complexas. Neste laboratório do Instituto de Tecnologia em Massachusetts, os ratos fizeram luz para se compreender o que acontece dentro do cérebro humano quando realiza uma tarefa bastante comum, como por exemplo lavar os dentes, e como é possível uma pessoa como Eugene aprender novos hábitos.

Os gânglios basais, supostamente ligados com os hábitos de animais que haviam sofrido lesões tinham dificuldades em encontrar o caminho num labirinto ou recordarem-se como se abria um recipiente de comida. Já os ratos, estes foram colocados num labirinto em formato de um T, com um chocolate em um dos extremos. Este labirinto, mantinha o rato no início do T por trás de uma divisória que só se abria ao som de um clique. Os ratos farejavam durante o percurso todo, erravam no caminho virando à esquerda onde não havia chocolate até o encontrarem. A maior parte deles encontrava a recompensa, porém de maneira descontraída como se não tivessem um objectivo. Já o cenário nas actividades cerebrais dos ratos era completamente diferente, demonstrando movimentações agitados a cada vez que rato percorria o caminho do labirinto, quase que como uma explosão de actividade cerebral. Após a experiência ter sido repetida diversas vezes, os ratos já não farejavam os cantos do caminho, já não se enganavam e o percorriam cada vez mais rápido. Ao fim de uma semana, a interiorização do caminho já estava de tal forma enraizada no cérebro do rato que este não precisava de pensar, apenas de se lembrar da maneira mais rápida de chegar ao chocolate, situação esta que depende inteiramente dos gânglios basais. Os gânglios basais eram nucleares na recordação de padrões e no comportamento que os tinha por base...os gânglios basais armazenavam hábitos mesmo quando o resto do cérebro repousava." (Duhigg, 2013, p.39)

Duhigg (2013) esclarece este processo, agrupamento cognitivo, afirmando que se encontra na raiz da formação dos hábitos e é o responsável por converter sequências de acções em uma rotina automática.

> "Fazem-no sem pensar, porque, de cada vez que pegam na chave do carro, os gânglios basais entram em ação, identificando o hábito que armazenaram no cérebro relativo à manobra de sair com o carro para a rua. Uma vez desencadeado esse hábito, a matéria cinzenta pode serenar ou dedicar-se a outros pensamentos, razão por que nos sobra capacidade mental para nos lembrarmos de que o nosso filho se esqueceu da lancheira em casa. Os hábitos emergem...porque o cérebro anda sempre à procura de maneiras de se esforçar menos... o cérebro tentará transformar em hábitos quase todas as rotinas, porque os hábitos lhe permitem mais momentos de acalmia." (Duhigg, 2013, pp.41-42)

Importante sublinhar que nem sempre poupar esforços é uma questão benéfica, porque se o cérebro desacelera no momento errado, é impossível de se reagir em situações que necessitem de uma reacção rápida. Por este motivo, os gânglios basais desenvolveram um sistema para os hábitos entrarem em acção, nomeadamente cada vez que um agrupamento comportamental começa ou acaba. Para visualizar isto, Duhigg (2013) volta ao exemplo dos ratos no labirinto: quando o rato está por trás da divisória, não sabe se está num labirinto familiar ou num túnel desconhecido e para lidar com esta incerteza, o cérebro procura algum indício para decidir a que hábito irá recorrer. Ao abrir a divisória o rato recorrerá ao hábito do labirinto e só o mudará se ouvir um miar de um gato, por exemplo.

> "Primeiro há uma deixa, um gatilho que diz ao seu cérebro para entrar em modo automático e o hábito que deve adotar. Depois, a rotina, que pode ser física, mental ou emocional. Por fim, a recompensa, que ajuda o cérebro a avaliar se vale a pena lembrar para o futuro este ciclo particular.… Com o tempo, este ciclo — deixa, rotina, recompensa; deixa, rotina, recompensa — torna-se cada vez mais automático. Deixa e a recompensa interligam-se até emergir um forte sentido de antecipação e anseio." (Duhigg, 2013, pp.43-44)

Duhigg (2013) retorna à história de Eugene. Larry Squire, o especialista da memória que acompanha Eugene, concebeu uma experiência para verificar se Eugene estaria então a formar novos hábitos, em que consistia em 16 objectos, peças de brinquedos e bocados de plásticos coladas a um cartão, e que mais tarde seriam divididas em 8 pares, com opções a e b, das quais no verso de casa uma tinha a palavra 'correcto'. Eugene, não conseguia lembrar-se dos cartões 'correctos', tendo repetido a experiência durante meses, duas vezes por semana. Ao

fim de 28 dias de treino, este escolhia o objecto 'correcto' 85% das vezes e no 36º dia já acertava 95%.

> Havia uma rotina: ele escolhia um objeto e via se tinha um autocolante atrás, embora não fizesse ideia da razão por que se sentia compelido a virar o cartão. Depois, havia uma recompensa: a satisfação encontrada ao deparar com um autocolante que proclamava ‹‹correto››." (Duhigg, 2013, p.48)

Analisando isto de maneira mais objectiva, Squire necessitava de confirmar se isto fazia mesmo parte de um padrão, o que o levou a realizar outra experiência. Expôs os 16 objectos perante Eugene e pediu-lhe que empilhasse os correctos. Este, foi incapaz de realizar a tarefa, pois os objectos apresentavam-se fora do contexto habitual do ciclo, tarefa esta que demonstrava que ele tinha a capacidade de formar novos hábitos e podia ser justificado também pelos seus passeios pelo bairro sem se perder.

> "As deixas – determinadas árvores ou esquinas, ou a colocação de certos marcos de correio – eram as mesmas de cada vez que saía, e, assim, embora não conseguisse reconhecer a sua casa, os hábitos guiavam-no sempre de volta à sua porta. Explicavam, também, porque é que Eugene tomava o pequeno-almoço três ou quatro vezes por dia, mesmo sem apetite. Desde que estivessem presentes as deixas certas – como a rádio ou a luz a entrar pela janela –, ele seguia automaticamente o guião ditado pelos gânglios basais." (Duhigg, 2013, p.49)

Duhigg (2013) não deixa de apontar a fragilidade dos hábitos, surgem com uma força extrema e sem permissão por muitas vezes, mas podem ser alterados ou manipulados. De acordo com umas pesquisas de Squire, quando as deixas de Eugene mudavam ligeiramente (por exemplo obras na rua) os hábitos desorganizavam-se fazendo com que ele se perdesse.

Capítulo 2: O cérebro que anseia: como criar novos hábitos

Falando agora de como se criam novos hábitos, Duhigg (2013) conta a famosa história da Pepsodent que tudo tem a ver com este assunto. No início da década de 1900 foi apresentado para Charles Hopkins, um especialista na altura em publicidade, que conquistara milhares de telas ao convencer o uso de certos produtos aos americanos. Nesta vertente, era também mais conhecido pelas regras que apontava para a criação de novos hábitos entre os consumidores, hábitos estes que reconfiguravam actividades inteiras, indispensáveis para novas rotinas. De

um país que tinha como hábito o consumo de alimentos açucarados e processados, com a saúde dentária no declínio, Hopkins conseguiu 5 anos depois tornar a Pepsodent um dos produtos mais famosos do mundo, que contribuiu para o hábito de lavar os dentes.

Para conseguir este feito, tiveram de ser identificados elementos incentivadores para convencer aos usuários a consumir diariamente. Numa pesquisa em livros de cuidados dentários, encontrou uma referência às placas de mucina que se formam sobre os dentes, placas estas que viriam a ser alcunhadas de películas. Daí surgiu a ideia de publicitar a pasta como um produto criador de beleza capaz de lidar com a tal película baça. Duhigg (2013) ressalta a existência desta película nos dentes de todo mundo, uma membrana que se vai acumulando naturalmente, independentemente de quantas vezes se lava os dentes por dia. Os anúncios vinham acompanhados de um teste 'passe a língua pelos seus dentes' para sentir a película que supostamente tira o brilho e abre um caminho para a cárie.

> "O mais notável nestes apelos era que todos eles assentavam sobre uma deixa – a película dental – que era geral e impossível de ignorar. Dizer a alguém para passar a língua pelos dentes resultará provavelmente, como se calcula, em que a pessoa passe a língua sobre os dentes. E quando o fizer sentirá, provavelmente, uma película. Hopkins encontrara uma deixa que era simples, que existia há séculos, e que era tão fácil de desencadear que qualquer anúncio levaria as pessoas a obedecerem automaticamente. Acresce que a recompensa era, como Hopkins desejava, ainda mais apelativa. No fim das contas, quem é que não quer focar mais bonito?" (Duhigg, 2013, p.62)

De forma mais resumida, eis o segredo de Hopkins para o sucesso: deixa (a película) e a recompensa (dentes bonitos). Ora como este produto, uma empresa P&G tinha acabado de lançar uma fórmula que era capaz de eliminar odores, um produto com o nome de Frebreze. Para fazer o teste de resposta que teria face ao público, começaram por distribuir amostras em lares, especialmente num lar de uma mulher que montava armadilhas para animais no deserto e a sua casa, roupas e mãos cheiravam a doninha. Esta, estava bastante satisfeita com a sua aquisição tendo recuperado até a sua vida social. Frebeze adquiriu então uma imagem de um produto capaz de se livrar de cheiros embaraçosos retratando nos seus anúncios capaz de se livrar do cheiro a tabaco e dos cheiros dos animais em casa. Em uma primeira fase de vendas, estas tinham sido um fracasso, pelo simples facto (mais tarde descoberto) das pessoas que vivem em casas com maus odores não detetarem os cheiros do seu quotidiano. "Quem fuma cigarros, fica com o olfato tão afetado que deixa de sentir o cheiro a tabaco. Um odor é uma coisa esquisita: até o mais forte desaparece quando a exposição é permanente." (Duhigg, 2013, p.71)

A parte disto, no laboratório Wolfram Schultz são testados macacos para perceber como as recompensas agem a nível neuroquímico. Julio, o macaco eleito, tinha como tarefa accionar um botão cada vez que aparecesse no ecrã formas coloridas, para depois receber sumo de amora para a boca por um tubo pendurado no tecto. Com o decorrer da repetição da actividade, emergiu-se um padrão no cérebro do macaco, que cada vez que recebia a recompensa, esta atingia um pico como se estivessem a experimentar felicidade. O que foi considerado mais interessante ainda, é que a medida que o macaco treinava mais aquele comportamento o seu cérebro começou por antecipar o sumo de amora. Ou seja, as formas no computador tinham se tornado em deixas para accionar o manípulo como também para receber o sumo. Mesmo depois de Schultz ter feito a experiência de modo diferente, atrasando a recompensa e a retirando de cena, Julio mostrava-se furioso pois já contava com ela.

> "Isto explica porque os hábitos são tão fortes. São-no porque criam anseios neurológicos. Na maior parte dos casos, estes anseios emergem de forma tão gradual que nem temos consciência da sua existência, pelo que estamos normalmente cegos para a sua influência." (Duhigg, 2013, p.77)

Duhigg (2013) sintetiza a emergência do hábito de Julio da seguinte forma: com o tempo Julio apercebeu-se que a aparição de uma forma no ecrã significava que estava na altura de executar uma rotina, acionando o manípulo; em recompensa, este recebeu sumo de amora assim formou a sua aprendizagem base. O hábito por sua vez, só surge a partir do momento em que Julio começa a ansiar pelo sumo ao ver a deixa. "É assim que novos hábitos são criados: associando deixa, rotina, recompensa, e, depois, cultivando o anseio que desencadeia o ciclo." (Duhigg, 2013, p.79)

Relativamente aos hábitos que provocam grandes dependências, como fumadores, alcoólicos e obesos, o desejo no seu caso diminui para se transformar em um anseio obsessivo, capaz de comandar o cérebro e o manter em piloto automático. Porém estes só são contornáveis uma vez que o indivíduo tiver consciência da antecipação. Duhigg (2013) revela por fim a reviravolta de Febreze. Após entrevistar uma dona de casa que o utilizava como ambientador para casa enquanto fazia as suas tarefas domésticas, ofereceu-os a solução para o sucesso. Os rótulos do produto foram mudados para imagens de janelas abertas e brisas de ar fresco, com perfume na sua combinação, o slogan 'Limpa os cheiros da vida' selou a mudança total deste. Tinha se formado uma nova rotina de limpeza que tinha como recompensa o cheiro agradável e anseio o bom cheiro das coisas combinarem com o aspecto de um espaço recentemente limpo.

"‹‹Estávamos a ver tudo mal. Ninguém anseia por ambientes inodoros. Por outro lado, muita gente anseia por um bom aroma depois de passar meia hora em limpezas.››" (Duhigg, 2013, p.86). Esta descoberta, fez com que as vendas Febreze disparassem com a sua nova dupla função: elimina odores e faz cheirar bem.

Comparando os casos aqui descritos, o sucesso da Pepsodent não foi por causa dos motivos erróneos criados por Hopkins, pois diversas outras marcas já tinham usado antes a mesma linguagem, mas sim pelo mesmo motivo que levou ao macaco Julio a accionar o manípulo e as donas de casa a pulverizarem Frebeze depois de limparem, o anseio. A Pepsodent criou um anseio, adicionando à sua receita ingredientes para torná-la fresca provocando sensações de frio e formigueiro na língua, que por sua vez, provocavam anseios aos consumidores pois garantia a sensação de dentes bem lavados.

Isto pode concluir que a Pepsodent não vendia dentes bonitos, mas sim uma sensação, que a partir do momento em que foi identificada, criou-se o hábito de lavar os dentes. A mesma coisa surge com a questão da espuma: "...hoje e, dia todos os fabricantes adicionam laurel éter sulfato de sódio para que as pastas façam mais espuma. Não resulta disso qualquer benefício para a higiene. Mas as pessoas sentem-se melhor com muita espuma na boca." (Duhigg, 2013, p.91)

Ficou mais que claro e comprovado de que os anseios desencadeiam hábitos e que para criar novos hábitos necessita-se de criar um novo anseio.

Capítulo 3: A regra de ouro da mudança de hábitos: por que se dá a informação

O autor relata a história de Tony Dungy, um treinador de uma equipa que há muito tempo que se encontrava com dificuldades em ganhar uma taça. Ele tinha apenas um desejo, que era que os seus jogadores reagissem automaticamente por hábito, sem que tomassem tantas decisões durante os jogos. A ideia não era criar novos hábitos, mas sim mudar os antigos usando a informação que eles já continham na cabeça.

> "Dungy ia mudar hábitos antigos dos jogadores. E o segredo para mudar os hábitos antigos era usar aquilo que os jogadores já tinham na cabeça. Os hábitos seguem um ciclo de três passos…e Dungy só queria atacar o passo intermédio, a rotina. Sabia…que era mais fácil convencer alguém a dotar um novo comportamento quando havia qualquer coisa familiar no começo e no fim dele." (Duhigg, 2013, p.95)

Esta sua estratégia tinha como base a Regra de Ouro da mudança de hábitos, uma poderosa ferramenta que levou a Dungy concluir que não se extinguem na totalidade os maus hábitos, ou seja, a ideia é mudá-los mantendo a deixa e recompensa antiga, inserindo apenas uma nova rotina. Nos futuros jogos da equipa, este insistiu para que não parassem para pensar demais ou hesitassem, senão o sistema se desmoronava. Duhigg (2013) compara este exemplo do mundo de desporto com outro universo, nomeadamente o alcoolismo. A mesma regra também é utilizada nestes casos, pois os AA atacam especificamente nos hábitos que rodeiam o consumo de álcool, por exemplo, cocktails para desanuviar as preocupações, momentos de aborrecimento, entre outros.

> "‹‹Há no álcool um elemento de hedonismo›› … ‹‹Mas as pessoas também recorrem ao álcool porque querem esquecer alguma coisa ou satisfazer outros anseios, e estes anseios de alívio ocorrem em partes do cérebro totalmente diferentes das que alojam o anseio de prazer físico.››" (Duhigg, 2013, p.106)

Para equipa de Dungy, segundo o autor, faltou um elemento para os momentos em que a regra não estava a funcionar por completo: a fé nas tácticas e na capacidade de vencer. "‹‹A mudança acontece quando se está entre outras pessoas.››" (Duhigg, 2013, p.126). Estes mecanismos de fé são mal compreendidos, por ninguém saber ao certo como eles funcionam, mas todos sabem que para mudanças acontecerem é necessário que as pessoas acreditem.

O autor conclui que:

> "Os indícios são claros: quem quer mudar um hábito, tem de encontrar uma rotina alternativa, e as hipóteses de sucesso sobem exponencialmente quando o processo de mudança ocorre no seio de um grupo. A fé é essencial, e brota da experiência comunitária, mesmo que a comunidade seja de apenas duas pessoas." (Duhigg, 2013, p.130)

Capítulo 6: O poder de uma crise: como os líderes criam hábitos por acidente e intenção

Duhigg (2013) introduz o conceito de criar hábitos, por acidente ou intenção, no meio de uma crise, retratando a história do Hospital de Rhode Island que era super avançado, porém afundado por diversas tensões internas. Tensões estas, entre médicos e enfermeiros que declaravam um 'fim à escravatura' imposta pelos médicos e fim ao 'roubo do orgulho próprio', isto é, faziam-nos sentir como se fossem pessoas descartáveis e inúteis.

Após inúmeros incidentes desagradáveis, as próprias enfermeiras desenvolveram sistemas para salvaguardarem-se e evitarem conflitos com os médicos. Verificavam as receitas dos médicos que estavam mais inclinados para cometer erros, preenchiam o formulário dos pacientes minuciosamente para os cirurgiões apressados, desenvolveram um sistema de cores para escrever os nomes dos médicos para avisar às outras enfermeiras se iriam lidar com um 'azul – simpático' ou 'vermelho – estupor', etc. Os hábitos de trabalho do hospital estavam em declínio, tinham uma cultura corrosiva baseada no improviso onde os enfermeiros tentavam equilibrar a arrogância dos médicos. "Tal como a adoção de hábitos-chave adequados pode originar mudanças notáveis, também a adoção dos errados pode levar ao desastre" (Duhigg, 2013, p.203)

Duhigg (2013) elege a história de um homem de 86 anos que entrou para este hospital, após ter tido uma queda grave, que provocara o embate do cérebro contra o crânio, causando um hematoma subdural. Estava a 72 horas com um derrame em certas regiões do cérebro e os batimentos cardíacos já começavam a falhar. Na aflição, é chamado um neurocirurgião para tomar conta do caso, que logo em seguida pede a uma enfermeira que consiga a autorização da mulher do idoso no formulário para realizar a cirurgia. O cirurgião foi alertado pelo enfermeiro que deveria conferir de que lado seria feita a cirurgia antes de assinalar no formulário pois poderia causar complicações mais tarde. Este, opôs-se à sugestão e seguiu a sua intuição assinalando o lado direito como a área que iria actuar. Com o lado direito aberto, reparou que escolhera o lado errado e teve de voltar a coser a cabeça do senhor e voltar a abrir, desta vez o lado esquerdo, onde se encontrava o tumor. O paciente além de ter perdido a memória, faleceu passado 15 dias e o hospital teve de indemnizar a família por distracção do médico.

> "Encontramos hábitos organizacionais destrutivos em centenas de ramos de atividade e em milhares de empresas. E, quase em todos os casos, eles resultam de falta de planeamento, de lideranças que não pensam a cultura da empresa e permitem que ela se desenvolva sem orientação." (Duhigg, 2013, p.206)

O autor introduz uma nova conclusão dos autores de 'Uma Teoria Evolucionária da Mudança Económica' que defendem que maior parte das decisões voluntárias baseadas em opções racionais, tomadas pelas empresas, são guiadas pelos hábitos organizacionais enraizados que surgem das opções independentes dos empregados. Ou seja, por exemplo, um director-geral de uma empresa de vestuário decide introduzir na capa do seu catálogo um casaco vermelho. O trabalho que houve por detrás disto, inclui um vice-presidente que visita constantemente websites de tendências de moda, os responsáveis de marketing questionam aos

seus amigos que cores estão 'in' e os executivos da empresa ao regressarem de uma viagem aos desfiles de Paris, relatam que outras empresas estão a recorrer aos pigmentos magenta. É notável que a decisão, resulta de um padrão não coordenado entre os integrantes e foi tomada de forma colectiva. "...dezenas de hábitos, processos e comportamentos convergiram até parecer que o vermelho seria a escolha inevitável" (Duhigg, 2013, p.208)

A estes foram intitulados como hábitos organizacionais ou rotinas, os grandes movimentadores das empresas, pois proporcionam regras não pré-estudadas que muitas delas necessitam para funcionar. Com eles, os trabalhadores podem sugerir novas ideias, apoiam a memória organizacional que evita que os gestores reinventem o processo de comercialização a cada x meses, reduzem a incerteza, e criam tréguas entre grupos de indivíduos que possam ter conflitos dentro de uma organização. Este modo de trabalho abalou as estruturas dos ambientes de trabalho que são naturalmente competitivas, verdadeiros campos de batalha. Os patrões iniciam guerras entre os subordinados, departamentos competem entre si e todo mundo tem os olhos virados para um único objectivo: obter o mais lucro possível. Ainda que esta seja a verdadeira realidade, algumas empresas começaram por aderir a formas mais pacíficas de trabalho englobando hábitos que permitem que toda a gente se foque em fazer o seu trabalho, deixando as rivalidades de lado. Isto é, se seguirem os hábitos organizacionais, as rivalidades não destruirão as empresas e terão lucros possibilitando que ao seu tempo a maioria fique rica. Duhigg (2013) indica que o problema da sabotagem daqueles que querem crescer individualmente, é que este apresenta grandes riscos para a empresa em si e por isso aponta as tréguas como um género de justiça organizacional. A única questão que surge constantemente é relativa a que atitude recorrer quando estas tréguas e rotinas já não funcionam na perfeição.

Um estudo na Universidade de Utreque analisou as rotinas dos estilistas de alta-costura. É imprescindível que este tem de ter criatividade acima de tudo, porém o que o diferencia é sua rotina, nomeadamente, o esquema que tem para conseguir os melhores produtos, as melhores costureiras e cumprir com os prazos. Claramente que os estilistas que tiverem tréguas aliadas com outros, terão mais probabilidade de evoluir e ter êxito. Se necessário for comparar com o sistema do Hospital de Rhode Island, as suas rotinas não pregavam uma paz entre enfermeiros e médicos e o sistema que as enfermeiras desenvolveram só funcionava a meio gás, pois as tréguas devem ser equitativas. Se as chefes do hospital medissem melhor a autoridade que impunham, haveria um balanço de poder capaz de ser um dos primeiros passos a ajudar nesta

questão que só ficaria completa se os hábitos partissem delas instituídos por uma paz real e equilibrada. Depois do caso do homem de 86 anos, o hospital teve muitas outras situações desagradáveis com outros pacientes em que os médicos cometiam erros gravíssimos. Sob uma nova gerência, este fechou as suas unidades de cirurgia facultativa por um dia para pôr em prática um curso intensivo que visava o trabalho em equipa e a importância das responsabilidades bem distribuídas. Foram necessários vários pequenos acontecimentos que emergiram para um momento de crise, capaz de instalar as novas práticas. "Os líderes competentes tiram partido das crises para refazer os hábitos institucionais" (Duhigg, 2013, p.228)

Uma outra prova disto, é a história do metro de Picadilly em Londres, um empregado do metro debate-se numa situação de começo de um incêndio que teve de lidar com ela sozinho pois não tinha autorização para accionar os serviços competentes por isso, por causa das burocracias e da hierarquia. Existia na altura uma espécie de manual teórico de regras não escritas de como era governada a vida de cada funcionário e durante décadas tinhas sido gerido pelos 'Quatro Barões', chefes da engenharia civil, tráfego, mecânica e eléctrica. "‹‹Mesmo ao mais alto nível da hierarquia, era pouco provável que um diretor alguma vez se imiscuísse no território de outro.››" (Duhigg, 2013, p.217). Horas depois, o fogo alastrou-se e outros passageiros chamaram então os bombeiros para lidarem com a situação, visto que o funcionário não o podia fazer, porém já sendo tarde demais pois muitas daquelas pessoas morreram mais tarde.

> "Os funcionários das bilheteiras estavam avisados de que a sua jurisdição estava estritamente limitada à venda de bilhetes, e, portanto, caso tenham visto alguma coisa a arder, avisaram ninguém, por temerem exceder os limites do cargo. Os funcionários da estação não tinham recebido formação na utilização do sistema de extintores porque esse equipamento era da responsabilidade de outro departamento.
> O inspetor de segurança da estação nunca chegou a ler a carta em que os bombeiros de Londres alertavam para os riscos de incêndio, visto que ela foi enviada ao diretor de operações…Os funcionários tinham instruções para contactar os bombeiros só como último recurso, a fim de não lançar infundadamente o pânico entre os passageiros." (Duhigg, 2013, p.223)

Como muitas outras, estas normas individualmente faziam todo sentido, porém uma trégua destas pode gerar um perigo, pelo qual ninguém é responsável que ultrapassa qualquer acordo de paz. Este é um exemplo que Duhigg (2013) atribui aos momentos de crise nas

empresas. Estas devem ser aproveitadas para se fazerem coisas que antes não podiam fazer, sem que necessariamente partam de um líder que os diga o que devem fazer.

Capítulo 7: Como a Target sabe o que nós queremos antes de nós o sabermos: quando as empresas preveem (e manipulam) hábitos

Um dos exemplos que é apresentado pelo autor para estudar como as empresas manipulam o consumo das pessoas, é a Target. A Target já era na altura uma grande competência que tinha acesso a milhões de dados dos seus consumidores sem que a maior parte deles nem desse por isso, pelo uso de cartões de cliente, cupões e cartões de crédito. Andrew Pole, acabara de ser contratado e tinha como função conceber modelos matemáticos capazes de gerar dados reais que determinam em que casas viviam crianças, se os clientes gostavam de vida ao ar livre, quem estaria mais interessado em gelados do que romances, etc. "A missão de Pole era transformar-se num leitor matemático de mentes e decifrar os hábitos dos clientes para os convencer a gastar mais." (Duhigg, 2013, p.235)

Antigamente quando não existiam pessoas peritas nessa área, contratavam-se psicólogos que defendiam teorias vagas para conseguirem fazer os clientes a gastarem mais. Isto é ainda hoje perceptível por alguns truques de vendas existentes em certas lojas, em que por exemplo: as frutas e os vegetais encontram-se dispostos em pilhas com um ar brilhante e cores vibrantes logo à entrada, coisa que não faz muito sentido pois ficarão no fundo do carrinho, e portanto, deveriam estar ao pé da caixa. Uma ideia controvérsia, pois os peritos em marketing e psicologia acreditam que assim faz sentido uma vez que o indivíduo começa as suas compras com comidas saudáveis, a probabilidade de acabar por levar doritos e pizzas é maior. Outra táctica que já foi estudada, é que a maioria dos consumidores vira à direita assim que entra em uma loja, o que leva aos proprietários a encherem este lado com produtos mais rentáveis. "O problema destas táticas, porém, é tratarem cada cliente exatamente da mesma maneira. São soluções bastante primitivas e uniformizadas para suscitar hábitos de compra." (Duhigg, 2013, p.238)

Com o passar do tempo, mais precisamente nos últimos 20 anos, cadeias como a Target, aperceberam-se que precisavam de determinar quais eram os hábitos de compra individuais de cada consumidor e vender coisas para cada pessoa, com mensagens personalizadas, apelativas às preferências de cada um. O estudo realizado para descobrir os hábitos de compra consistiu em gravações de clientes a percorrem o supermercado, dando especial atenção a aqueles que

vão com lista de compras. Mais de 50% dos que tinham lista, tomavam as suas decisões na hora por terem visto alguma coisa que os tinha saltado para a vista e cada um tinha o seu hábito específico que fazia com que muitos deles nem se cruzassem nos corredores.

A Target, para conseguir filtrar as peculiaridades de cada indivíduo recolheu dados que eram atribuídos um código de identificação que registava a forma como cada um fazia as compras. Além disto, esta consegue ter muito mais poder no que diz respeito à etnia do cliente, historial de emprego, em que ano comprou a sua casa, que liceu frequentou, etc. Duhigg (2013) exemplifica que se algum cliente da Target fizer uma compra o cartão de crédito da loja para comprar um pacote de refrigerantes e sacos do lixo grandes por semana, os programas estatísticos irão assumir que este cliente possas ter filhos em casa e caso o tenha, tem um relvado que necessita de ser cortado, etc. Se a Target notar que o cliente diminuiu a compra de algum destes itens significativamente, irá assumir que está a comprar em outro lugar e passará a oferecer-lhe cupões de desconto nos artigos relacionados.

Pole, retorna à sua principal missão que é como descobrir que clientes da Target estariam grávidas antes delas recorrem a outras lojas. Começou primeiro por analisar a informação que estava no registo de apresentação secção dos bebés da Target, que lhe permitia observar os hábitos de compra da mulher que geralmente mudavam quando o parto se aproximava. Neste registo, cada grávida dispunha o seu nome, o nome do marido e a data prevista do parto, que permitia à Target de ligar esta informação aos códigos de identificação da família, que iriam ajudar a Pole a perceber em que trimestre compravam certos artigos. No final de ter todos os dados fornecidos pelo programa, foram identificados 25 produtos que faziam parte dos mais requisitados com as suas respectivas alturas da gravidez e possíveis datas de parto destas consumidoras, o que possibilitava à Target enviar cupões em vésperas de compras. Posto essa informação, deparam-se com outro problema. O autor deixa por responder esta questão, por falta de provas que não foram respondidas pela Target: “Como é que se tira partido dos hábitos de uma pessoa sem que ela saiba que andamos a analisar cada pormenor da sua vida?” (Duhigg, 2013, p.251)

Olhando para outro mercado, o autor viaja até 2003 quando um executivo do departamento de promoção da Arista Records, Steve Bartels, iria apresentar à rádio uma nova canção intitulada como Hey Ya!, misturada de vários estilos musicais. Bartels, acreditava que seria um sucesso, pois a indústria discográfica também já tinha adoptado os algoritmos para começarem a prever os hábitos dos ouvintes. Foi feito o teste para passar a canção na rádio e

maior parte dos ouvintes mudaram de estação nos primeiros 30 segundos que passou, de acordo com uma ferramenta que conseguia saber quantas pessoas estavam a ouvir uma determinada estação e quantas mudavam. Duhigg (2013) lança a pergunta pertinente: "Como é que se faz de uma canção um êxito?" (Duhigg, 2013, p.254)

Uma empresa especializou-se na contagem das canções mais ouvidas através da contagem do número de vezes que tinham sido transmitidas pela rádio, publicando mais tarde numa newsletter as mais populares e as menos. Um dos fundadores, Meyer, sublinhou que a algumas canções chamadas de 'adesivas' eram difíceis de se compreender a sua popularidade sem que se analisasse que todas elas tinham um traço em comum, um som familiar, mais polido. "…. As canções adesivas são aquelas que nós estamos à espera de ouvir, por serem são tão familiares tendo em conta tudo o que já ouvimos e de que gostámos. Soam como deve ser.››" (Duhigg, 2013, p.257)

Procurando respostas numa área mais científica, a neurologia indica que as zonas do cérebro que processam a música são as mesmas que decidem procurar padrões e familiaridades, pois desta forma o indivíduo consegue ouvir a música sem se distrair pela totalidade dos sons. Deste ponto de vista é possível analisar o problema da música Hey Ya!

> "... o problema *era não ser familiar*. Os ouvintes da rádio não queriam tomar decisões conscientes de cada vez que deparavam com uma canção nova. Ao contrário, os respetivos cérebros queriam seguir um hábito. A maior parte das vezes, não decidimos se realmente gostamos ou não de uma canção. Antes, reagimos às deixas (‹‹Parece-se com todas as canções de que eu gosto››) e às recompensas (‹‹É giro de cantarolar››) e, sem pensarmos, ou começarmos a cantar ou estendemos o braço e mudamos de estação." (Duhigg, 2013, p.258)

Ora, a mesma táctica pode ser aplicada em todos vários ramos diferentes e por isso a solução que tiveram para popularizar a música foi mesma que em 1940, o governo americano adquiriu para controlar o consumo de carne bovina que começara a ser escasso. A ideia do governo era promover o consumo de outras carnes como por exemplo: fígado, coração, rins, miolos, estômagos e tripas, que por sua vez não eram as mais apelativas aos olhos das donas de casa da época. Com o conceito de 'familiaridade' foi decidido que o ar exótico tinha de ser tornado familiar, camuflando com aspectos mais comuns. Ou seja, as donas de casa precisavam de saber como tornar estas carnes com aspecto, sabor e cheiro semelhantes às que já estavam acostumadas, problema este que foi resolvido com receitas à disposição nos talhos e o envio de folhetos governamentais a promover "... ‹‹qualquer marido festejará um rolo de carne e rins.››" (Duhigg, 2013, p.261)

Foi o que os dj's fizeram para promover Hey Ya!, que teria de passar por fases para fazer parte dos hábitos de audição onde seria ligeiramente camuflada no início, a famosa: ensanduichada entre canções populares. Isto é, ensanduicharam entre dois tipos de canções adesivas a canção Hey Ya! para esta tornar-se familiar para os ouvintes, tendo aumentado a sua popularidade pois os ouvintes chegavam até a ansiá-la. Desta maneira, Duhigg (2013) faz luz sobre a resposta de Andrew Pole teve relativamente a questão das grávidas clientes do Target. Realizou alguns testes com as seguintes estratégias:

> "Então, passámos a combinar publicidade a produtos que sabíamos que uma grávida nunca compraria, para que os anúncios sobre bebés parecessem casuais. Colocávamos o anúncio de um corta-relva mesmo ao lado do das fraldas. Assim, parecia que os anúncios tinham sido escolhidos ao acaso. E verificámos que, desde que não pense que andaram a espiá-la, a cliente grávida utilizará aos cupões." (Duhigg, 2013, p.266)

Basicamente a Target ensanduichou os cupões de fraldas com outros produtos estranhos e à primeira vista fora do interesse das consumidoras, camuflando assim o que sabiam sobre elas. Em pouco tempo as vendas disparam, simplesmente seguindo a regra de que: se for a vestir uma peça nova, com hábitos antigos, torna-se mais fácil par ao público aceitá-la.

Capítulo 8: A igreja de Saddleback e o boicote aos autocarros de Montgomery: como os movimentos cívicos acontecem

Grandes nomes são citados ao longo da vertente dos hábitos cívicos, pois estas pessoas deixaram feitos que perduram até hoje nas cidades afectadas. Duhigg (2013) introduz esta categoria começando pela inspiradora história de Rosa Parks, uma mulher afro-americana que vivia em Alabama na época em que havia regras restritas nos autocarros em que as primeiras filas estavam destinas aos passageiros brancos e as últimas para os negros. Rosa viu-se sem lugar um certo dia, na zona dos negros e sentou-se numa das últimas filas que se destinavam para os brancos. Esta atitude causou um grande tumulto e deu início a uma era de movimentos dos direitos cívicos. Após este feito, ao longo do ano seguinte seguiram-se vários boicotes aos autocarros, greves que realmente viriam a pôr fim as leis que segregavam as raças nos transportes públicos.

> "A experiência de Parks deve ser entendida como uma lição sobre a força dos hábitos sociais – sobre os comportamentos que ocorrem

> inconscientemente entre dezenas ou centenas de pessoas, e que podem ser de difícil deteção quando despontam, mas têm uma força capaz de mudar o mundo. São os hábitos sociais que enchem as ruas de manifestantes que podem nem se conhecer, que podem participar por razões muito diferentes, mas que, todos eles, se movem na mesma direção. É por causa dos hábitos sociais que determinadas iniciativas se transformam em movimentos regeneradores mundiais, enquanto estiolam." (Duhigg, 2013, p.275)

Estes movimentos são fortes por causa dos laços de amizade e relações próximas, crescem devido aos hábitos comunitários e persistem porque os líderes destes movimentos proporcionam novos hábitos que defendem um novo sentido de identidade e sensação de realização.

> "Quando Rosa Parks foi detida, porém, desencadeou-se algo de invulgar na cidade. Ao contrário de outras pessoas que tinham sido presas por violação de lei de segregação nos transportes públicos, Rosa Parks era profundamente respeitada e estava em profunda comunhão com a sua comunidade. Por isso, a sua detenção desencadeou uma série de hábitos sociais – hábitos de amizade – que acenderam o rastilho do protesto inicial." (Duhigg, 2013, pp.277-278)

Além de trabalhar como costureira, era secretária da filial local da NAACP (National Association for the Advancement of Colored People), frequentadora da igreja metodista, ajudava a igreja luterana próxima de si, trabalhava como voluntária num abrigo e num clube botânico e fazia serviços de costura gratuitos para famílias pobres. Foi solicitada a ajuda de Martin Luther King, reverendo na altura, para que disponibilizasse a sua igreja para reunir os manifestantes do boicote para o dia seguinte. Este, após alguma resistência, aceitou em ajudar, e com grande surpresa a notícia já se havia espalhado por folhetos em toda a cidade que todos os negros, sem excepção, iriam participar deste boicote. Os líderes do boicote chegaram até a pedir que os motoristas de táxis transportassem negros no dia da manifestação apenas por 10 cêntimos, pois como previam a maioria deles tinha ficado com medo pela denúncia que houve. Teria que se mudar a abordagem e transformar o movimento numa força com ímpeto próprio.

Em comparação, Duhigg (2013) relata a história de Rick Warren, um pastor que pretendia inaugurar uma nova congregação entre pessoas que não iam à missa. A sua estratégia começara por instruir aos fundadores que falassem com as pessoas na mesma linguagem a qual elas estavam habituadas, criando locais onde os membros vissem os seus amigos, ouvissem o género de música que estavam acostumados e contactassem com as lições da Bíblia em metáforas perceptíveis. A ideia era incentivar as prácticas religiosas através dos hábitos sociais,

o que exigia um grande investimento de tempo e falavam-se de milhares de pessoas individualmente, o que levou a Warren mudar a sua estratégia e decidir formar pequenos grupos que se reuniam semanalmente, permitindo conhecer vizinhos, etc.

> "‹‹Congregação e pequenos grupos são as duas fases do sucesso. Temos as multidões para nos lembrar por que razão aderimos, para começar, e os pequenos grupos de amigos chegados para nos fazer concentrar na melhor forma de viver a fé.... Na igreja de Saddleback...As pessoas foram atraídas pela ideia de comunidade e pelos vínculos ténues que uma congregação proporciona." (Duhigg, 2013, p.299)

Para fortificar as dinâmicas do grupo que estavam meio incoerentes sem liderança, Warren criou vários guiões que eram utilizados em aulas na igreja e debates no seio de grupos restritos, para ensinar novos hábitos aos paroquianos. Estes, foram convidados a assinar um cartão da aliança da maturidade na qual deveriam prometer cumprir 3 hábitos: "...uma pausa diária de meditação e oração, a dádiva de 10% dos respectivos rendimentos, e a filiação num pequeno grupo." (Duhigg, 2013, p.300). Utilizando a mesma ideologia de Martin Luther King para fazer crescer o boicote, Warren apoiou-se na combinação de vínculos fortes e ténues, e fé para que a ideia se firmasse através do seu ânimo próprio.

Duhigg (2013) completa a história de Rosa e Martin, ressaltando que apesar das várias dificuldades enfrentadas e desavenças com a polícia, Martin pregava uma nova palavra relativamente aos boicotes violentos. "Não se tratava de uma guerra, dizia ele. Tratava-se de um abraço." (Duhigg, 2013, p.303)

"‹‹Um movimento é uma saga. Para que resulte, a identidade de toda a gente tem de mudar. As pessoas de Montgomery tiveram de aprender uma nova forma de acção.››" (Duhigg, 2013, p.304). À medida que o movimento crescia durante os anos, que as ondas dos assassinatos, ataques e prisões aumentavam, os activistas de Montgomery persistiam e proclamavam para os vigilantes brancos que estavam prontos para perdoá-los, quando eles pusessem fim ao seu ódio. "‹‹Julgavam estar a lidar com um grupo que pudesse ser aliciado ou forçado a fazer o que o homem branco quisesse. Não sabiam que lidavam com negros que se haviam libertado do medo.››" (Duhigg, 2013, p.305). Esta nova filosofia de Martin, criava um sentido novo de identidade alimentado por pessoas que agiam porque tinham reivindicado como seu um acontecimento histórico. Apesar da lei que proibia todas as formas de segregação só ter saído anos depois, não teria sequer sido possível sem o começo do pequeno grupo de pessoas que se reuniu para lutar contra esta causa, a luta pela liberdade.

4.2.3 Síntese

> "Primeiro há uma *deixa*, um gatilho que diz ao seu cérebro para entrar em modo automático e o hábito que deve adotar. Depois, a *rotina*, que pode ser física, mental ou emocional. Por fim, a *recompensa*, que ajuda o cérebro a avaliar se vale a pena lembrar para o futuro este ciclo particular.…Com o tempo, este ciclo — deixa, rotina, recompensa; deixa, rotina, recompensa — torna-se cada vez mais automático. Deixa e a recompensa interligam-se até emergir um forte sentido de antecipação e anseio." (Duhigg, 2013, pp.43-44)

> "Isto explica porque os hábitos são tão fortes. São-no porque criam anseios neurológicos. Na maior parte dos casos, estes anseios emergem de forma tão gradual que nem temos consciência da sua existência, pelo que estamos normalmente cegos para a sua influência." (Duhigg, 2013, p.77)

"É assim que novos hábitos são criados: associando deixa, rotina, recompensa, e, depois, cultivando o anseio que desencadeiao ciclo." (Duhigg, 2013, p.79)

> "Dungy ia *mudar* hábitos antigos dos jogadores. E o segredo para mudar os hábitos antigos era usar aquilo que os jogadores já tinham na cabeça. Os hábitos seguem um ciclo de três passos…e Dungy só queria atacar o passo intermédio, a rotina. Sabia…que era mais fácil convencer alguém a dotar um novo comportamento quando havia qualquer coisa familiar no começo e no fim dele." (Duhigg, 2013, p.95)

> "‹‹Há no álcool um elemento de hedonismo›› …‹‹Mas as pessoas também recorrem ao álcool porque querem esquecer alguma coisa ou satisfazer outros anseios, e estes anseios de alívio ocorrem em partes do cérebro totalmente diferentes das que alojam o anseio de prazer físico.››" (Duhigg, 2013, p.106)

> "... o problema *era não ser familiar*. Os ouvintes da rádio não queriam tomar decisões conscientes de cada vez que deparavam com uma canção nova. Ao contrário, os respectivos cérebros queriam seguir um hábito. A maior parte das vezes, não decidimos se realmente gostamos ou não de uma canção. Antes, reagimos às deixas (‹‹Parece-se com todas as canções de que eu gosto››) e às recompensas (‹‹É giro de cantarolar››) e, sem pensarmos, ou começarmos a cantar ou estendemos o braço e mudamos de estação." (Duhigg, 2013, p.258)

> "A experiência de Parks deve ser entendida como uma lição sobre a força dos hábitos sociais – sobre os comportamentos que ocorrem inconscientemente entre dezenas ou centenas de pessoas, e que podem ser de difícil deteção quando despontam, mas têm uma força capaz de mudar o mundo. São os hábitos sociais que enchem as ruas de manifestantes que podem nem se conhecer, que podem participar por

> razões muito diferentes, mas que, todos eles, se movem na mesma direcção. É por causa dos hábitos sociais que determinadas iniciativas se transformam em movimentos regeneradores mundiais, enquanto estiolam." (Duhigg, 2013, p.275)

"‹‹Um movimento é uma saga. Para que resulte, a identidade de toda a gente tem de mudar. As pessoas de Montgomery tiveram de aprender uma nova forma de acção.››" (Duhigg, 2013, p.304)

4.3 Reflexões

"MANTER VIVA UMA INTUIÇÃO LENTA envolve desafios em múltiplas escalas. Em primeiro lugar, temos de preservar a intuição em nossa memória, na rede densa de nossos neurônios. A maior parte das intuições lentas nunca dura o bastante para se transformar em algo útil, porque entra e sai de nossa memória depressa demais, justamente por apresentar certa obscuridade. Temos a impressão de que há uma possibilidade interessante a explorar, um problema que poderia nos levar um dia a uma solução, mas depois nos distraímos com assuntos mais prementes e a intuição desaparece." (Johnson, 2010, p.46)

"Diferentemente dos leitores modernos, que seguem o fluxo de uma narrativa do começo ao fim, os ingleses do início da Idade Moderna liam aos trancos e barrancos e pulavam de um livro para outro. Eles quebravam textos em fragmentos e os reuniam em novas configurações, transcrevendo-os em diferentes secções de seus livros de citações. Depois reliam as cópias e rearranjavam as configurações, acrescentando mais trechos. Ler e escrever eram, portanto, atividades inseparáveis. Elas pertenciam a um esforço contínuo para interpretar as coisas, pois o mundo estava cheio de sinais: era possível orientar-se nele pela leitura; e, ao manter um registro de suas leituras, as pessoas podiam fazer seu próprio livro, estampado com sua personalidade. Cada releitura do livro de citações torna-se um novo tipo de revelação. Vemos os caminhos evolutivos de todas as nossas intuições passadas: as que se revelaram pistas falsas; as que se revelaram óbvias demais para ser escritas; até aquelas que se transformaram em livros inteiros. Mas cada encontro encerra a promessa de que alguma intuição há muito esquecida se conectará de uma nova maneira com alguma obsessão emergente." (Johnson, 2010, pp.47-48**)**

"Primeiro há uma *deixa*, um gatilho que diz ao seu cérebro para entrar em modo automático e o hábito que deve adotar. Depois, a *rotina*, que pode ser física, mental ou emocional. Por fim, a *recompensa*, que ajuda o cérebro a avaliar se vale a pena lembrar para o futuro este ciclo particular…Com o tempo, este ciclo — deixa, rotina, recompensa; deixa, rotina, recompensa — torna-se cada vez mais automático. Deixa e a recompensa interligam-se até emergir um forte sentido de antecipação e anseio." (Duhigg, 2013, pp.43-44)

FASE 2

Conceitos de projecto

A segunda fase da investigação, direcciona-se para a criação dos conceitos de projecto obtidos através da formulação de triangulações. Com base na revisão bibliográfica da fase anterior, são seleccionadas ideias de áreas de conhecimento distintas, que depois são relacionadas segundo o processo que designamos como triangulações. Com este processo procura-se a promoção de uma maior abrangência na criação de conceitos. Serão apresentados três conceitos de projecto distintos.

5. Triangulações

Nesta fase, algumas ideias consideradas como as mais pertinentes das fases anteriores, são relacionadas pelo método da triangulação de conceitos, criando conceitos de projecto diferenciados. Por uma questão metodológica, e procurando a maior abrangência possível, pretende-se que as ideias principais seleccionadas para cada conceito de projecto tenham origem em áreas de conhecimento diferentes.

As triangulações por sua vez, serão traduzidas graficamente por um esquema, onde são representados os capítulos lidos e os escolhidos pelo autor para cada triangulação. No texto, estas são apresentadas por citações retiradas de três áreas diferentes, seguidamente da formulação de um conceito que une três ideias, uma proposição que sugere a solução do problema, imagens abstractas e de projectos reais, que traduzem algumas ideias da proposição.

5.1 Mapa das triangulações

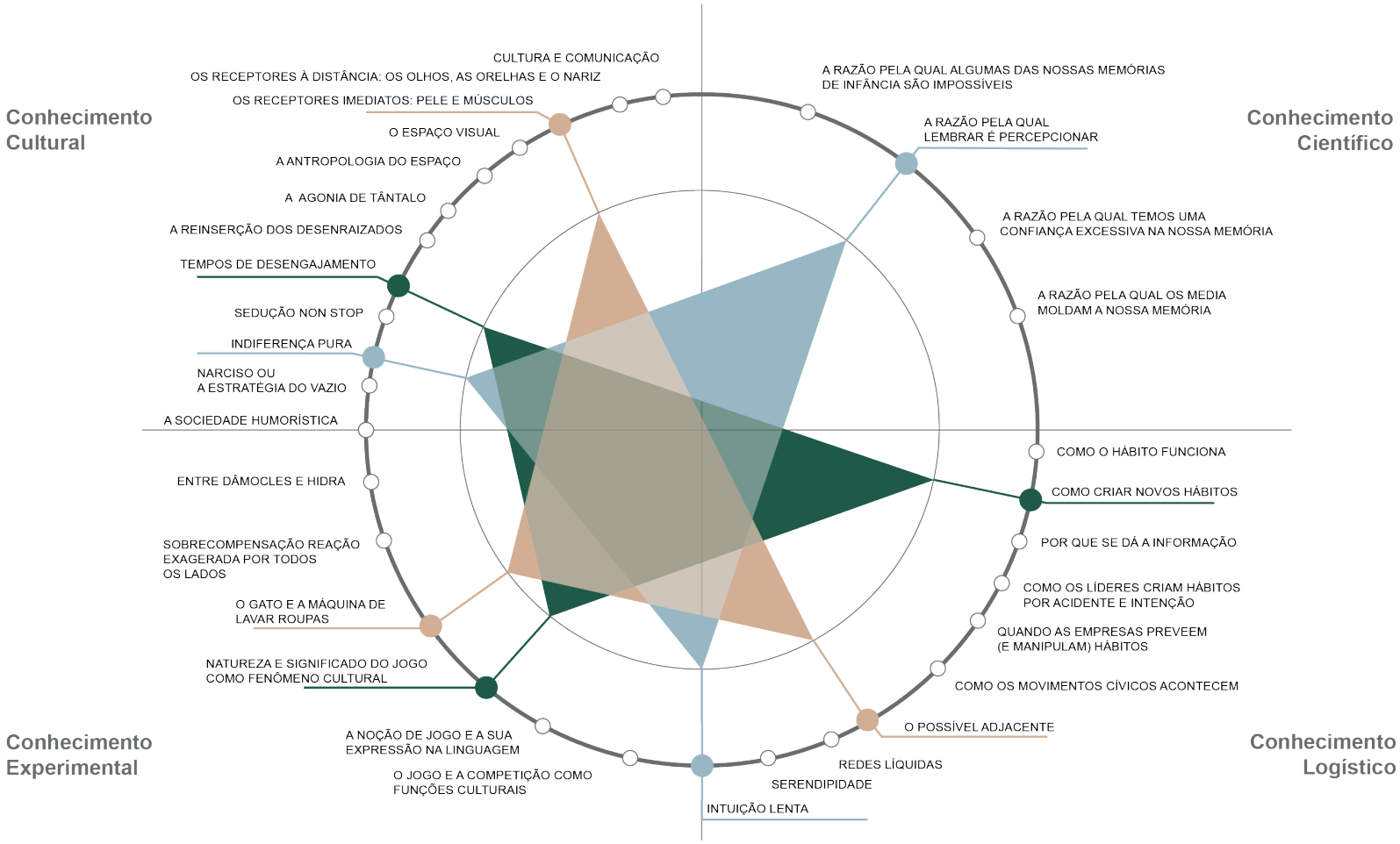


Figura 2. Esquema do mapa das triangulações.

5.2 Triangulação 1

5.2.1 Citações Triangulação 1

Conhecimento Cultural - Comunidade (capítulo 3: Tempos de desengajamento, ou a grande transformação, segundo tempo)

> "…o enfraquecimento sucessivo dos laços nacionais, regionais, comunitários, de vizinhança, de família e, finalmente, dos laços que ligam a uma imagem coerente de nós mesmos…A decadência da comunidade nesse sentido se perpetua; uma vez instalada, há cada vez menos estímulos para deter a desintegração dos laços humanos e para procurar meios de unir de novo o que foi rompido." (Bauman, 2003, p.48)

Conhecimento Experimental – Homo Ludens (capítulo 1: Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural)

> "Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade …praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes**.**" (Huizinga, 2000, p.17)

Conhecimento Logístico – A força do hábito (capítulo 2: O cérebro que anseia: Como criar novos hábitos)

> "Primeiro há uma *deixa*, um gatilho que diz ao seu cérebro para entrar em modo automático e o hábito que deve adotar. Depois, a *rotina*, que pode ser física, mental ou emocional. Por fim, a *recompensa*, que ajuda o cérebro a avaliar se vale a pena lembrar para o futuro este ciclo particular.…Com o tempo, este ciclo — deixa, rotina, recompensa; deixa, rotina, recompensa — torna-se cada vez mais automático. Deixa e a recompensa interligam-se até emergir um forte sentido de antecipação e anseio." (Duhigg, 2013, pp.43-44)

5.2.2 Conceito

Bauman (2003) reflecte sobre o estado da comunidade, baseando-se numa análise sobre o casamento, na qual afirma que passou a ser visto como um acto banal, onde já ninguém teme pelo seu peso. As chances de uma família sobreviver no seu real sentido, fragmentaram-se, sem que o indivíduo possa voltar ao seu verdadeiro significado de 'lar'. Os alicerces sociais, em clima de decadência, levam à comunidade a estar em uma esfera cada vez mais dispensável, homens e mulheres assombrados pelos seus medos e premonições em relação ao futuro, movidos pelas constantes mudanças das regras do jogo sem aviso ou padrão legível. Os indivíduos deixam de partilhar as suas dores, como um espírito de 'causa comum'.

> "…o enfraquecimento sucessivo dos laços nacionais, regionais, comunitários, de vizinhança, de família e, finalmente, dos laços que ligam a uma imagem coerente de nós mesmos…A decadência da comunidade nesse sentido se perpetua; uma vez instalada, há cada vez menos estímulos para deter a desintegração dos laços humanos e para procurar meios de unir de novo o que foi rompido." (Bauman, 2003, p.48)

Por outro lado, Huizinga (2000) descreve o jogo como fenómeno fisiológico ou reflexo psicológico, que carrega uma função significante por se encaixar em um determinado sentido. Nele, existem estímulos que transcendem e movem comunidades para conferir fundamento a uma acção. Comunidades de jogadores, por norma tornam-se permanentes mesmo quando se encontram perante a uma situação de 'separadamente juntos', durante uma partida. O mistério que caracteriza o jogo é a sua maior virtude, uma vez que, envolve aqueles que o praticam dentro do seu círculo onde as leis e costumes são diferentes da vida 'lá fora'. O indivíduo tem a possibilidade de ser outra pessoa, disfarçando-se nos seus momentos mais misteriosos.

> "Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade …praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes**.**" (Huizinga, 2000, p.17)

Neste contexto, e com o objectivo de implementar estas actividades numa comunidade com os seus laços enfraquecidos, é necessário recorrer ao sistema de sequências de acções analisado por Duhigg (2013). Estas estabelecem um conjunto de agrupamentos cognitivos que são activados cada vez que o indivíduo efectua uma acção, de forma a poupar a energia do

cérebro. Para tal, o cérebro tende a transformar os hábitos em rotinas, uma vez que estes proporcionam momentos de calma. Para que esta poupança de esforços não tenha efeitos indesejáveis, e o cérebro desacelere na altura errada, os gânglios basais desenvolvem um sistema para activá-los, sempre que um comportamento começa ou acaba:

> "Primeiro há uma *deixa*, um gatilho que diz ao seu cérebro para entrar em modo automático e o hábito que deve adotar. Depois, a *rotina*, que pode ser física, mental ou emocional. Por fim, a *recompensa*, que ajuda o cérebro a avaliar se vale a pena lembrar para o futuro este ciclo particular.…Com o tempo, este ciclo — deixa, rotina, recompensa; deixa, rotina, recompensa — torna-se cada vez mais automático. Deixa e a recompensa interligam-se até emergir um forte sentido de antecipação e anseio." (Duhigg, 2013, pp.43-44)

5.2.3 Proposição

A decadência da comunidade, presente na era moderna, carece de estímulos capazes de deter a desintegração dos laços humanos. Para que se promova o sentido de união, deve-se ter em conta o jogo como estímulo potenciador de novos comportamentos, através da mudança de rotinas de experiências familiares.

5.2.4 Imagens abstractas triangulação 1

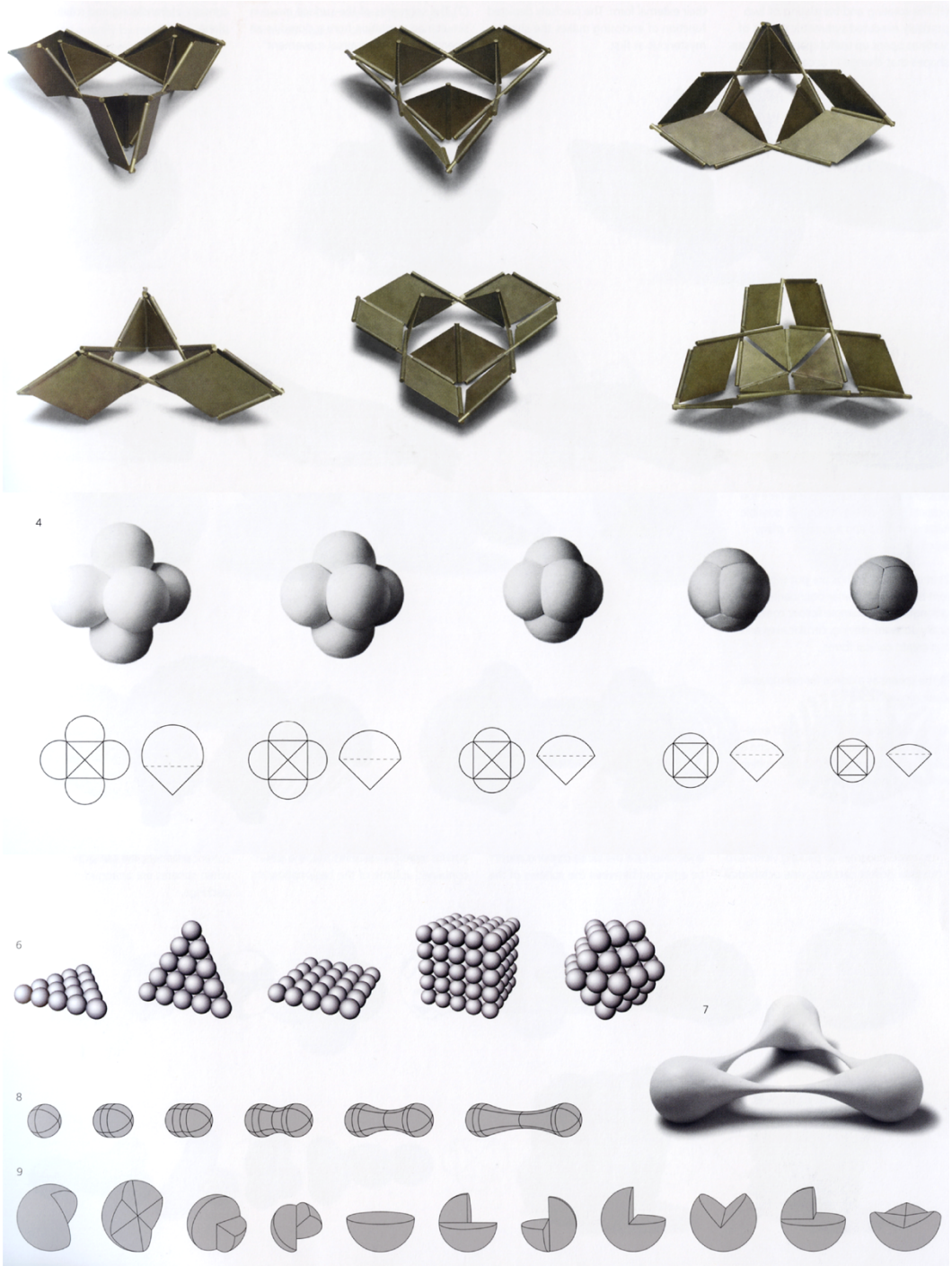


Figura 3. Moodboard de imagens abstractas triangulação 1

5.2.5 Imagens reais triangulação 1



Figura 4 .Imagens de projectos reais triangulação 1

5.3 Triangulação 2

5.3.1 Citações triangulação 2

Conhecimento Cultural - A Dimensão Oculta (capítulo 5: A percepção do espaço. Os receptores imediatos: pele e músculos)

> "As relações que o homem mantém com o seu meio ambiente dependem ao mesmo tempo do seu aparelho sensorial e do modo pelo qual este se encontra condicionado a reagir. Hoje, a imagem inconsciente que podemos ter de nós próprios— a vida que cada um de nós leva, no seu desenrolar quotidiano — é construída com o auxílio de informações sensórias fragmentárias, retiradas de um meio ambiente em grande parte pré-fabricado." (Hall, 1986, p.77)

Conhecimento Experimental – Antifrágil (capítulo 3: O gato e a máquina de lavar roupa)

> "…toda a vida era de estímulos aleatórios e nada, de bom ou de ruim, se parecia, em algum momento, com trabalho.c Perigoso, sim, mas chato, nunca. Por fim, um ambiente com variabilidade (e, portanto, com aleatoriedade) não nos expõe a lesões por estresse crônico, ao contrário do que acontece com os sistemas concebidos pelo homem. Se você andar sobre um terreno irregular, que não tenha sido construído pelo homem, dois passos jamais serão idênticos — compare isso com a máquina da academia de ginástica sem aleatoriedade, oferecendo exatamente o oposto: forçando-o a fazer repetições infinitas do mesmo movimento. Grande parte da vida moderna é composta por lesões por estresse crônico evitáveis" (Taleb, 2015, p.150-151)

Conhecimento Logístico – De onde vêm as boas ideias (capítulo 1: O possível adjacente)

> "O truque é descobrir maneiras de explorar os limites de possibilidade ao nosso redor. Isso pode ser tão simples quanto alterar o ambiente físico em que trabalhamos, ou cultivar um tipo específico de rede social, ou manter certos hábitos na maneira como procuramos e armazenamos informação. Lembre-se da pergunta com que iniciamos: que tipo de ambiente gera boas ideias? A resposta mais simples que podemos lhe dar é esta: ambientes inovadores são melhores para ajudar seus habitantes a explorar o possível adjacente, porque apresentam uma amostra ampla e diversa de peças sobressalentes – mecânicas ou conceituais – e estimulam novos modos de recombiná-las. Ambientes que bloqueiam ou limitam essas novas combinações – punindo a experimentação, obscurecendo certas áreas de possibilidade, tornando o estado atual tão satisfatório que ninguém se dá o trabalho de explorar suas bordas – irão, em geral, originar e difundir menos inovações que aqueles que estimulam a exploração." (Johnson, 2010, p.25)

5.3.2 Conceito

Hall (1986) discorre sobre o espaço táctil, numa análise detalhada sobre a importância da pele como órgão sensorial, não só pelas capacidades de sentir calor ou frio, mas também pelo seu papel na noção humana de espaço. Em momentos de grande aglomeração, as esferas térmicas interligam-se, conferindo ao indivíduo a possibilidade de experienciar reacções em cadeia, que resultam em influências químicas de emoções recíprocas.

Hall (1986) demonstra igualmente que os espaços urbanos não são estimulantes aos olhos, que existe pouca variedade visual, e que estes não se baseiam em um reportório quinestésico, tendo em conta a experiência no espaço, o que leva à frustração do indivíduo.

> "As relações que o homem mantém com o seu meio ambiente dependem ao mesmo tempo do seu aparelho sensorial e do modo pelo qual este se encontra condicionado a reagir. Hoje, a imagem inconsciente que podemos ter de nós próprios— a vida que cada um de nós leva, no seu desenrolar quotidiano — é construída com o auxílio de informações sensoriais fragmentárias, retiradas de um meio ambiente em grande parte pré-fabricado." (Hall, 1986, p.77)

Na mesma linha de pensamento, face às emoções, Taleb (2015) afirma que a modernidade, com as suas consequências trata os seres humanos como máquinas de lavar roupa, isto é, espera deles respostas automáticas e simplificadas, o que alimenta o levantamento de assuntos previsíveis por mero conforto e eficiência. Estas estratégias removem a incerteza e a aleatoriedade que a vida requer, perto de um clima de domesticação, e cada vez mais afastados das características primordiais da vida ancestral: fome, desejo, medo - estímulos naturais ao invés de reacções evitáveis e comedidas.

> "…toda a vida era de estímulos aleatórios e nada, de bom ou de ruim, se parecia, em algum momento, com trabalho.c Perigoso, sim, mas chato, nunca. Por fim, um ambiente com variabilidade (e, portanto, com aleatoriedade) não nos expõe a lesões por estresse crônico, ao contrário do que acontece com os sistemas concebidos pelo homem. Se você andar sobre um terreno irregular, que não tenha sido construído pelo homem, dois passos jamais serão idênticos — compare isso com a máquina da academia de ginástica sem aleatoriedade, oferecendo exatamente o oposto: forçando-o a fazer repetições infinitas do mesmo movimento. Grande parte da vida moderna é composta por lesões por estresse crônico evitáveis" (Taleb, 2015, p.150-151)

De forma a promover este contexto, existe a necessidade de ter um ambiente não pré-estudado, como defende Johnson (2010) em sua narrativa sobre o possível adjacente. Este, paira

em torno do estado actual das coisas, como um mapa que tem a possibilidade de reinventar o presente. É finito, na medida em que apenas certas mudanças podem acontecer, porém o número de possibilidades ainda é consideravelmente extenso:

> "O truque é descobrir maneiras de explorar os limites de possibilidade ao nosso redor. Isso pode ser tão simples quanto alterar o ambiente físico em que trabalhamos, ou cultivar um tipo específico de rede social, ou manter certos hábitos na maneira como procuramos e armazenamos informação. Lembre-se da pergunta com que iniciamos: que tipo de ambiente gera boas ideias? A resposta mais simples que podemos lhe dar é esta: ambientes inovadores são melhores para ajudar seus habitantes a explorar o possível adjacente, porque apresentam uma amostra ampla e diversa de peças sobressalentes – mecânicas ou conceituais – e estimulam novos modos de recombiná-las. Ambientes que bloqueiam ou limitam essas novas combinações – punindo a experimentação, obscurecendo certas áreas de possibilidade, tornando o estado atual tão satisfatório que ninguém se dá o trabalho de explorar suas bordas – irão, em geral, originar e difundir menos inovações que aqueles que estimulam a exploração." (Johnson, 2010, p.25)

5.3.3 Proposição

A vida moderna encaminhou o indivíduo para uma imagem inconsciente de si e do ambiente que o rodeia, dado que este é construído por informações sensoriais fragmentárias, retiradas de um meio ambiente pré-fabricado. De modo a modificar este contexto, deve-se ter em conta factores como a aleatoriedade e variabilidade, para promover ambientes estimulantes e recombináveis, num adjacente possível mais rico.

5.3.4 Imagens abstractas triangulação 2

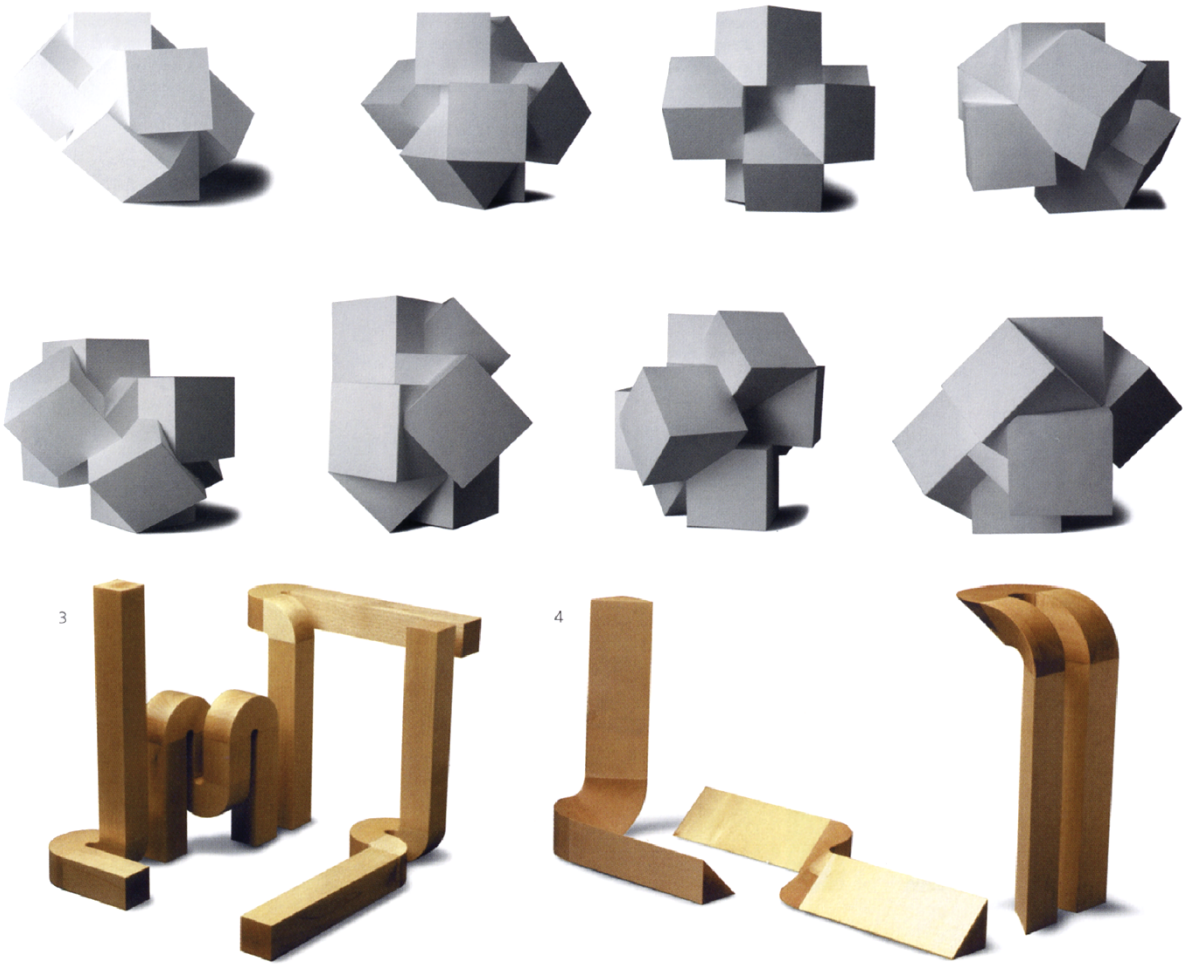


Figura 5. Moodboard de imagens abstractas triangulação 2

5.3.5 Imagens reais triangulação 2



Figura 6. Imagens de projectos reais triangulação 2

5.4 Triangulação 3

5.4.1 Citações triangulação 3

Conhecimento Cultural - A Era do Vazio (capítulo 2: A indiferença pura)

> "A apatia corresponde à pletora de informações, à sua velocidade de rotação; logo que é registado, o acontecimento é esquecido, varrido de cena por outros ainda mais espectaculares. Cada vez mais informações, cada vez mais depressa, os acontecimentos são objecto do mesmo desinteresse que os lugares e as habitações..." (Lipovetsky, 2017, p.68)

Conhecimento Científico – A ilusão da memória (capítulo 2: Memórias sujas: a razão pela qual lembrar é percepcionar)

> "Desde a pré-história, os seres humanos tomaram frequentemente decisões com base em informação limitada…certamente não temos tempo suficiente para verificar se todos os objetos no nosso meio que nos parecem tridimensionais o são de facto. Por isso tomamos aquilo que nos parecem ser atalhos interpretativos razoáveis. A perceção é experimentada como um processo coerente e fluido apenas porque o nosso cérebro está constantemente a presumir suposições abalizadas, preenchendo as falhas de informação." (Shaw, 2016, p.55)

Conhecimento Logístico – De onde vêm as boas ideias (capítulo 3: Intuição lenta)

> "Diferentemente dos leitores modernos, que seguem o fluxo de uma narrativa do começo ao fim, os ingleses do início da Idade Moderna liam aos trancos e barrancos e pulavam de um livro para outro. Eles quebravam textos em fragmentos e os reuniam em novas configurações, transcrevendo-os em diferentes secções de seus livros de citações. Depois reliam as cópias e rearranjavam as configurações, acrescentando mais trechos. Ler e escrever eram, portanto, atividades inseparáveis. Elas pertenciam a um esforço continuo para interpretar as coisas, pois o mundo estava cheio de sinais: era possível orientar-se nele pela leitura; e, ao manter um registro de suas leituras, as pessoas podiam fazer seu próprio livro, estampado com sua personalidade. Cada releitura do livro de citações torna-se um novo tipo de revelação. Vemos os caminhos evolutivos de todas as nossas intuições passadas: as que se revelaram pistas falsas; as que se revelaram óbvias demais para ser escritas; até aquelas que se transformaram em livros inteiros. Mas cada encontro encerra a promessa de que alguma intuição há muito esquecida se conectará de uma nova maneira com alguma obsessão emergente." (Johnson, 2010, pp.47-48)

5.4.2 Conceito

Lipovetsky (2017) faz uma crítica relativa à sociedade, no que define como um ambiente de apatia de massa, caracterizado por um semblante descontraído que abole a fixação ascética, sistema que prega um desanuviamento e desprendimento emocional.

> "A apatia corresponde à pletora de informações, à sua velocidade de rotação; logo que é registado, o acontecimento é esquecido, varrido de cena por outros ainda mais espectaculares. Cada vez mais informações, cada vez mais depressa, os acontecimentos são objecto do mesmo desinteresse que os lugares e as habitações…" (Lipovetsky, 2017, p.68)

No contexto da questão abordada anteriormente por Lipovetsky (2017), é possível que o indivíduo experiencie o mundo com outros olhos se for alterado um gatilho que faça parte da sua essência. "Quase nunca interpretamos apenas um objeto isolado, mas, pelo contrário, recorremos à memória para a nossa interpretação do mundo." (Shaw, 2016, p.54)

Isto porque a mente humana trabalha com associações, como por exemplo, por contraste, contiguidade, semelhança ou frequência, para tornar a tarefa de recordação mais rápida quando em contacto com um objecto. (Shaw, 2016). Neste contexto Shaw (2016) apresenta o conceito de activação associativa, que defende que existe uma actividade mais activa nas memórias particulares assim que outras experiências semelhantes são processadas no momento, ou seja, quando um indivíduo pensa em nadar, automaticamente activará os conceitos relacionados com este acto: água, fato de banho, etc.

> "Desde a pré-história, os seres humanos tomaram frequentemente decisões com base em informação limitada…certamente não temos tempo suficiente para verificar se todos os objetos no nosso meio que nos parecem tridimensionais o são de facto. Por isso tomamos aquilo que nos parecem ser atalhos interpretativos razoáveis. A perceção é experimentada como um processo coerente e fluido apenas porque o nosso cérebro está constantemente a presumir suposições abalizadas, preenchendo as falhas de informação." (Shaw, 2016, p.55)

Assim sendo, com base na perspectiva de Shaw (2016) sobre o facto da percepção ajudar o indivíduo na tomada de decisões e suposições relativamente à forma como compreende o mundo, é de grande interesse expô-lo continuamente, à reconfiguração de elementos do seu passado, para que este se sinta estimulado e presente no momento, enquanto experiencia novas sensações com objectos que já conhece. Johnson (2010), inspira-se no passado para sugerir a forma como novas composições podem proporcionar futuras ideias:

> "Diferentemente dos leitores modernos, que seguem o fluxo de uma narrativa do começo ao fim, os ingleses do início da Idade Moderna liam aos trancos e barrancos e pulavam de um livro para outro. Eles quebravam textos em fragmentos e os reuniam em novas configurações, transcrevendo-os em diferentes secções de seus livros de citações. Depois reliam as cópias e rearranjavam as configurações, acrescentando mais trechos. Ler e escrever eram, portanto, atividades inseparáveis. Elas pertenciam a um esforço contínuo para interpretar as coisas, pois o mundo estava cheio de sinais: era possível orientar-se nele pela leitura; e, ao manter um registro de suas leituras, as pessoas podiam fazer seu próprio livro, estampado com sua personalidade. Cada releitura do livro de citações torna-se um novo tipo de revelação. Vemos os caminhos evolutivos de todas as nossas intuições passadas: as que se revelaram pistas falsas; as que se revelaram óbvias demais para ser escritas; até aquelas que se transformaram em livros inteiros. Mas cada encontro encerra a promessa de que alguma intuição há muito esquecida se conectará de uma nova maneira com alguma obsessão emergente." (Johnson, 2010, pp.47-48)

5.4.3 Proposição

No cenário actual de apatia, a alta rotação e descarte de acontecimentos leva o indivíduo a criar um desinteresse imediato face aos objectos e lugares. É possível modificar este contexto se for alterada a percepção de experiências passadas como um processo coerente e fluido, através de estímulos que adquirem novas configurações, num processo de descoberta lenta.

5.4.4 Imagens abstractas triangulação 3



Figura 7. Moodboard de imagens abstractas triangulação 3

5.4.5 Imagens reais triangulação 3



Figura 8. Imagens de projectos reais triangulação 3

FASE 3

Selecção do conceito e sugestão de projecto

Na terceira e última fase, procede-se à selecção de um dos conceitos de projecto apresentados anteriormente. Este é contextualizado através da extrapolação sobre projectos reais, por meio de aspectos em contraste, semelhança e contiguidade, permitindo observar estratégias de projeto a implementar.

Após esta análise, passa-se para a fase de projecto, traduzido num modelo de implementação (visualizado infograficamente), e previamente descrito sobre a forma de briefing.

6. Conceito de projecto

Neste capítulo procede-se à selecção do conceito de projecto a desenvolver, das três propostas anteriores, do qual resultará na criação de uma ideia conceptual de projecto.

Esta ocorre da síntese do conceito de projecto, e da observação de projectos reais, por meio de aspectos em contraste, semelhança e contiguidade, permitindo constatar estratégias de projecto a implementar.

6.1 Validação do conceito

Das três triangulações apresentadas, foi seleccionado o conceito de projecto oriundo da triangulação 3. Este, como indicado na respectiva proposição, identifica um cenário actual de apatia, alta rotação e descarte de acontecimentos, que leva o indivíduo a criar um desinteresse imediato face aos objectos e lugares. Lipovetsky (2017) critica a sociedade pelo seu desanuviamento e desprendimento emocional, que leva a uma apatia de massa.

> "A apatia corresponde à pletora de informações, à sua velocidade de rotação; logo que é registado, o acontecimento é esquecido, varrido de cena por outros ainda mais espectaculares. Cada vez mais informações, cada vez mais depressa, os acontecimentos são objecto do mesmo desinteresse que os lugares e as habitações..." (Lipovetsky, 2017, p.68)

Com o objectivo de modificar os comportamentos do indivíduo, recorreu-se às memórias: Shaw (2016) destaca que a mente humana trabalha com associações por contraste, contiguidade, semelhança ou frequência, de forma a realizar a tarefa de recordação mais rápida quando em contacto com um objecto. Destaca igualmente o conceito de activação associativa que defende que existe uma actividade mais activa nas memórias particulares assim que outras experiências semelhantes são processadas no momento, ou seja, quando um indivíduo pensa em nadar, automaticamente activará os conceitos relacionados com este acto: água, fato de banho, etc. Estas associações resultam na percepção, elemento que influência as tomadas de decisões, julgamentos sobre pessoas, objectos, espaços, etc. (Shaw, 2006):

> "Desde a pré-história, os seres humanos tomaram frequentemente decisões com base em informação limitada…certamente não temos tempo suficiente para verificar se todos os objetos no nosso meio que nos parecem tridimensionais o são de facto. Por isso tomamos aquilo que nos parecem ser atalhos interpretativos razoáveis. A perceção é experimentada como um processo coerente e fluido apenas porque o nosso cérebro está constantemente a presumir suposições abalizadas, preenchendo as falhas de informação." (Shaw, 2016, p.55)

Bacha, Strehlau & Romano (2006) completam a ideia de Shaw (2016), afirmando que:

> "…a percepção depende das coisas, do mundo e dos sentimentos, depende do exterior e o interior, num campo de significações visuais, olfativas, gustativas, sonoras, motriciais, temporais e linguísticas. A percepção é uma conduta vital, uma comunicação, interpretação e uma

> valoração do a partir da estrutura de relações entre corpo e o mundo.” (Bacha, Strehlau & Romano, 2006, p.3)

Deste modo, segundo a perspectiva de Shaw (2016) sobre como a percepção influência na tomada de decisões e suposições relativamente à forma como o indivíduo vê o mundo, é de grande interesse do autor, expor o indivíduo em contacto com elementos conhecidos por este, recorrendo à reconfiguração de ambientes ou objectos já experienciados, para que se sinta estimulado e presente no momento, valorizando a exploração lenta. Johnson (2010) explica esta ideia de novas configurações, dando exemplo de uma forma de gerar futuras ideias:

> “Diferentemente dos leitores modernos, que seguem o fluxo de uma narrativa do começo ao fim, os ingleses do início da Idade Moderna liam aos trancos e barrancos e pulavam de um livro para outro. Eles quebravam textos em fragmentos e os reuniam em novas configurações, transcrevendo-os em diferentes secções de seus livros de citações. Depois reliam as cópias e rearranjavam as configurações, acrescentando mais trechos. Ler e escrever eram, portanto, atividades inseparáveis. Elas pertenciam a um esforço contínuo para interpretar as coisas, pois o mundo estava cheio de sinais: era possível orientar-se nele pela leitura; e, ao manter um registro de suas leituras, as pessoas podiam fazer seu próprio livro, estampado com sua personalidade. Cada releitura do livro de citações torna-se um novo tipo de revelação. Vemos os caminhos evolutivos de todas as nossas intuições passadas: as que se revelaram pistas falsas; as que se revelaram óbvias demais para ser escritas; até aquelas que se transformaram em livros inteiros. Mas cada encontro encerra a promessa de que alguma intuição há muito esquecida se conectará de uma nova maneira com alguma obsessão emergente.” (Johnson, 2010, pp.47-48)

Neste contexto, afirma-se sobre a forma de proposição, que:

‘No cenário actual de apatia, a alta rotação e descarte de acontecimentos leva o indivíduo a criar um desinteresse imediato face aos objectos e lugares. É possível modificar este contexto se for alterada a percepção de experiências passadas como um processo coerente e fluido, através de estímulos que adquirem novas configurações, num processo de descoberta lenta.’

6.2 Extrapolação

Sintetizando, a proposição acima apresentada tem como vértices: o desinteresse do indivíduo face aos lugares; a possibilidade de alterar percepção como processo automático mesmo antes de experienciar algo; e vivências que possam ser reconfiguradas de acordo a descoberta.

Uma forma de criar elementos impactantes para ambientes diversificados, poderá passar pela cultivação da relação entre o museu, a cidade, arquitectura e a percepção. Olafur Eliasson procurou demonstrar, através da instalação *Mikroskop* (2010), o comportamento da luz quando em contacto com superfícies reflexivas como um espelho. Esta intervenção, pela acção do espelho, torna o espaço numa experiência imersiva, onde o infinito ao fundo do 'corredor' parece palpável.



Figura 9. Mikroskop,2010 (Olafur Eliasson)

É tirado proveito da duplicação do espaço confundindo o ambiente interior e o exterior, onde o visitante só se apercebe destas dicotomias ao se movimentar.

A instalação *Abstrakt/Spatial*, (2016) de Ester Stocker, procurou, através da exploração de formas abstractas, criar uma composição espacial com base na recepção do espaço numa abordagem social e contemporânea.

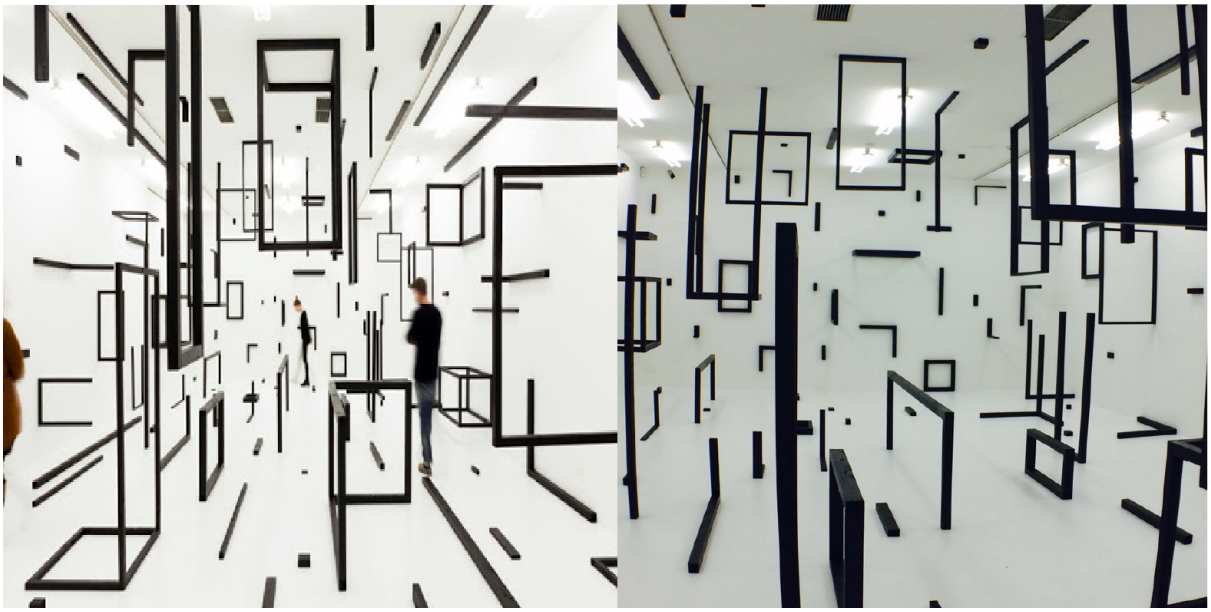


Figura 10. Abstrakt/Spatial, 2016 (Ester Stocker)

A relevância deste projecto está na disposição das formas, ao criar um certo desequilíbrio óptico, rompendo com a dimensão de fundo. O visitante é convidado a descobrir o espaço de vários pontos de vista e interagir fisicamente com a instalação.

De forma contrastante pela forma, a instalação *Doorway* (2007), de Alex Schweder, procura criar um certo desconforto num espaço aparentemente confortável. Esta, desafia as definições de arquitectura, pois afirma-se numa vertente de arquitectura de performance, afrontando as interpretações escultóricas do espaço. O foco está no comportamento do corpo humano face à estrutura, estendendo-se para os ramos da arte performativa. A escolha do material responde à vontade do artista em tornar a peça volátil e renitente à permanência. Esta, intervém na forma como o público interage com uma porta comum, pois em um instante podem atravessar por ela e em outro a passagem estará bloqueada. A tensão que é criada pelo ar, ao dificultar a passagem do visitante, desperta outras sensações, quiçá até menos satisfatórias.



Figura 11. Doorway, 2007 (Alex Schweder)

7. Sugestão de projecto

Neste capítulo final, o conceito de projecto seleccionado, é traduzido no projecto de uma instalação que procura a alteração da percepção e reconfiguração de um objecto através de novas experiências. Desta forma, considera-se que é possível começar a promover a inversão da tendência do actual cenário de apatia, onde a alta rotação e descarte de acontecimentos leva ao indivíduo a criar um desinteresse imediato face aos objectos e lugares. Este projecto será materializado através de um modelo de implementação conceptual, descrito sobre a forma de briefing, e visualizado infograficamente.

A infografia foi dividida em três *layers*: **informações,** onde representa-se a problemática estudada e a solução sugerida; **objectivos**, onde aparece a visão do percurso todo com os conceitos que servirão de estímulo e **actuações**, que descrevem cada momento individualmente de acordo com o que acontecerá. Neste mesmo momento, ainda surge uma subdivisão da ampliação, que visa aprofundar as sensações despertadas em alguns destes, para melhor visualização da experiência em si.

7.1 Introdução ao projecto

O presente projecto tem como intenção promover a inversão da tendência do actual cenário de apatia, onde a alta rotação e descarte de acontecimentos leva o indivíduo a criar um desinteresse imediato face aos objectos e lugares. Para tal, considera-se que se deve promover a alteração da percepção e reconfiguração de um objecto através de novas experiências, baseadas em estímulos que adquirem novas configurações, num processo de descoberta lenta.

Anteriormente, entendeu-se que através da percepção, que é um conjunto dos sentidos humanos (Shawn, 2016), é possível agir de acordo a uma constância perceptiva, com base na memória das associações feitas pela mente em relação às experiências passadas. Neste contexto, foram analisadas na extrapolação, várias formas em que a percepção se encontra subentendida, em concordância com as dinâmicas criadas.

O indivíduo não tem por hábito projectar outras dimensões da realidade que já conhece, de acordo com os princípios de Shawn (2016) sobre a forma como este faz suposições do mundo. A forma como interage com os objectos do quotidiano é uma consequência do estilo de vida a que pertence, muito acelerado e sobrecarregado de tarefas. Um espaço ou objecto em que a informação percepcionada seja alterada relativamente à dimensão apreendida, apresenta as características pretendidas, com o objectivo de tirar proveito das expectativas que se criarão, incentivando a produção consciente de narrativas diferentes e promovendo a aquisição de novas configurações, num processo de descoberta lenta.

7.2 Briefing

De forma a definir quais a características que o espaço ou objecto a conceber deve ter de forma a cumprir os objetivos propostos, é definido o seguinte briefing:

O QUÊ?: Alteração da percepção e reconfiguração de um objecto através de novas experiências.

COMO?: Por intervenção de: repetição externa, tensão compressiva, escala, topografia, distância, gravidade, obstáculo, transfiguração, efemeridade, ponto de vista, priming, memória háptica, cor e sentidos (tacto, visão, audição).

Descrição dos conceitos acima referidos:

Repetição externa: requer a repetição da forma e do tempo de um objecto que está fora do corpo. (Bogart, Landau, 2005)

Tensão compressiva (ou de compressão): este tipo de pressão quando aplicada actua em direcção ao centro de um determinado material, conduzindo à diminuição do comprimento ou largura do mesmo. (Bogart, Landau, 2005)

Escala: é uma medida usada para definir as dimensões da intensidade de uma grandeza. (infopédia, 2022). No projecto será utilizada como uma mistura entre escala a escala natural e a escala de ampliação.

Distância: a proximidade entre participantes, o objecto e a estrutura. Esta rompe com as distâncias de 'segurança' de cada pessoa, e origina um congestionamento entre corpos (está interligada com a tensão). (Bogart, Landau, 2005)

Topografia: comumente conhecida por ser uma técnica que define a situação e localização de uma região, representada em um papel. (infopédia, 2022). Neste caso em particular, está relacionada com o padrão que se criará quando o corpo estiver em movimento, assim que em contacto com um material. (Bogart, Landau, 2005)

Gravidade: Proveniente da física, é uma força atractiva que a massa da Terra desempenha sobre os corpos. (infopédia, 2022). Nesta perspectiva, a gravidade adquire um

sentido metafórico, servindo apenas de intermediária para um movimento que pode ser feito de cima para baixo ou vice-versa.

Obstáculo: aquilo que impede o caminho, ou a concretização de uma determinada acção. (infopédia, 2022). Neste cenário o objecto é utilizado também como forma de obstrução, impedindo a transição automática.

Efemeridade: algo que é transitório (infopédia, 2022). Referente à qualidade temporal da estrutura em si, com a possibilidade de ser projectada em outro espaço.

Priming ou pré-activação: acontece quando existe um estímulo que é capaz de influenciar previamente o resultado do estímulo subconsquente, de forma inconsciente. Este pode ocorrer por meio de estímulos sob forma de fragmento de imagem, som ou palavra. O priming divide-se em várias subcategorias, das quais foram selecionadas:

a) Estímulo contextual: determinados eventos, pessoas, entre outros, activam automaticamente as representações sobre eles, assim as informações internas que o indivíduo possui, serão resgatadas no momento em que for exposto ao contexto.
b) Estímulos de repetição: o estímulo já é conhecido, a associação é mais rápida por causa da sua acessibilidade. (brain latam, 2020)

Memória háptica: processa estímulos provenientes do tacto, uma vez que regista *inputs* que se referem à dor, calor, comichão, etc. (Hall, 1986)

Sentidos: sistema responsável por canalizar as sensações vindas do exterior e interior do corpo, e levá-las para o sistema nervoso onde ocorrem as respostas, sejam estas involuntárias ou voluntárias. (mundo educação, 2022). Foram seleccionados para esta projecção a visão, o tacto e a audição.

Transfiguração: de forma metamórfica, alterar a forma/aspecto do objecto. (infopédia, 2022)

Ponto de vista: lugar onde fica o observador, recorrendo à perspectiva cónica. Este vai alterando conforme os participantes se forem movendo, à medida que experienciam o objecto. (Bogart, Landau, 2005)

ONDE?: Uma instalação/performance em forma de corredor/tubo deformado, que proporciona ‘idas e vindas’. Esta resulta do encadeamento de experiências reconfigurantes

recorrendo a: repetição externa, tensão compressiva, escala, topografia, distância, gravidade, obstáculo, transfiguração, efemeridade, ponto de vista, priming, memória háptica, ponto de vista, cor e sentidos (tacto, visão, audição).

Esta instalação estaria localizada em um museu de arte contemporânea.

Descrição dos conceitos acima referidos:

Instalação: é uma forma de arte que se refere às técnicas de exposição de obras de arte. Instalar significa colocar uma coisa dentro de outra, por isso estas acontecem geralmente dentro de espaços interiores. São utilizadas esculturas, pinturas, fotografia, etc., a um nível arquitectónico, conceptual ou social, e podem ser temporárias ou permanentes. (história das artes, 2022)

Performance: é uma categoria artística que mescla diferentes universos como o teatro, música e artes visuais. Esta, relaciona-se com o conceito de *happening*, que permite ao público de participar de uma acção. Sem nenhum lugar específico para decorrer, utiliza o corpo como instrumento da acção artística. (toda matéria, 2022)

7.3 Descrição do projecto

Com referido anteriormente, pretende-se com este projecto promover a inversão da tendência do actual cenário de apatia, onde a alta rotação e descarte de acontecimentos, leva o indivíduo a criar um desinteresse imediato face aos objectos e lugares. Neste contexto, a actuação deve promover a alteração da percepção e reconfiguração de um objecto, através de novas experiências, baseadas em estímulos que adquirem novas configurações, num processo de descoberta lenta.

A tipologia seleccionada para este projecto passa por misturar as vertentes da Instalação e da Performance, uma vez que se pretende que o sujeito tenha uma participação muito mais imersiva que a de um observador.

Esta estrutura contemporânea, volátil e efêmera, completa a ideia do objecto em si, ao mesmo tempo que a desconstrói. O carácter transitório da experiência tem como objectivo desvanecer o sentido de tempo, para se criar uma ligação imediata com o participante, permanecendo em sua memória para um uso futuro.

A estrutura tem como tema de experimento a laranja. Este 'objecto' do quotidiano à escala da mão, contém um destino e significado claro e unânime. A sua essência, como centro da experiência, serve de estímulo para activar a percepção que o indivíduo tem sobre o mesmo, e projectar um desenrolar com novas configurações para a história, quando exposto à escala do espaço. É inesperado, episódico e controverso.

A apresentação da **infografia geral** oferece uma visão mais ampla do que seria esta estrutura e os sucessivos momentos que o indivíduo a experienciaria. A temática é dividida em 3 etapas: informações, objectivos e actuações. As informações representam a proposição anteriormente referida, isto é, o desinteresse do indivíduo que seria moldado ao ser convidado para uma mudança de percepção, na projecção de uma outra realidade de um ambiente/objecto familiar, com novas configurações. Com base nestas directrizes, sugere-se uma espécie de caminho que ao fazê-lo seria uma mistura entre instalação e performance.

Nos objectivos por sua vez, são descritos de que forma é que os conceitos seriam aplicados, dos quais foram seleccionados 6: priming contextual, escala, gravidade, tensão compressiva, topografia e obstáculo. As actuações representam uma visão ampliada de cada momento de forma detalhada, convidando ilustrativamente a explorar as texturas, formas, cores e sons desta instalação/ performance.

7.4 Infografia geral

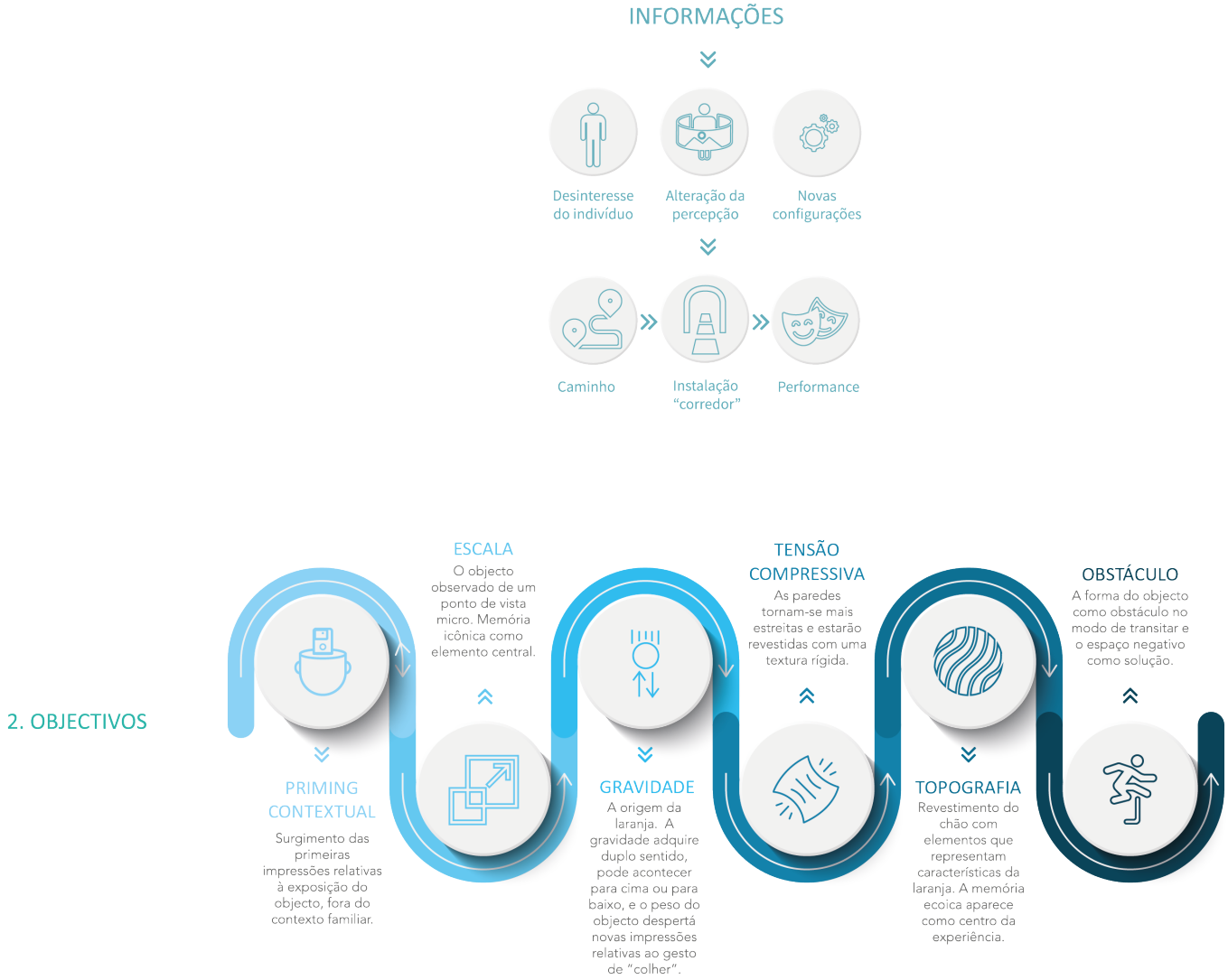


Figura 12 Esquema da infografia geral

7.4.1 Actuações priming contextual

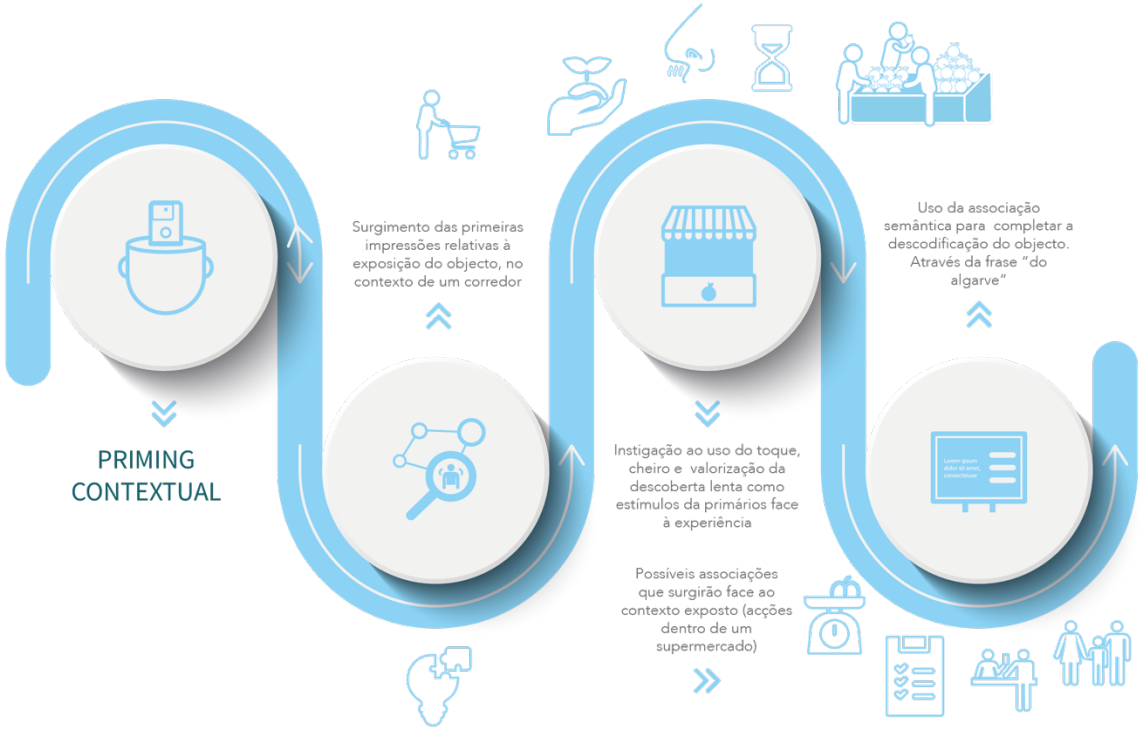


Figura 13 Ampliação infográfica: priming contextual

No **primeiro momento** propõe-se a recuperação de um contexto na qual o objecto faz parte, para despertar a constância perceptiva, factor pela qual as percepções são automáticas. Uma bancada de supermercado com as laranjas empilhadas, com uma placa com o preço e a frase "do Algarve", tratando-se do fragmento de uma experiência passada. Todos os participantes estão familiarizados com o contexto onde habitualmente adquirem a fruta, e processarão o resto da informação com estas pistas dadas. Esta fase representa o **priming contextual**, pois o estímulo ajudará

a descodificar o resto da informação. Será permitido ao participante envolver-se activamente com o objecto, através do cheiro, o toque, podendo movê-lo e mudá-lo de lugar na pilha, acção que estimula a descoberta lenta.

7.4.2 Actuações escala

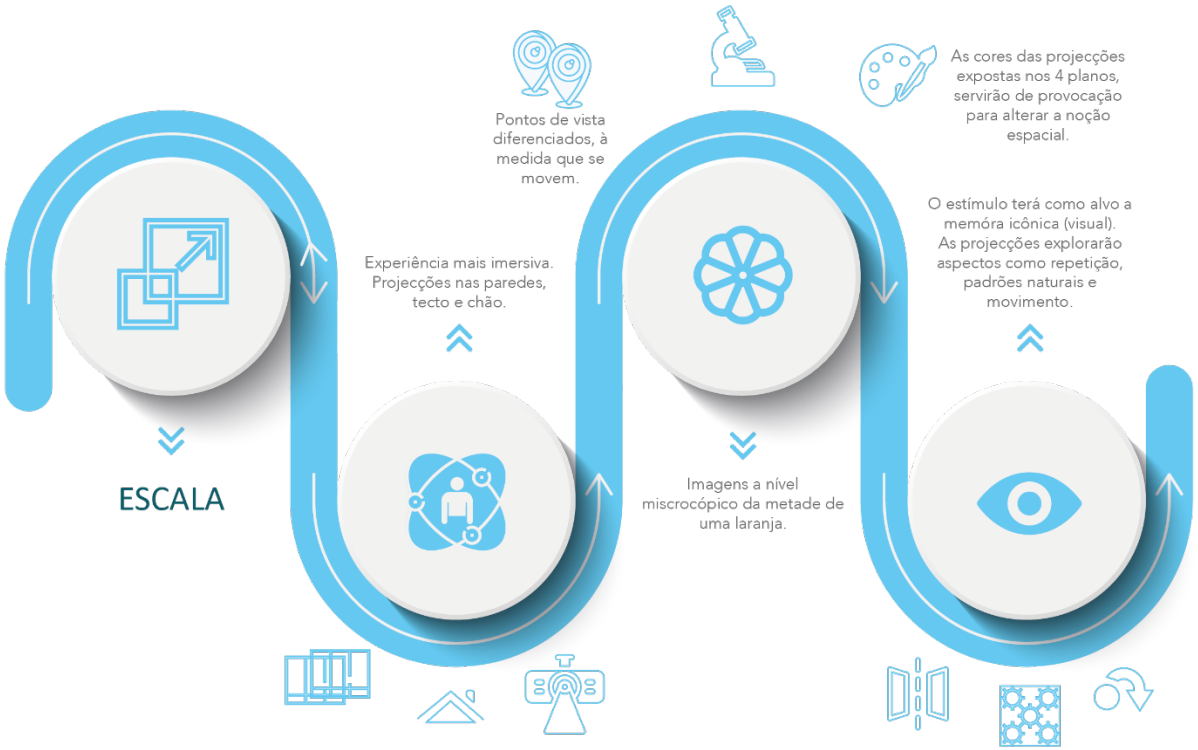


Figura 14 Ampliação infográfica: escala

No **segundo momento** caminha-se para a **escala de ampliação**. Este momento permite ao indivíduo conhecer a laranja de um ponto de vista nunca antes experienciado. A imagem desta que estará projectada repetidamente nos quatro planos (efeito de simetria), será o resultado de

uma rodela de laranja ampliada. A experiência de nível microscópico, causará uma sensação de perda de noção espacial, reflectida em um lugar ‘apertado’.

7.4.3 Actuações gravidade

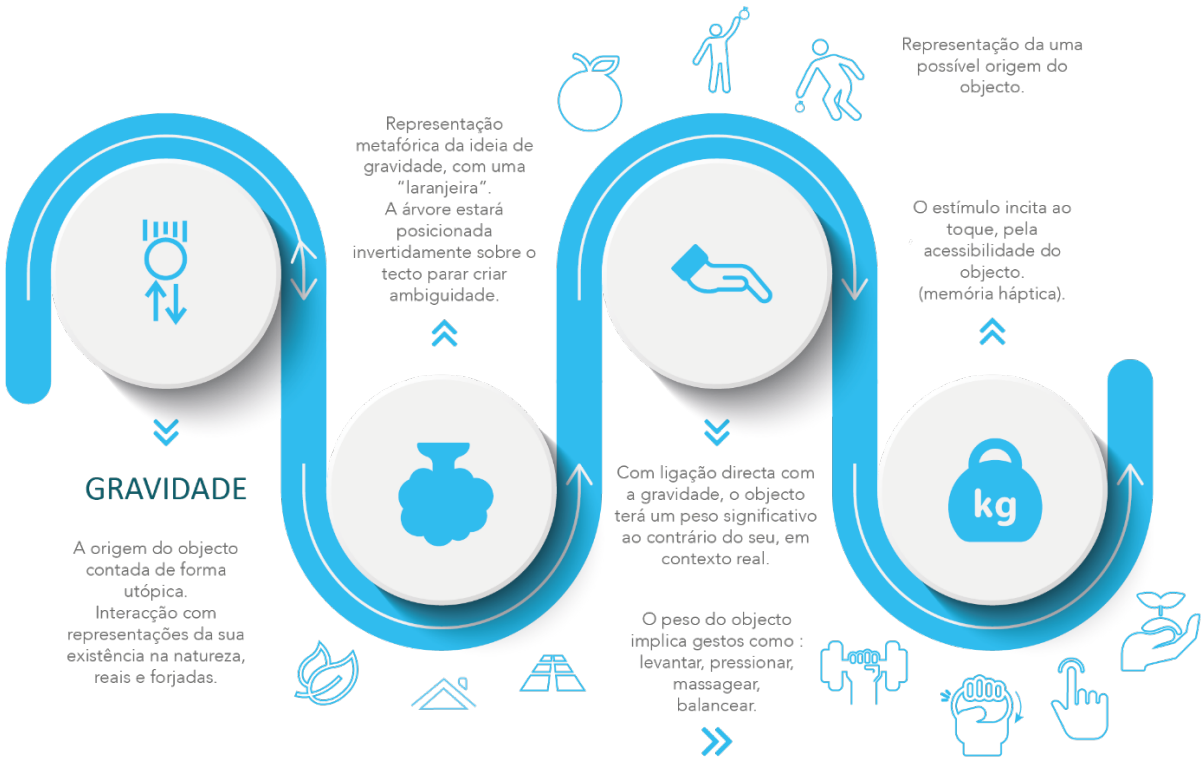


Figura 15 Ampliação infográfica: gravidade

No **terceiro momento**, proporciona-se um contacto com a 'origem' do objecto, tirando proveito da sua característica híbrida. Ou seja, este pode provir do tecto ou do chão, conforme o sentido de **gravidade** fizer mais sentido para o participante. No tecto terá uma representação de uma árvore laranjeira, virada de cabeça para baixo, e no chão laranjas espalhadas como se tivessem caído (imagem de uma natureza real e

forjada). A gravidade além de estar interligada com a ‘colher’ a fruta do tecto ou do chão, também será sentida pela alteração do próprio peso do objecto, que simula uma laranja. Reforça-se que esta fruta, no seu contexto real, contém um carácter leve e palpável, o oposto do que será representado neste momento.

7.4.4 Actuações tensão compressiva

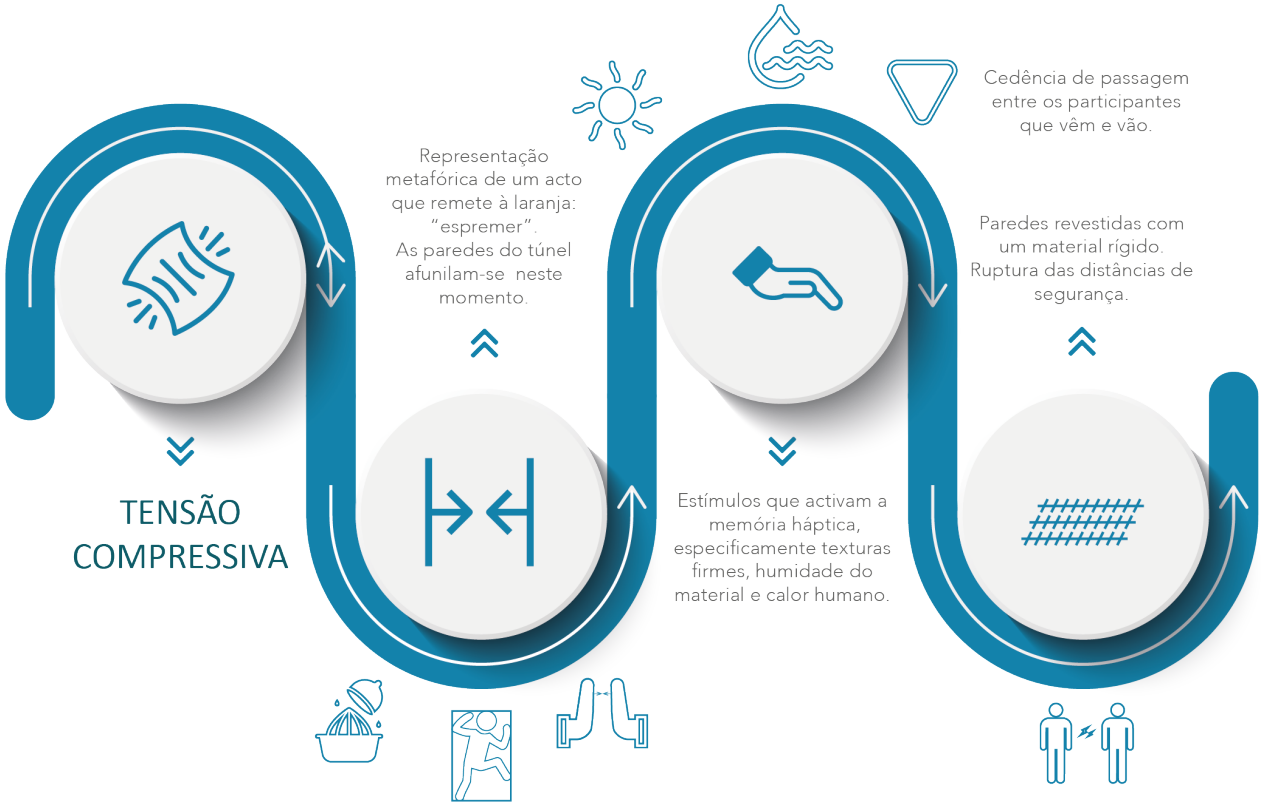


Figura 16 Ampliação infográfica: tensão compressiva

O **quarto momento** será desempenhado pela própria estrutura em si, cumprindo com a função de **tensão compressiva**. Os participantes sentirão o estreitamento do corredor, como se estivessem a ser 'espremidos', acto que realizam com a própria laranja. A textura da parede neste

momento será rígida, totalmente o contrário da maciez de uma laranja. Rompem-se as distâncias de segurança, e despertam-se outras sensações térmicas: temperatura do material e das outras pessoas que estarão a atravessar o corredor.

7.4.5 Actuações topografia

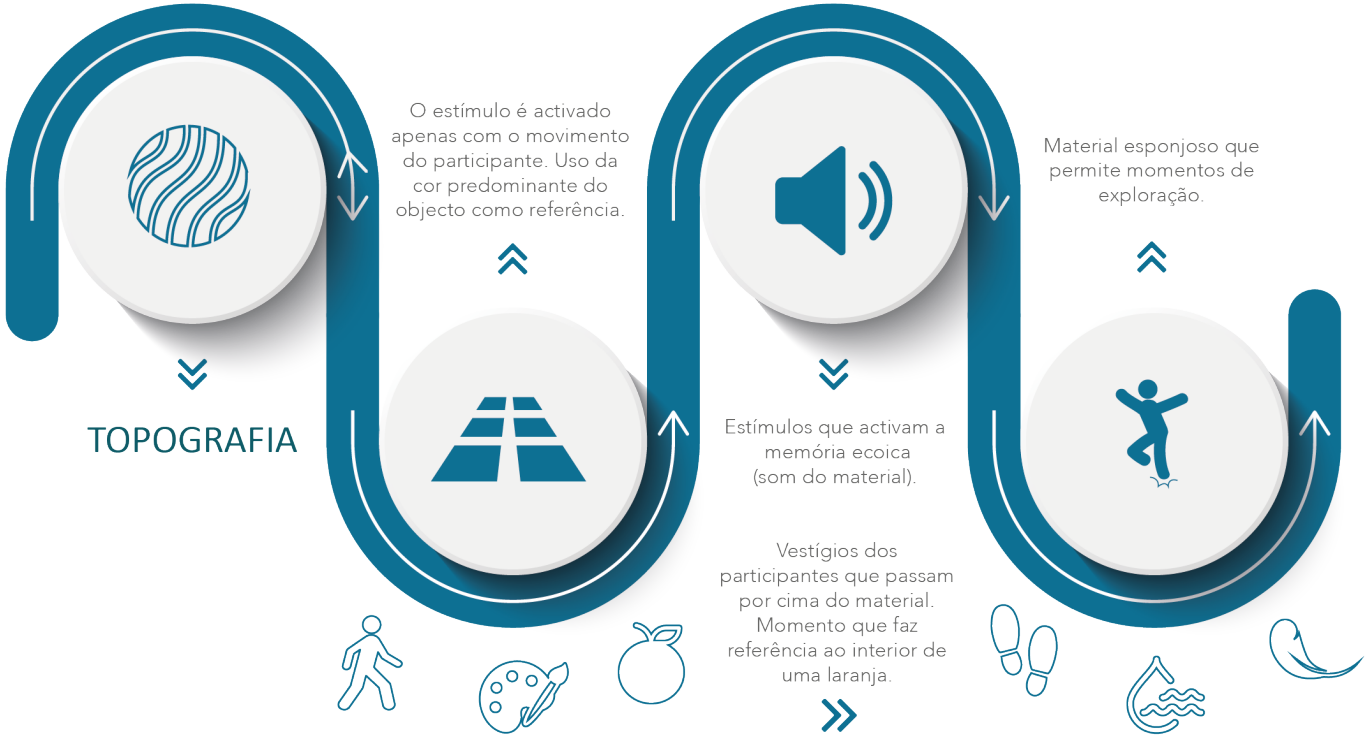


Figura 17 Ampliação infográfica: topografia

O **quinto momento**, **topografia**, terá a representação metafórica de características da laranja: húmida e polposa. Esta será explorada no revestimento do chão, feito com um material esponjoso que ao caminhar despertará outras impressões. No mesmo instante, o som do material ao caminhar evoca uma realidade diferente, como se estivessem por dentro da laranja. A memória ecoica está presente como centro da experiência.

7.4.6 Actuações obstáculo

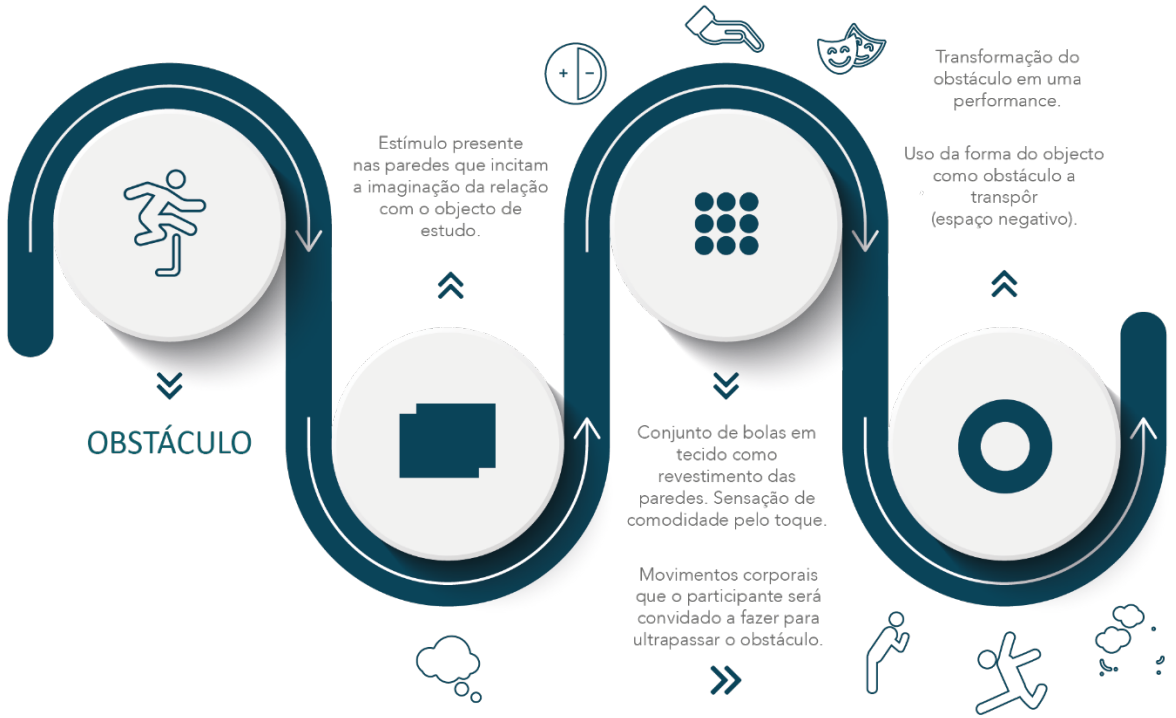


Figura 18 Ampliação infográfica: obstáculo

O **sexto momento**, utiliza o **obstáculo** como provocação. Propõe-se o uso do espaço negativo como elemento secundário desbloqueador, que as pessoas têm de transpor. As paredes serão revestidas por um conjunto de bolas em tecido, incitando ao toque. No entanto, de forma a passar pelo círculo aberto na passagem demarcado pela cor verde (sinal da passagem), o participante terá de recorrer a outros movimentos

corporais. Este momento representa o fim ou o início de vida da laranja, a transformação de um estímulo em performance, pela presença de algo que não está presente (espaço negativo).

Por fim, surge outra vez o **primeiro momento**. O caminho funcionará como um '*loop*', podendo ter início em qualquer um dos sentidos, independentemente por onde o participante curvar, terá sempre o contacto inicial com o objecto como lhe é familiar

Cada momento desta experiência deve ser interpretado individualmente, como uma experiência única reconfigurante. Isto levará ao surgimento de novas percepções com o decorrer do percurso, visando criar diferentes dimensões da mesma realidade, estimuladas com pela descoberta lenta.

Desta experiência procura-se que o participante seja estimulado a uma alteração da percepção do objecto - laranja - levando à reconfiguração da sua percepção anterior. Esta promoção de experiências diversas relativas ao objecto, enriquecerá a memória dos participantes, criando novas formas de percepção de uma mesma realidade, que poderá contribuir para a inversão da tendência do actual do cenário de apatia, onde a alta rotação e descarte de acontecimentos, leva o indivíduo a criar um desinteresse imediato face aos objectos e lugares.

7.5 Ampliação geral das sensações

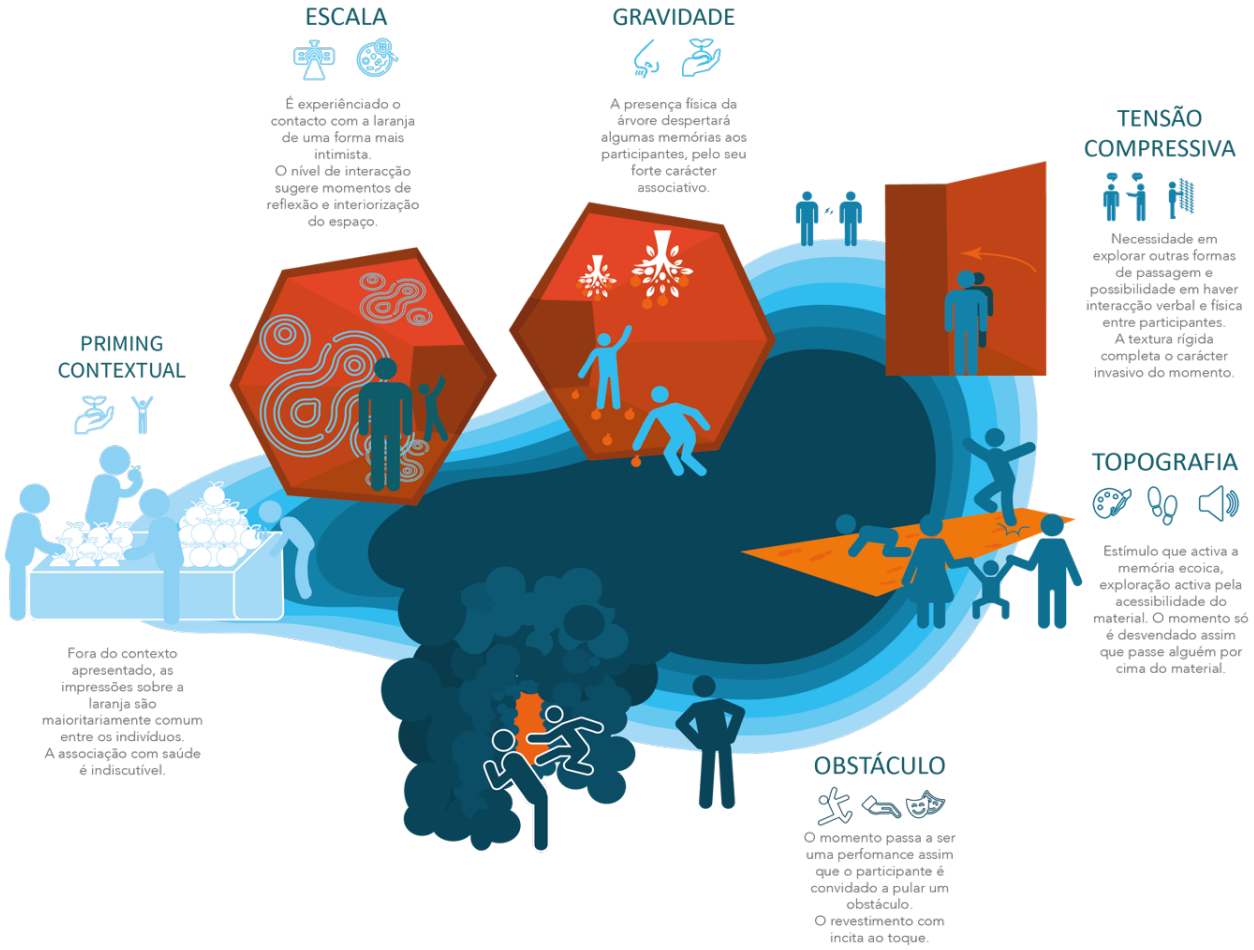


Figura 19 Ampliação geral das sensações

8. Conclusão

8.1 Conclusão

Ao longo deste estudo foram reveladas temáticas que permitem uma reflexão mais aprofundada sobre o tópico abordado. Este centra-se no desinteresse e indiferença do indivíduo face aos lugares como parte do conhecimento cultural; a alteração da percepção de experiências passadas como conhecimento científico e a descoberta lenta em ambientes que se recombinam, como conhecimento logístico. Através de um método de triangulações, foi possível relacionar a informação de cada área, resultando em uma proposição. Esta, cogita sobre a possibilidade em transformar o desinteresse do indivíduo causado por uma apatia de massa existente, onde os lugares são substituídos constantemente como os acontecimentos, por outros mais interessantes numa velocidade imensurável. (Lipovetksy, 2017)

Paralelamente, compreendeu-se durante o estudo da memória, que o ser humano faz suposições constantes sobre os objectos ao seu redor, sem os verificar, aquilo ao que chamamos percepção (Shaw, 2010). Assunções sobre como as coisas devem ser, de forma coerente e fluída, são construídas através de um processo de associações, que interpreta os objectos a sua volta como um conjunto, e nunca isoladamente. Isto é, recorrem à percepção para tomar decisões sobre o mundo. (Shaw, 2010)

Neste contexto, ainda com base nas memórias, a intuição lenta mencionada por Johnson (2010), também se sustenta quando recorre às experiências ou intuições passadas, que foram deixadas para trás. Estas, funcionam quase de forma automática, sendo capazes de adquirir novas configurações em ambientes propícios para o seu 'choque'.

Deste encadeamento de ideias, surgiu a seguinte proposição: "No cenário actual de apatia, a alta rotação e descarte de acontecimentos leva o indivíduo a criar um desinteresse imediato face aos objectos e lugares. É possível modificar este contexto se for alterada a percepção de experiências passadas como um processo coerente e fluido, através de estímulos que adquirem novas configurações, num processo de descoberta lenta.". Com objectivo de contribuir para a reflexão sobre esta questão, foi sugerida a criação de uma instalação/performance, constituída por um 'corredor/tubo' destinada, por exemplo a um Museu Contemporâneo.

Este espaço cria um percurso capaz de alterar a percepção de um objecto, com o qual o indivíduo já tenha tido contacto anteriormente. A expectativa é uma aliada pelo formato da estrutura em loop, ao criar ao longo do percurso uma consciência diferente do objecto num

espaço insólito. Novos pontos de vista surgirão ao caminhar, criando dimensões diferentes da mesma realidade, estimuladas pela descoberta lenta. O objectivo é tornar a percepção um meio de comunicação entre a o indivíduo, o objecto e o espaço, com estímulos mais inesperados.

O autor enquadrou esta sugestão na vertente de instalação/performance, por conter pequenos elementos de cada, nomeadamente o indivíduo como participante activo, indirecta ou directamente, durante a experiência. Materializada sobre a forma de modelo de acção, recorreu-se a um fruto (laranja) como forma de sugerir as actuações que permitem ao visitante a produção de perspectivas diferentes dos modelos associados automaticamente ao 'objecto'. Este modelo é visualizado através de infografias, resultado de um plano de projecto a implementar, demostrando por etapas a aplicabilidade de cada conceito proposto para esta estrutura.

Esta ideia conceptual foi impulsionada pelo desejo em projectar algo inédito, que ao mesmo tempo que aparenta ter um significado vago, pode proporcionar grandes 'viagens' e originar alguns temas discutíveis. Por norma, o questionamento sobre as coisas que rodeiam o ser humano, e a sua origem, é dado como evidente ou simplesmente não é reflectido. Experiências desta natureza, têm a capacidade de 'plantar sementes' na cabeça dos participantes, pretendendo-se que este seja estimulado até uma alteração da percepção sobre o objecto. Esta promoção de experiências diversas relativas ao objecto, enriquecerá as suas memórias, criando novas formas de percepção de uma mesma realidade, que poderá contribuir para a inversão da tendência do actual do cenário de apatia, onde a alta rotação e descarte de acontecimentos, leva o indivíduo a criar um desinteresse imediato face aos objectos e lugares.

Finda esta investigação, considera-se que será necessário a criação e implementação deste modelo em espaço real, com os desenvolvimentos técnicos e produtivos necessários. Esta materialização permitirá 'sentir' a experiência, medindo os seus efeitos e confirmando se o impacto projectado se faz sentir na reconfiguração e enriquecimento da percepção e da realidade, cooperando com a inversão da tendência de desinteresse imediato face aos objectos e lugares bem como as suas consequências sociais e humanas. O mesmo modelo de acção pode ser implementado em áreas de espera comum, como por exemplo, uma sala de espera de hospital. Enquanto se espera, o paciente poderá ter uma 'amostra real' de como é uma situação ou elemento, associado directamente ao contexto, de forma a transformar aquilo que é a 'espera'.

9. Bibliografia

9.1 Obras impressas

LIPOVETSKY, G. (2017). *A era do vazio: Ensaios sobre o individualismo contemporâne*o. Portugal, Lisboa: Edições 70

DUHIGG, C. (2013). *A força do hábito: Perceber e corrigir os hábitos na vida e no emprego*. Portugal, Alfragide: Dom Quixote

ELIADE, M. (2019). O mito do eterno retorno. Portugal, Lisboa: Edições 70

HALL, E. T. (1986). A dimensão oculta. Portugal, Lisboa: Relógio D'água

AUGÉ, M. (2016). *Não-lugares: Introdução a uma antropologia da sobremodernidade* – 4ª edição. Portugal, Lisboa: Letra Livre

PATINO, B. (2019). *A civilização do peixe-vermelho: Como peixes-vermelhos presos aos ecrãs dos nossos smartphones* – 1ª edição. Portugal, Lisboa: Gradiva

SHAW, J. (2016). *A ilusão da memória: Recordar, esquecer e a ciência da memória falsa* – 1ª edição Portugal, Lisboa: Temas & Debates — Círculo de Leitores

9.1.2 Obras digitais

BAUMAN, Z. (2003). *Comunidade: A busca por segurança no mundo actual*. Brasil, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda

HARARI, Y. N. (2015). *Uma breve história da humanidade: Sapiens*. Brasil, Porto Alegre: L&PM

LIPTON, B. (2007). *A biologia da crença: Ciência e espiritualidade na mesma sintonia: o poder da consciência sobre a matéria e os milagres*. Brasil, São Paulo: Butterfly Editora

TALEB, N. (2015). *Antifrágil: Coisas que se beneficiam com o caos* – 1ª edição. Brasil, Rio de Janeiro: Best Business

HUIZINGA, J. (2000). Homo Ludens – 4ª edição. Brasil, São Paulo: Editora Perspectiva S.A

JOHNSON, S. (2010). *De onde vêm as boas ideias*. Zahar

FILHO, J. G. (2008). *Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual da forma* – 8ª edição. Brasil, São Paulo: Escrituras Editora

BOGART, A., & LANDAU, T. (2005). *The Viewpoints book: A pratical guide to Viewpoints and Composition*. United States of America, New York:Theatre Communications Group

BACHA, M., STREHLAU,V., & ROMANO, R. (2006). *Percepção: termo frequente, usos inconsequentes em pesquisa?* . http://www.anpad.org.br/diversos/down_zips/10/enanpad2006-mkta-1332.pdf. Acedido em 23 de Fevereiro de 2021

9.1.3 Internet

FROTA, B. Tipos de Efeito Priming, 2020. Disponível em: ‹https://www.brainlatam.com/blog/tipos-de-efeito-priming-1799 ›. Acedida em 12 de Janeiro de 2021

VERZARO, M. Efeito Priming, 2018. Disponível em: ‹http://mverzaro.com.br/efeito-priming/ ›. Acedida em 12 de Janeiro de 2021

MBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Instalação. História das Artes, 2021. Disponível em: ‹https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/instalacao/›. Acedida em 23 Fevereiro 2021

Porto Editora – Diciopédia na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-01-11 23:27:05]. Disponível em https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/gravidade

Porto Editora – Diciopédia na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-01-11 23:30:00]. Disponível em https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/topografia

Porto Editora – Diciopédia na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-01-11 20:34:09]. Disponível em https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/escala

Porto Editora – Diciopédia na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-01-11 20:40:19]. Disponível em https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/efemeridade

Porto Editora – Diciopédia na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-01-11 22:00:14]. Disponível em https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/obstáculo

Porto Editora – Diciopédia na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-01-10 14:20:39]. Disponível em https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/transfigurar

DOS SANTOS, Vanessa Sardinha. Cinco sentidos. Mundo e educação, 2022. Disponível em: ‹https://mundoeducacao.uol.com.br/biologia/os-cinco-sentidos.htm›. Acedida em 13 Janeiro 2022

10. Iconografia

Figura 1 Esquema da metodologia projectual

Figura 2 Mapa das triangulações

Figura 3 Moodboard de imagens abstractas triangulação 1
(Adaptado de cima para baixo, da esquerda para a direita)

KNAUER, R. (2007). *Transformation: Basic principles and methodology of Design* – 1st Edition. Switzerland, Basel: Birkhãuser. (p.79)

KNAUER, R. (2007). *Transformation: Basic principles and methodology of Design* – 1st Edition. Switzerland, Basel: Birkhãuser. (p.175)

KNAUER, R. (2007). *Transformation: Basic principles and methodology of Design* – 1st Edition. Switzerland, Basel: Birkhãuser. (p.173)

Figura 4 Imagens de projectos reais triangulação 1
(Adaptado de cima para baixo, da esquerda para a direita)

https://divisare.com/projects/335207-jaja-architects-rama-studio-rasmus-hjortshoj-park-n-play
(acedido em 10 de Fevereiro de 2021)

https://www.archdaily.com.br/br/892685/a-tripla-dimensao-uma-metodologia-para-o-projeto-colaborativo-do-espaco-publico/5acfc347f197cc5c96000508-a-tripla-dimensao-uma-metodologia-para-o-projeto-colaborativo-do-espaco-publico-imagem
(acedido em 10 de Fevereiro de 2021)

https://www.contemporist.com/whimsical-outdoor-pavilion-graces-an-artist-colony-in-illinois/
(acedido em 10 de Fevereiro de 2021)

https://design-milk.com/interactive-installation-philippe-malouin-caesarstone/
(acedido em 10 de Fevereiro de 2021)

Figura 5 Moodboard de imagens abstractas triangulação 2
(Adaptado de cima para baixo, da esquerda para a direita)

KNAUER, R. (2007). *Transformation: Basic principles and methodology of Design* – 1st Edition. Switzerland, Basel: Birkhãuser. (p.143)

KNAUER, R. (2007). *Transformation: Basic principles and methodology of Design* – 1st Edition. Switzerland, Basel: Birkhãuser. (p.23)

KNAUER, R. (2007). *Transformation: Basic principles and methodology of Design* – 1st Edition. Switzerland, Basel: Birkhãuser. (p.105)

Figura 6 Imagens de projectos reais triangulação 2

(Adaptado de cima para baixo, da esquerda para a direita)

http://annieevelyn.com/work#/squishysticks/
(acedido em 10 de Fevereiro de 2021)

https://www.margaretnoble.com/head-in-the-sand/
(acedido em 3 de Fevereiro de 2021)

https://www.theuncomfortable.com
(acedido em 26 de Novembro de 2020)

Figura 7 Moodboard de imagens abstractas triangulação 3
(Adaptado de cima para baixo, da esquerda para a direita)

KNAUER, R. (2007). *Transformation: Basic principles and methodology of Design* – 1st Edition. Switzerland, Basel: Birkhäuser. (p.137)

KNAUER, R. (2007). *Transformation: Basic principles and methodology of Design* – 1st Edition. Switzerland, Basel: Birkhäuser. (p.89)

KNAUER, R. (2007). *Transformation: Basic principles and methodology of Design* – 1st Edition. Switzerland, Basel: Birkhäuser. (p.132)

Figura 8 Imagens de projectos reais triangulação 3
(Adaptado de cima para baixo, da esquerda para a direita)

https://www.orignal-communication.fr/non-classe/anamorphose/
(acedido em 11 de Fevereiro de 2021)

https://hyperallergic.com/509619/leandro-erlich-liminal-malba-buenos-aires/
(acedido em 7 de Fevereiro de 2021)

https://www.orignal-communication.fr/non-classe/anamorphose/
(acedido em 11 de Fevereiro de 2021)

https://hyperallergic.com/509619/leandro-erlich-liminal-malba-buenos-aires/
(acedido em 7 de Fevereiro de 2021)

https://www.archdaily.com/634327/please-touch-the-art-jeppe-heine-s-labyrinth-ny-installed-in-brooklyn
(acedido em 2 de Fevereiro de 2021)

Figura 9 Mikroskop, 2010 (Olafur Eliasson)
https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK100078/mikroskop

Figura 13 Abstrakt/Spatial, 2016 (Ester Stocker)
https://www.estherstocker.net/?page_id=8
(acedido em 13 de Dezembro de 2020)

Figura 14 Doorway, 2007 (Alex Schweder)
http://www.alexschweder.com/snowballing-doorway/
(acedido em 3 de Fevereiro de 2021)

Figura 12 Esquema da infografia geral

Figura 13 Ampliação infográfica: priming contextual

Figura 14 Ampliação infográfica: escala

Figura 15 Ampliação infográfica: gravidade

Figura 16 Ampliação infográfica: tensão compressiva

Figura 17 Ampliação infográfica: topografia

Figura 18 Ampliação infográfica: obstáculo

Figura 19 Ampliação geral das sensações