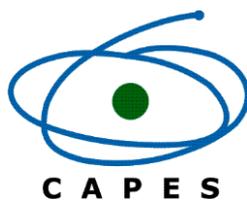




**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA APLICADA**  
**MESTRADO ACADÊMICO EM LINGUÍSTICA APLICADA**

**JONY KELLSON DE CASTRO SILVA**

**PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE *GEEK*: UMA CARTOGRAFIA DOS JOGOS DE  
LINGUAGEM NA *REDE GEEK***



**FORTALEZA - CEARÁ**

**2015**

JONY KELLSON DE CASTRO SILVA

PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE *GEEK*: UMA CARTOGRAFIA DOS JOGOS DE  
LINGUAGEM NA *REDE GEEK*

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada do Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Linguística Aplicada.

Área de Concentração: Linguagem e Interação.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Claudiana Nogueira de Alencar.

FORTALEZA - CEARÁ

2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Universidade Estadual do Ceará

Sistema de Bibliotecas

Silva, Jony Kellson de Castro.

Produção de subjetividade geek: uma cartografia dos jogos de linguagem na Rede Geek [recurso eletrônico] / Jony Kellson de Castro Silva. - 2015.

1 CD-ROM: il.; 4 ¼ pol.

CD-ROM contendo o arquivo no formato PDF do trabalho acadêmico com 137 folhas, acondicionado em caixa de DVD Slim (19 x 14 cm x 7 mm).

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Fortaleza, 2015.

Área de concentração: Linguagem e Interação.

Orientação: Prof.<sup>a</sup> Dra. Claudiana Nogueira de Alencar.

1. Cartografia. 2. Jogos de linguagem. 3. Agenciamentos. 4. Subjetividade. 5. Geek. I. Título.

JONY KELLSON DE CASTRO SILVA

PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE GEEK: UMA CARTOGRAFIA DOS JOGOS DE LINGUAGEM NA REDE GEEK.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada do Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Linguística Aplicada.

Área de Concentração: Linguagem e Interação

Aprovada em: 26 / 03 / 2015.

BANCA EXAMINADORA



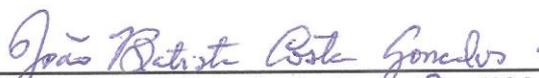
---

Prof. Dra. Claudiana Nogueira de Alencar (Orientadora)  
Universidade Estadual do Ceará – UECE



---

Prof. Dra. Ada Beatriz Gallicchio Kroef (1º Membro)  
Universidade Federal do Ceará - UFC



---

Prof. Dr. João Batista Costa Gonçalves (2º Membro)  
Universidade Estadual do Ceará – UECE

Aos meus pais, Valtin e Gilmar. À Kiké,  
minha irmã. Ao Miguel, meu sobrinho. E à  
Patricia – *Risoflora*.

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por tudo que fizeram e ainda fazem por mim, no dia-a-dia, reinventando as forças do viver. E isto é o que mais me motiva a seguir em frente. Muito obrigado.

À minha irmã que, em muitos momentos, fez-se e se faz uma mãe pra mim; e que me afetou com o Miguel, meu sobrinho e linha de fuga, durante toda esta caminhada. Com você, Miguel, é devir-criança.

À Patricia, minha namorada, que muito me apoiou – imensamente – neste trabalho, todo o percurso. Aqui, tem muito de você, Risoflora. Certeza!

Aos meus amigos do Papo de Coreto, pelas conversas na praça e pela entrada no mundo *nerd* e *geek*: Clodoaldo, Marcelo, Mauro, Germano, Amaury, Acélio e Glauber. Em especial, ao Mauro, pela apresentação ao *podcast* e pela ajuda quanto ao *gadget smartphone* que me “serviu” nesta cartografia; e ao Germano que, gentilmente, intermediou alguns livros, de suma importância, para a elaboração deste trabalho.

Aos amigos do PosLA: Rodrigo, pelo grande amigo que se tornou nessa caminhada e, claro, pelo saber, em textos e livros compartilhados, como potência de vida; Kélvia, pela amizade, nas alegrias e tristezas da andança acadêmica; Marquinho, pelo contágio com a pesquisa em Pragmática, energia e tanto; Emanuel, malungo sangue bom, pelos diálogos musicais, poéticos e filosóficos; Marcos Alberto, pelas boas risadas que me fez dar na (e com a) vida acadêmica; Fernando Henrique (FH), *nerd* e pesquisador, pela amizade e pela boa gargalhada que tens (nunca te falei isso, hein?!); Meysse, pela amizade desde a iniciação científica e pelo apoio à feitura deste trabalho; Renan, pelos textos e livros compartilhados e pelas conversas sempre afetuosas na Casa de Cultura Francesa da Universidade Federal do Ceará (UFC); Jana, pelos ótimos papos nas caronas que me propiciou depois das aulas; Laryssa e Indira, *bakhtingirls*, pelo dialogismo alegre na linguagem; e a todos e a todas que, direto ou indiretamente, potencializaram-me para a produção desta dissertação.

Às professoras: Dina, pela vibração com a linguagem; Catarina, pelo campo como possibilidade de perceber nuances e pela contribuição dada a esta pesquisa na sua qualificação; Gisele (Gi) e Ada, pelas afecções devidas com os encontros do Grupo de Estudos Deleuze & Guattari (GEDEG), na UFC.

Ao professor João Batista, pela contribuição reflexiva no momento da qualificação. Muito agradecido. Também lhe agradeço, assim como à professora Ada, por terem aceitado o convite em participarem da banca examinadora e pelas considerações feitas a este trabalho.

À Claudiana (Clau), professora e orientadora inestimável, pelo entusiasmo e pela paixão com a pesquisa em Pragmática. Muito, muito obrigado pelos primeiros passos na vida acadêmica, ainda como bolsista de Iniciação Científica e por ter orientado esta cartografia, apostando em mim.

Ao Tato Tarcan e ao Prof. Maury da *Rede Geek*, por terem propiciado o espaço para a realização desta pesquisa. E a toda *Cavalaria Geek*, igualmente. 3 #RAULLL bem alto!!! Sem vocês, esta pesquisa não teria sido possível.

À Keiliane e à Adriele que, em todos os momentos que precisei resolver alguma burocracia acadêmica na secretaria do PosLA, ajudaram-me com uma enorme atenção. Grato.

E à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pelo apoio com a bolsa de demanda social, que possibilitou financeiramente a realização desta pesquisa.

“Um passo à frente e você não está mais no mesmo lugar.”

(Chico Science)

## RESUMO

Esta pesquisa trata-se de uma cartografia dos jogos de linguagem em torno de uma produção de subjetividade na *Rede Geek*, um *site* com podcasts, vídeos, blog e outros conteúdos que agenciam uma subjetivação *geek*. Desse modo, por um mapeamento intensivo que se fez como multiplicação da experiência, cartografou-se uma produção de subjetividade devinda com agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo nos jogos de linguagem que perfazem a *Rede Geek*. Como anti-método, a cartografia perseguiu a produção de subjetividade enquanto um processo coletivo, privilegiando as multiplicidades, os cortes-fluxos, a produção desejante, não se amparando em um essencialismo transcendente; sendo levada por linhas, pelo movimento, por direções movediças, por conexões, pela aparente desordem. Para isso, como teoria se construindo no processo de cartografar e segundo uma abordagem antropológica para a pesquisa em Pragmática, consideraram-se os jogos de linguagem como formas de vida, e/ou como planos de imanências, fazendo-se como rizoma, em que elementos linguísticos e extralinguísticos, humanos e não humanos, concorreram para a produção de subjetividade enquanto realidade social. Assim, mapeou-se uma subjetividade capitalística a partir de processos de singularização, quando os agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos voltaram suas faces para os eixos de subjetivação e significação, para a produção de um conceito, no caso, ser *geek*.

**Palavras-chave:** Cartografia. Jogos de linguagem. Agenciamentos. Subjetividade. *Geek*.

## ABSTRACT

This research deals with is a mapping of language-games around a subjectivity production in *Rede Geek*, a site with podcasts, videos, blogs and other content that tout one geek subjectivity. Thus, through an intensive mapping, which was made as multiplying the experience, mapped to a production-coming subjectivity with collective assemblages of enunciation and machinic desire in language-games that make up the *Rede Geek*. As anti-method, the mapping pursued the production of subjectivity as a collective process, emphasizing the multiplicities, cuts-flows, desiring production, not sheltering in a transcendent essentialism; being carried by lines, by motion, by shifting directions, for connections, the apparent disorder. For that, as theory building in the process of mapping and in an anthropological approach to research in pragmatics, we considered the language-games as forms of life, and / or as immanences plans, becoming as rhizome, where linguistic elements and extralinguistic, human and non-human, contributed to the production of subjectivity as a social reality. So mapped is a capitalistic subjectivity from singling processes, when the collective assemblages of enunciation and machinic turned their faces to the subjectivity and to meaning, for the production of a concept, in this case, be geek.

**Keywords:** Cartography. Language-games. Assemblages. Subjectivity. Geek.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Sexo, Idade e Escolaridade do leitor e ouvinte da <i>Rede Geek</i> .....	19
Figura 2 –	Ocupação/Classe Social, Tempo de consumo de mídia e Grau de atenção ao podcast .....	19
Figura 3 –	<i>Arte da capa</i> , do <i>Ultrageek 135 – O Demolidor</i> .....	59
Figura 4 –	<i>Links citados no programa</i> , do <i>Ultrageek 135</i> .....	60
Figura 5 –	<i>Posts da Rede Geek recomendados para você</i> , do <i>Ultrageek 135</i> . .....	61
Figura 6 –	<i>Comentários</i> na postagem do <i>Ultrageek 135</i> .....	61
Figura 7 –	<i>Apresentação</i> do <i>Ultrageek 135</i> no aplicativo agregador de <i>feed</i> . .....	63
Figura 8 –	<i>Calendário Geek</i> , mês de janeiro de 2013 .....	86
Figura 9 –	Perfil da comunidade do <i>Update</i> no <i>Google+</i> . .....	98
Figura 10 –	<i>Feed</i> da <i>Rede Geek</i> no <i>BevondPod</i> .....	106
Figura 11 –	<i>Fanpage</i> da Ford no <i>Facebook</i> , no <i>#DesafioFORD</i> .....	108
Figura 12 –	O <i>#DesafioFORD</i> no <i>Twitter</i> .....	111

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>DE UMA CARTOGRAFIA .....</b>	<b>19</b>
2.1	UM MEIO .....	19
2.2	UM CARTÓGRAFO.....	29
2.3	UM PLANO .....	40
<b>3</b>	<b><i>CAVALARIA, ESSE É O SEU NOME!</i>.....</b>	<b>55</b>
3.1	DOS JOGOS DE LINGUAGEM .....	57
<b>3.1.1</b>	<b>Top 10 .....</b>	<b>57</b>
<b>3.1.2</b>	<b>ABNT CG .....</b>	<b>67</b>
3.2	DAS PALAVRAS DE ORDEM .....	75
<b>3.2.1</b>	<b>The Internet is 4 PORN! .....</b>	<b>76</b>
<b>4</b>	<b><i>RAULLL CAVALARIA GEEK!</i> .....</b>	<b>92</b>
4.1	DOS AGENCIAMENTOS.....	93
<b>4.1.1</b>	<b>WeCast.....</b>	<b>93</b>
<b>4.1.2</b>	<b>#DesafioFORD .....</b>	<b>101</b>
4.2	DA SUBJETIVIDADE .....	112
<b>4.2.1</b>	<b>WeRgeeks .....</b>	<b>115</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Recadinhos do coração.....</b>	<b>120</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>128</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>131</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Ao ir a um restaurante, posso fazer automaticamente *check-in* no local, através de um aplicativo instalado no meu *smartphone*, e esta informação ser compartilhada no meu perfil no *Facebook*, dizendo aos meus amigos desta rede que eu estou naquele restaurante. Imediatamente, algum amigo pode ser afetado pelo meu *check-in* e, em seguida, comentar o fato de eu estar naquele lugar; ou fazer um *print* da minha atualização e, depois, postar a imagem na sua conta do *Twitter* ou do *Instagram*. Ainda, por meio do meu *smartphone* conectado à internet, posso ver o cardápio disponível no *site* do restaurante e, caso eu queira ficar atualizado a respeito de novos pratos que estão por vir, poderei me conectar aos diversos perfis que o restaurante possui nas mais distintas redes sociais digitais, como *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, *Instagram* etc.

Recentemente, Santaella (2013) disse que a internet, em formato de banda larga, aliada aos dispositivos móveis transformou o “estar conectado” em “ser conectado”. Nesse viés, a pesquisadora fala de hiperconexão, que seria a ligação mais do que entre seres humanos, ou seja: entre gente, sistemas, animais, coisas e lugares. Estaríamos hiperconectados, agora, num ambiente em que a web passou de estática para dinâmica e que, outrora, tomada de páginas, hoje se satisfaz de um ambiente participativo, com várias plataformas de conversação.

Partindo de uma ontologia simétrica e ampliando, desse modo, a perspectiva da hiperconexão, poderia dizer que a agência, antes atrelada apenas aos seres, é praticada também pelos objetos, o que caracteriza, então, a teoria do ator-rede (Cf. LATOUR, 2012): tanto seres como objetos, ou melhor, humanos e não humanos, são atores, numa rede envolvida por multiplicidades de cortes e fluxos. Assim, a “Caçadora de Demônios Interdimensionais” faz cobrança<sup>1</sup> via *Twitter* à Tato Tarcán, perguntando pelo podcast da semana que ainda não havia “subido” para o *site Rede Geek*. Considere, dessa forma, a agência da “Caçadora de Demônios Interdimensionais” e a do aplicativo de *feed* instalado no seu *smartphone* que não acusou aviso a ela de que há novo episódio do podcast *Ultrageek*

---

<sup>1</sup> Todos os discursos (in)diretos, relacionados à *Rede Geek* e às suas interações, foram mapeados a partir do consentimento de parecer favorável do Comitê de Ética em Pesquisa da UECE quanto à pesquisa com seres humanos, sob o número 459.008. Esta pesquisa desenvolveu-se como um subprojeto do Projeto de Pesquisa *Por uma pragmática cultural: cartografias descoloniais e gramáticas culturais em jogos de linguagem do cotidiano*, desenvolvido pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Claudiana Nogueira de Alencar.

para *download* na rede, ou de que o episódio já se encontra ali. Por outro lado, Tato Tarcán a responde, deixando-a a par dos últimos processos de finalização daquele episódio do podcast.

Com a banda larga, difundiu-se “os espaços virtuais de sociabilidade, ou seja, as plataformas para as redes sociais” (SANTAELLA, 2013, p.41). Incorporando-se a isso, destaca-se a potencialização de produções de subjetividade, devidas com agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo. No caso do *site Rede Geek*, há uma potencialização de uma subjetividade *geek*. Ampliando, dessa maneira, o texto de Santaella no que diz respeito – pelo menos, é o que transparece – às “típicas” redes sociais digitais, como *Facebook*, *Twitter* e *Google+*, que se constituem como *sites* de redes sociais. A dinâmica quanto à *Rede Geek*, no entanto, é a da consideração da rede em si que a internet propicia, da potência do rizoma de uma linha levar a outra, de se multiplicar. Seguindo esta perspectiva, produção de subjetividade contínua é mapear os agenciamentos que perpassam várias plataformas, independente de fixidez.

Nesse sentido, mapear os jogos de linguagem pela rede que se multiplica, já que “os dispositivos de produção de subjetividade podem existir em escala de megalópoles assim como em escala dos jogos de linguagem de um indivíduo” (GUATTARI, 1992, p.33). Entendendo, todavia, os jogos de linguagem como (parte de) formas vida, e/ou como planos de imanência, em que se pode perseguir a produção de conceitos, do que é ser *geek*, a partir da conjugação de elementos linguísticos e extralinguísticos que, na práxis, como agenciamentos expressam sentido.

Em um trecho do episódio 14 do podcast *Ultrageek*, intitulado *Nós somos Geeks!*, o *host* (o apresentador) Tato Tarcán profere o enunciado, iniciando o programa: “Pra gente começar a falar de geek, a gente tem que fechar um conceito, certo?” Logo, faz a seguinte pergunta para os convidados que estão participando deste episódio: “Então, o que que é ser um geek?” Como resposta, mantém-se a conversa<sup>2</sup>:

C1: uma pessoa que respira tecnologia...respira novidades tecnológicas...tempo inteiro...[...] pessoas que estão pensando a frente do seu tempo

C2: geek é um pouquinho diferente do que o pessoal tá acostumado, né, do nerd...o geek é um pouco mais extrovertido...ele participa de eventos sociais...os nerds às vezes não

[...]

H: o geek é o nerd que gosta de tecnologia e é descolado

<sup>2</sup> C1: convidado 1; C2: convidado 2; e H: *host*.

C1: eu discordo...eu acho que:: não é nerd...nerd é outra coisa...nerd é completamente diferente

A partir da transcrição acima, pode-se perceber uma produção de subjetividade *geek*. Através de palavras de ordem, como “o geek é o nerd que gosta de tecnologia e é descolado”, há atribuição de atos incorpóreos a um corpo *geek*, a um corpo *nerd*, a um corpo *tecnologia* – para citar apenas estes. Dessa forma, tem-se um diálogo em torno de uma alteridade, um processo de subjetivação, sobretudo, capitalística ao se valer de uma cultura. Daí o episódio segue no decorrer de seus quarenta e nove minutos um bate-papo em que o *host* e os seus convidados procuram fechar um conceito acerca do que seja um *geek*.

Nos comentários de uma postagem de um episódio e na leitura de e-mails realizada pelos apresentadores do podcast, encontram-se palavras de ordem como: “Enquanto [...] membro da Cavalaria Geek sob o título ‘Tecnocrata do Planalto’, gostaria de tecer um rápido comentário”. Cavalaria, de *Cavalaria Geek* – grupo que referencia os ouvintes e leitores mais atuantes nos comentários e e-mails. Assim, cada um tem uma denominação, o que se é dentro da *Cavalaria*. No exemplo acima, o ouvinte (re)produz a denominação de “Tecnocrata do Planalto”. Mas, até este momento, o leitor deve ter observado que apenas me referi a uma produção de subjetividade *geek* através da linguagem. Entretanto, compreendendo produção de subjetividade enquanto produção de realidade social, não apenas a linguagem é “responsável” para uma subjetivação. Esta se faz por uma transversalização de agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo, por uma energética semiótica, que pode ser “acompanhada” a partir de uma cartografia.

Esta dissertação é, então, uma cartografia. Escrita a partir de um mapeamento que se deu durante dez meses com a *Rede Geek* em seus cortes-fluxos, de janeiro a outubro de 2014. “Dez meses”, como perspectiva apenas cronológica e política de marcar o tempo extensivamente, pois, do contrário – como esta pesquisa se valeu – o tempo aqui considerado foi outro: qualitativo e intensivo. Por esta última perspectiva, este texto se faz intensivamente. Advindo de um mapeamento, arranja-se como um formigueiro, assim como Wittgenstein (1996, p.95) diz que “o livro está cheio de vida – não como um homem, mas como um formigueiro”; ou como Deleuze (2011a, p.11), de que “escrever não é certamente impor uma forma (de expressão) a uma matéria vivida”. À vista disso, há uma vizinhança intensa entre as três seções que compõem esta dissertação, conceitos como de jogos de linguagem, de

agenciamentos e de produção de subjetividade, a todo o momento, cruzando-se e se multiplicando no processo de *mapear*.

Todavia, por medida de impor, talvez, forma de expressão a uma matéria vivida, remeto-me às três seções que constituem esta cartografia. A primeira, **De uma cartografia**, diz respeito a *um meio*, a *um cartógrafo* e a *um plano*. Assim, em *um meio*, linhas são traçadas a respeito do meio em que, pelo e com o qual, esta pesquisa aconteceu; em *um cartógrafo*, linhas sobre o caráter relativo do cartógrafo com o meio, como experimentação e transvaloração; e em *um plano*, notas relativas e cartográficas a uma pragmática cultural. Por segunda seção, **Cavalaria, esse é o seu nome!** se desenvolve em torno *dos jogos de linguagem e das palavras de ordem* mapeadas durante o processo de produção de subjetividade na *Rede Geek*. O que vai consubstanciar a terceira seção, **RAULLL Cavalaria Geek!**, acerca *dos agenciamentos e da subjetividade*.

Na cartografia, pesquisador e objeto<sup>3</sup> se fundem (ROSÁRIO, 2008), no sentido de uma rede de afetos que se instala no encontro desses dois corpos, de tal modo que, por necessidade, gostaria nesse momento de relatar – multiplicando – como fui primeiramente afetado por essa demanda de uma produção de subjetividade *geek*, antes de enveredar por esta cartografia. Então, levando em conta a inexistência de neutralidade do pesquisador no ato de fazer pesquisa, teço considerações sobre os agenciamentos não acadêmicos – se é que me posso separar de agenciamentos – que me levaram à *Rede Geek*. Um agenciamento sobre qual gostaria de traçar linhas condiz a um grupo de amigos do qual compartilho a amizade. Foi no interior de conversas e de projetos desenvolvidos por este grupo que ouvi pela primeira vez a palavra *geek*. Ou sobre o que seria um *geek* e o que seria um *nerd*; quais as diferenças de um para o outro; sobre quem do grupo era mais *geek* ou *nerd* etc.

Isto, no início de 2011. Nunca tinha escutado tal palavra. Com os amigos, reunia-me – e ainda hoje, quando há tempo – todos os sábados para “jogar conversa fora”, na Praça da Matriz, na cidade de Redenção, interior do Ceará. Esta “conversa fora”, cortada muitas vezes por alguma coisa que havíamos consumido na semana – principalmente, algo ligado a uma determinada Cultura Pop – por exemplo, filmes, músicas, livros e quadrinhos. Destes produtos, a música era – e ainda é – o meu maior consumo. Por isso, lembro que me diziam

---

<sup>3</sup> Pesquisador e objeto, se considerarmos ainda esta reminiscente dicotomia kantiana, o que na cartografia acaba sendo desfeita ou nem “existindo”, pelo fato de se valer dos processos de singularização em vez dos produtos enquanto representação e identidade, como o que compõe a dicotomia referida.

que eu era um *geek* da música. Pois bem, a música sempre foi presente no meu dia-a-dia, desde as manhãs quando criança sendo apresentado pela minha mãe a discos e a programas de rádio, passando pela adolescência com o envolvimento no movimento *punk/hardcore*, e até hoje com acesso a podcasts de música e com *downloads* semanalmente de músicas.

Através de um amigo chamado Mauro, que fazia parte do grupo, eu conheci o podcast. Conheci-o por conta de um projeto que nós, o grupo, estávamos prestes a realizar numa rádio comunitária da cidade. O diretor da rádio, por nos conhecer e saber das nossas conversas aos sábados na pracinha, como encontro dos amigos que passavam a semana em Fortaleza estudando e/ou trabalhando, cedeu-nos um espaço na rádio. O projeto era que aos sábados realizássemos as nossas conversas na emissora, mesclando com temas tais como comportamento, educação, política e saúde. Realizamos, portanto, este projeto: um programa de rádio chamado *Papo de Coreto*, durante dois anos e três meses, onde fui apresentador e mediador.

Como a rádio era comunitária, com pouco sinal de transmissão que abrangesse a cidade, tivemos a ideia de disponibilizar nosso programa na internet, para que outras pessoas pudessem escutar a nossa “conversa fora” em qualquer lugar. Contudo, a possibilidade que a transmissão do programa acontecesse ao vivo pela internet era impossível, pelo simples fato de que a rádio não tinha tal serviço disponível. Para tanto, a solução encontrada foi o podcast. Mauro, entusiasta e ouvinte da mídia, disse no grupo que, através deste meio, poderíamos disponibilizar nosso programa na internet, para que qualquer pessoa pudesse ouvir quando, onde e da maneira como bem quisesse.

Como eu não conhecia o podcast, ele passou para mim, e para outras pessoas do nosso grupo que também tinham interesse na mídia, vários podcasts, com formatos e temáticas diversas. Sendo eu apresentador e mediador do programa de rádio, e como forma de letramento, era necessário que eu conhecesse aquela outra mídia, soubesse como funcionava o podcast. E ali, naquele “monte de arquivos” que passou para mim, através de um CD, escutei episódios do *Nerdcast*, um dos grandes podcasts brasileiros, com temática *nerd*; e do *Rapaduracast*, podcast cearense sobre cinema e séries televisivas, um dos mais escutados no país. Fiquei, a partir de então, fascinado com a mídia. Tão fascinado que quis fazer aquilo. Eu poderia.

Desde a adolescência, sempre me envolvi com mídia, principalmente, com as que levam o lema *do it yourself* – o faça você mesmo. No movimento *punk/hardcore* e num grupo literário do qual fiz parte, chamado *Luminários*, descobri os *fanzines*<sup>4</sup>. Aqui, troquei cartas, cartões postais, revistas independentes; conheci pessoas, fiz novas amizades; realizei oficinas... Ou seja, sempre gostei da possibilidade de você poder fazer e ser a mídia; a rede (colabor)ativa dos *fanzines* me possibilitou fazer isso. E o acontecimento da rádio era uma nova vivência com mídia. Entretanto, com o podcast vi novamente a possibilidade de realizar de maneira “libertária”, como o *fanzine* – “este seria o analógico [do podcast, que é digital]”<sup>5</sup>. Novamente, Mauro passou para mim alguns episódios de podcasts.

Estes, desta feita, eram sobre como se fazia a mídia. E quem falava sobre como fazer, junto de outros *podcasters*, era Tato Tarcan e Prof. Maury. Conheci-os aí. Os dois eram *hosts* de uma série de episódios sobre podcast gravados na Campus Party Brasil 5, no ano de 2012, no projeto chamado *Cubo Geek*, desenvolvido por eles e por mais outros produtores da mídia. Desses encontros, cheguei ao *wergeeks.net* e lá escutei, pela primeira vez, o *WeRgeeks Podcast*. Além disso, conheci mais o universo *geek*, tão conversado e construído pelos meus amigos.

Deste modo, comecei a me interessar pela maneira como se dava aquela produção de subjetividade. Quanto ao podcast, no sentido de fazer a mídia, eu e meus amigos conseguimos produzir e lançar o nosso na internet, sendo, a princípio, o programa de rádio *Papo de Coreto* com apenas algumas edições – o que durou certo tempo. Depois, por uma questão de disponibilidade de tempo entre nós e a emissora, saímos da rádio. Resolvemos, no entanto, continuar na internet com o *Papocast*, o nosso podcast pensado já como podcast. Mas, infelizmente, este também teve seu fim após uma periodicidade. O que não me fez desistir da mídia e lançar em 2013 um podcast – ou audioblog<sup>6</sup> – sobre música chamado *o festim*.

---

<sup>4</sup> *Fanzine* – junção das palavras em inglês *fanatic* e *magazine* – diz respeito a uma mídia alternativa e/ou a uma publicação independente. Geralmente, impresso e em fotocópia, o *fanzine* é produzido artesanalmente a partir de colagens, poesias, desenhos, rabiscos etc.

<sup>5</sup> Fala de Tato Tarcan no episódio 130 do *Ultrageek*, intitulado *Analógico e digital*.

<sup>6</sup> Por não possuírem *feed*, tecnologia que permite um podcast ser agregado a um aplicativo de escuta de podcasts, alguns arquivos de áudio na internet são chamados apenas de audioblog. Porém, muitas vezes, estes acabam sendo também conhecidos como podcasts.

Fui afetado pelo podcast. Acabei me tornando ouvinte assíduo, e resolvi enveredar por mapas que traçam, de algum modo, relação com esta mídia, como este que, por ora, entranho-me.

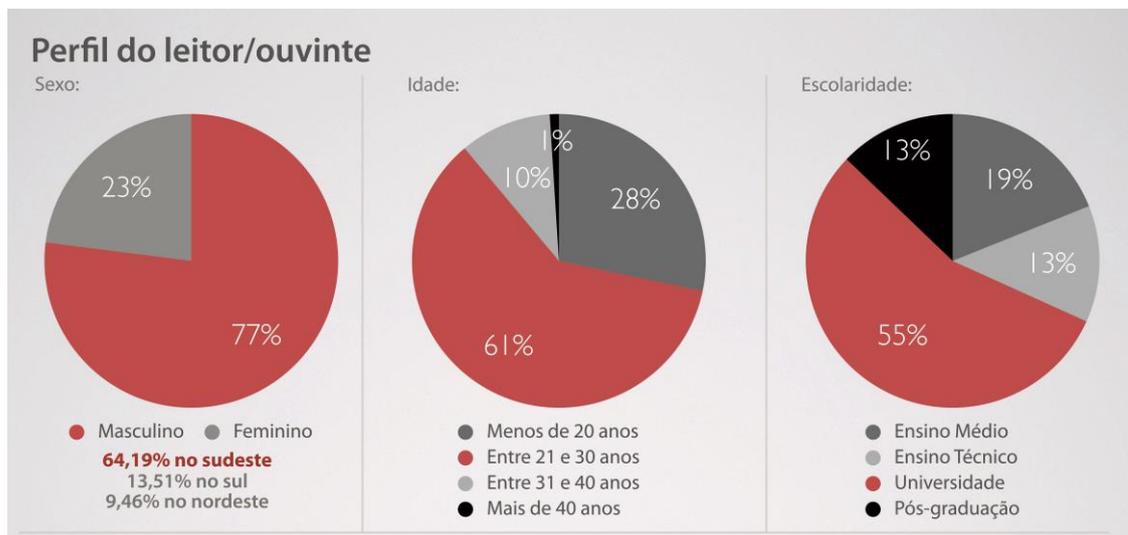
## 2 DE UMA CARTOGRAFIA

### 2.1 UM MEIO

A *Rede Geek*, num viés *macro*, é um *site* que tem como *ponto de subjetivação* uma subjetividade *geek*, criado pelos amigos Tato Tarcan e Prof. Maury. Para tanto, compõe-se de “podcasts, vídeos, blog, produtos e serviços feitos especialmente para a galera que é apaixonada por tecnologia!”<sup>7</sup>. De uma forma identitária, o *geek* seria um novo *nerd*, uma versão construída para uma subjetividade, ainda, estereotipada como tímida, esquisita, estranha, sem muito contato social. O *geek*, nessa visão de subjetividade capitalística, é o *nerd* mais simpático, “descolado”, sociável: o que chega a ser construído de que o *geek* em relação ao “nerd é completamente diferente”<sup>8</sup>, de que são dois tipos de subjetividade.

Quase todo dia, então, há um conteúdo agenciado pela *Rede Geek*, para a produção desta subjetividade. É certo que, nas segundas-feiras, esteja no *site* o podcast *Ultrageek*, assim como nas quintas-feiras, a produção de outro produto, que é o podcast e vídeo *Update*. Em sua mídia kit, espécie de portfólio para vendas de anúncios, podem-se encontrar ainda as seguintes informações a respeito dos ouvintes e leitores da *Rede Geek*:

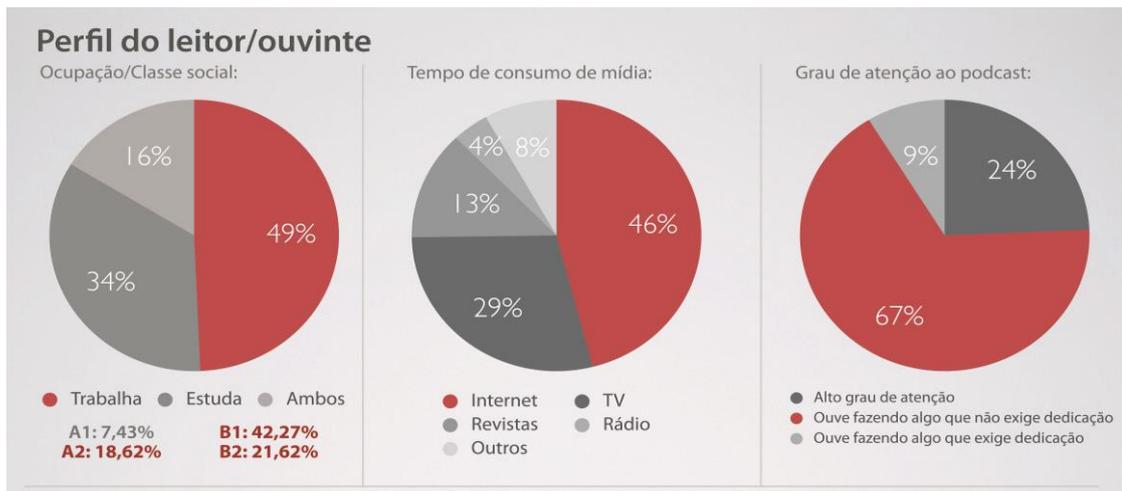
**Figura 1:** Sexo, Idade e Escolaridade do leitor e ouvinte da *Rede Geek*



**Figura 2:** Ocupação/Classe Social, Tempo de consumo de mídia e Grau de atenção ao podcast

<sup>7</sup> Na descrição do *site*, em [www.redegeek.com.br](http://www.redegeek.com.br).

<sup>8</sup> Fala de um convidado no episódio 14 do *WeRgeeks Podcast*.



Seu produto principal, o podcast *Ultrageek*, surgiu no ano de 2008, sob o nome de *WeRgeeks Podcast* e a produção de Tato Tarcan e Prof. Maury, hospedado em um blog cujo nome *wergeeks.net* que, segundo sua descrição em sua página inicial, tinha como objetivo principal divulgar conteúdos sobre tecnologia, humor, entretenimento e variedades *geeks*. O blog, a cada quinze dias, lançava um novo episódio do podcast, que sempre versava sobre um tema, de alguma forma, ligado a uma dita cultura *geek*. Assim, desde um bate-papo sobre sistemas operacionais de computadores, passando por conversas sobre personagens históricos, como Leonardo Da Vinci, até sobre jogos de videogames, tentando sempre dialogar com algo de seu *ponto de subjetivação*, reterritorializando este.

No ano de 2013, o podcast e o blog passaram por algumas mudanças. Trocou-se o nome de *WeRgeeks Podcast* por *Ultrageek*; o blog passou de *wergeeks.net* ao *site Rede Geek*; e, além disso, o podcast deixou de ser quinzenal para ser semanal. Conforme a vinheta de abertura do podcast, agora “nós somos geeks, nós somos extremos. Nós somos semanais. É mais que geek. Nós somos o Ultrageek!”. Todavia, mesmo com as mudanças, algo permaneceu como norte da produção do podcast e do *site*: o movimento em torno de uma produção de subjetividade.

Após um episódio do *Ultrageek* ser lançado, os ouvintes podem lhe escutar tanto via *streaming*, diretamente na página onde foi postado no *site*, como podem também fazer *download* do episódio em formato de arquivo de áudio. Neste segundo caso, o ouvinte tem a licença para armazenar o episódio que foi baixado em qualquer dispositivo de áudio, como celulares, *smartphones* e aparelhos de MP3, e ouvir onde e da maneira como bem quiser. Neste ínterim, vale salientar o mecanismo agregador de *feed*: um aplicativo que, instalado em

um *smartphone* com conexão à internet, “emite” uma notificação ao ouvinte de que um novo episódio do podcast está na rede e que pode ser “baixado”, ou que já foi, ali pelo aplicativo.

Segundo Prof. Maury<sup>9</sup>, o podcast *Ultrageek* tem em média 40 mil *downloads*, chegando, às vezes, dependendo do tema do episódio, a ultrapassar essa média. De acordo com ele, o episódio 80 que tratou sobre a escolha de profissão, houve 250 mil. Isto significa que, partindo de uma perspectiva lógica, pelo menos 250 mil pessoas tiveram acesso a esse conteúdo, focalizado, principalmente, em um bate-papo sobre profissões ligadas à área de Tecnologia da Informação (TI). Acrescento a isso a importância de mais de cinco mil<sup>10</sup> inscrições de *feed*, o que pode apontar: muitos dos ouvintes do podcast o ouvem diretamente pelo celular, *smartphone* – “segundo pesquisas<sup>11</sup>, cerca de 60% dos ouvintes escutam o podcast no carro no momento em que estão dirigindo ou em transporte público através do celular”<sup>12</sup>.

Até aqui, a *Rede Geek*, vista a partir de uma perspectiva *macro*, cortada as suas arestas que podem engendrar conexões. Mas, de um ponto de vista *micro*, como a *Rede Geek* se constrói enquanto realidade social? Que agenciamentos *coletivos de enunciação* e *maquínicos de desejo* possibilitam essa produção de subjetividade? Há linhas de singularização que fazem fugir uma determinada *subjetividade capitalística*? Para tanto, responder a perguntas como essas, só estando no meio, ou melhor, entrando pelo meio, para mapear linhas de territorialização e de desterritorialização.

Um campo de pesquisa – no sentido substancial do termo. Substancial, na perspectiva de que existe um lugar onde encontro um objeto, por exemplo, meu objeto de pesquisa, e teço (retiro, substancialmente) considerações acerca do que pesquiso: a subjetividade *geek*. Entretanto, entendendo que a experiência de pesquisa não advém somente do campo, *per si*, mas de todas as conexões que eu, “sujeito pesquisador”, agencio e sou agenciado dentro e fora do campo, no plano de imanência – na vida –, o campo de pesquisa não se encerra num determinado tempo e espaço, fechados, alinhados a uma história. A cartografia se produz mais pela geografia do que pela história (DELEUZE, 2013).

<sup>9</sup> Em entrevista ao podcast *FarandolaCast*, episódio 6.

<sup>10</sup> De acordo com a mídia kit da *Rede Geek*, disponível no site: [www.ftpidigital.com.br](http://www.ftpidigital.com.br).

<sup>11</sup> Uma fonte que presta dados a *podcasters* é a PodPesquisa, que teve a última edição realizada no ano de 2014, com intuito de saber informações acerca dos ouvintes de podcasts, suas relações com a mídia etc. Mais informações em: <http://podpesquisa.com.br/>.

<sup>12</sup> Tato Tarcán e Prof. Maury em uma conversa com uma representante da empresa Ford, na Campus Party Brasil 7, em janeiro de 2014.

Todavia, se é para decalcar um “campo”, represento *Rede Geek*, por onde minha cartografia se entremeia. Porém, cartografando linhas de fuga a partir das interações desenvolvidas naquele “campo” e por ali afora. Não deixando de lado o fato de que meus mapas traçados não condizem como representações do que observei e intervi, mas, como multiplicação e experimentação da minha *relação* com o “campo”, com os “sujeitos pesquisados”, com os conteúdos ensejados pela *Rede Geek* etc. Ou seja, não a uma interpretação, e sim, a uma multiplicação dos sentidos; o antropólogo Viveiros de Castro (2002, p.132, grifo do autor), multiplicando o pensamento de Deleuze & Guattari, diz que “se há algo que cabe de direito à antropologia, não é certamente a tarefa de *explicar o mundo de outrem*, mas a de *multiplicar nosso mundo*”. Disto, multipliquei, numa pesquisa em Pragmática, na área de Linguística Aplicada.

Então, ao tomar a multiplicação pela experimentação, sendo esta uma relação *relativa*, entre pesquisador e pesquisado, por que teria, eu, medo de levar o discurso do pesquisado a sério? A sério – na perspectiva de que aquele me interpela para uma multiplicação de sentidos em *dever*, mas, não, na direção de que devo tomá-lo como substância para tecer uma análise. Aqui, não rebato o estatuto da análise, contudo, esta como algo em substância que estabelece um sentido que pode ser significado, identificado, representado. De modo contrário, multiplicação é levar em consideração a minha *objetividade relativa*, que é um ponto de vista sobre um ponto de vista também relativo – do pesquisado que, considerando-o dessa maneira, agora, passa a ser uma agência, por sinal, coletiva. A verdade do relativo é senão a relação.

Isto propõe outra postura para o modo de fazer pesquisa, no caso, na Antropologia, segundo Viveiros de Castro (2002), ao conceber a *relação* de (práticas de) sentidos entre os discursos do pesquisador (o antropólogo) e do pesquisado (o nativo, por exemplo). Não é uma pesquisa ou etnografia em que se parte de concepções genéricas do que seja campo, objeto, social, cultura, política etc. e ver como tais concepções se estabelecem de um modo particular no observado; tal epistemologia, assim, propaga-se com uma perspectiva relativista, aquela que apostaria num significado de Cultura (com “c” maiúsculo), universal, por exemplo, e caberia ao pesquisador etnografar uma cultura particular (com “c” minúsculo). Em outras palavras, é a crítica à pesquisa<sup>13</sup> que parte de seus próprios conceitos para entender

---

<sup>13</sup> Cf. Viveiros de Castro (2002).

o objeto, estabelecendo, dessa forma, um jogo desigual do pesquisador para com o pesquisado.

Por uma cartografia em vez de uma etnografia; ou, que seja uma etnografia pós-social, ressonante desse caráter *relativo* de se compreender o conhecimento<sup>14</sup>.

Dessa atenção ao ator, eminentemente etnográfica, que se contrapõe à construção de uma realidade única captada em forma de grandes conjuntos – sociedades, culturas - e de um saber especializado pairando à margem dela (ou sobre ela, ou sob ela) e de algum modo, portanto, insubstancial (SÁEZ, 2012, p.15).

Daí uma produção de conhecimento que privilegie a pressuposição de que os mesmos procedimentos usados para a investigação sejam conceitualmente considerados da mesma ordem dos procedimentos investigados, já que se propõe uma *verdade do relativo*. Assim, que os conceitos, tanto os do pesquisador quanto os do pesquisado, estejam num mesmo plano, como ontologias simétricas. Não obstante, há de se convir que isto não equivalha à igualdade de pontos de vistas; mas *conceitos* como Outrem, como expressão de um mundo possível, por um ponto de vista que se encontra num corpo em *devenir*. Por aqui que esta pesquisa seguiu.

Deleuze (2011a) fala da existência de dois tipos de mapas: os que são extensivos e os que são intensivos. Os primeiros, entendidos da maneira como, comumente, compreende-se um mapa; já os segundos, da ordem do *devenir*, da produção de mapas – movimento que está mais próximo do ato de cartografar. Cartografar, então, é o ato de *fazer* mapas, característica aproximativa do rizoma, imagem do pensamento alternativo ao arborescente que o estrato Ciência, com sua metodologia perseguida de metas e de procedimentos a cumprir, coloca quase sempre como perspectiva única de atingir – via o parâmetro da razão e da objetividade – a representação, logo, a verdade (a raiz).

Com isso, não quero dizer que o rizoma esteja imbuído por tal perspectiva, afinal

existem estruturas de árvore ou de raízes nos rizomas, mas, inversamente, um galho de árvore ou uma divisão de raiz podem recomeçar a brotar em rizoma. A demarcação não depende aqui de análises teóricas que impliquem universais, mas de uma pragmática que compõe as multiplicidades ou conjunto de intensidades (DELEUZE & GUATTARI, 2011a, p.33).

---

<sup>14</sup> Goldman (2008) concebe a etnografia pós-social como uma cartografia. Desse modo, a cartografia, como “metodologia” muito utilizada na Psicologia, por exemplo, equipara-se a uma etnografia, quando se distinguiu desta pelo caráter interventivo (Cf. PASSOS; KASTRUP; ESCÓSSIA, 2010).

Dessa forma, não se amparando em um essencialismo transcendente, o rizoma privilegia o plano de imanência, as multiplicidades, os fluxos, a produção desejante, o *devenir*. Assim, o rizoma se produz da imanência, enquanto o modelo arborescente, da transcendência. O rizoma é levado por linhas, pelo movimento, por direções movediças, por conexões – o “e...e...e” em vez do “é” transcendente –, pela aparente desordem. O rizoma não tem início nem fim; é antimétodo, é a-centrado, é meio.

Por necessidade de apontar características aproximativas do rizoma, Deleuze & Guattari (2011a) traçam os seguintes princípios: o da conexão e da heterogeneidade; de multiplicidade; de ruptura assignificante; de cartografia e de decalcomania. Considerando isso, no rizoma, qualquer ponto é capaz de se conectar a outro ponto, mostrando-se heterogêneo, por uma multiplicidade de *agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos* que podem lhe compor. Não é apenas de traços linguísticos que se compõe um rizoma, mas, por regimes mistos, tanto semióticos como de corpos, funcionando, assim, via uma *máquina abstrata, diagramática*, que pragmaticamente faz intervir aspectos linguísticos e extralinguísticos.

Uma vez conectado, já não é mais o mesmo, a cada “entrada” de um novo elemento no rizoma há uma multiplicação, outro rizoma. Uma entrada que se dá no campo do intensivo, dos *afectos*<sup>15</sup>, do *devenir*. Dessa maneira, o que lhe constitui é a multiplicidade, e não, o Uno a ser objeto, sujeito, essência. A multiplicidade não quer dizer o múltiplo, porque o múltiplo pressupõe ainda o Uno. O múltiplo e o Uno são retirados de um plano de imanência que se constitui via multiplicidade, ou seja, se o múltiplo é “n” e o Uno, 1, a multiplicidade é n-1. Tomar o múltiplo e o Uno é partir de um universal transcendente, que pode ser a história, a infraestrutura econômica, o Édipo e as tantas outras constantes universais que paralisam a variação contínua. Em se tratando da Linguística, a própria ideia de variação – que lhe é muito cara, em um viés da sociolinguística – parte da existência de uma língua (Uno) para pensar as variações linguísticas (múltiplo). Contudo, pensando por multiplicidade, não é perceber uma variável que pressupõe uma constante, mas, sim, uma variação contínua da língua.

---

<sup>15</sup> Deleuze (2011a), ao falar sobre o livro *Ética* de Espinosa, diz que este se compõe de três elementos que não constituem somente conteúdos, mas, também, formas de expressão. Um desses três elementos é o *signo* ou *afecto*, sendo sempre um efeito. “São passagens, devires, ascensões e quedas, variações contínuas de potência que vão de um estado a outro: serão chamados afectos” (p.178).

Todas as multiplicidades são planas, uma vez que elas preenchem, ocupam todas as suas dimensões: falar-se-á então de um *plano de consistência* das multiplicidades, se bem que este "plano" seja de dimensões crescentes segundo o número de conexões que se estabelecem nele. As multiplicidades se definem pelo fora: pela linha abstrata, linha de fuga ou de desterritorialização segundo a qual elas mudam de natureza ao se conectarem às outras. O plano de consistência (grade) é o fora de todas as multiplicidades (DELEUZE & GUATTARI, 2011a, p.25, grifo dos autores).

Desse modo, quanto à dinamicidade do rizoma, esta é marcada por rupturas, em que linhas que formam o rizoma podem se conectar e formarem outros rizomas, numa luta de desterritorialização e de reterritorialização. Assim, existem três tipos de linhas: duras, de fuga e flexíveis. As primeiras são as que compõem um território – um espaço fixo, demarcado, estratificado, identitário, significado. A depender dos encontros, geradores de conexões, *afecções* – capacidade de corpos estarem *afectados* por outros corpos –, um determinado *plano de consistência* se desfaz, multiplicando-se por *afectos*, via uma linha de fuga, que se presta como uma tangente às linhas duras: há aí uma desterritorialização.

Uma ruptura assignificante, vale salientar. Assignificante, indo de encontro a uma necessidade de interpretação *significante* que corta qualquer estrutura, própria a uma leitura estruturalista que se serve do *regime significante* e da interpretação do *significado*, e que irá remeter novamente ao um *significante*. O rompimento de um rizoma se dá por uma linha de fuga que explode uma linha dura, segmentária, podendo ser retomado segundo quaisquer outras linhas que lhe compõe, porque há no rizoma a presença dessas duas linhas, fazendo, dessa forma, com que se pense na existência de apenas uma: flexível.

As linhas flexíveis comportariam, então, estas duas capacidades, de territorialização e de desterritorialização: de um lado, a capacidade de se deixar levar pelo *afecto* e, de outro, de barrá-lo. Barrá-lo consistirá numa reterritorialização, já que aquela linha de fuga prestar-se-á, neste caso, como *negativa*. Do contrário, deixar-se levar pela linha de fuga é *positivar*, pois é variar continuamente. Portanto, por esta linha flexível, há uma linha *molecular*, da ordem das intensidades, dos *afectos*, e uma *molar*, da ordem da extensão, da barragem do *devenir*. Acompanhar o rizoma, nessa luta de desterritorialização e de reterritorialização, é fazer um mapa, cartografar as linhas: flexíveis, duras e de fuga. A cartografia, desta maneira, estabelece-se pelo processo de acompanhamento da *produção desejanste* (Cf. DELEUZE & GUATTARI, 2011c), enquanto formação da realidade social – entendida como multiplicidade – pelas linhas sendo traçadas.

Compreendo o *desejo* como produção de realidade social, não como falta ou como excesso, já que tomá-lo, ainda, sobre estas últimas é estar no âmbito do decalque, porque se pensa por estrutura, representação, produto que pode ser reproduzido segundo uma lógica da Ciência, do pensamento arborescente, em busca de chegar a uma raiz, a uma verdade. No entanto, “diferente é o rizoma, *mapa e não decalque*” (DELEUZE & GUATTARI, 2011a, p.30, grifo dos autores). Deste modo, o próprio inconsciente deve ser concebido como pura produção desejante, em vez de representação do desejo como falta ou como excesso. Então, cartografar é fazer mapa, uma experimentação no real: acompanhar a produção, o processo<sup>16</sup>.

É produção no sentido de processualidade, não, de produto. Mapear a processualidade enquanto engendramento de *agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos do desejo* que produzem o movimento das linhas. Um *construtivismo*. O mapa, assim sendo, faz parte do rizoma, é suscetível de modificações. Ele é aberto, com múltiplas entradas que podem ser conectadas, reversíveis. De tal modo, o mapa é *performance*, sendo preciso, por se compor de linhas flexíveis – que podem desterritorializar e reterritorializar –, a oposição de seu decalque, da árvore. Ou seja, é necessário opor o decalque ao mapa, e ver até que ponto linhas de fuga são bloqueadas, estancando, dessa forma, a produção desejante de realidade social.

Por essa característica, a cartografia encontra-se como um (anti)método para a pesquisa em Pragmática que, por ora, serviu-me. Afinal, segundo Deleuze & Guattari (2011a, p.45, grifo dos autores), “RIZOMÁTICA = ESQUIZOANÁLISE = ESTRATOANÁLISE = PRAGMÁTICA = MICROPOLÍTICA”. “Anti”, pelo fato de que vai de encontro a uma perspectiva de fazer pesquisa que se vale de uma metodologia que pressupõe caminhos para atingir metas: um método arborescente, bem comum na Ciência, desde o pensamento moderno. Na verdade, não seria nem uma perspectiva de se fazer ciência<sup>17</sup> – a que por aqui

---

<sup>16</sup> Por medida de precaução conceitual, aqui o *desejo* enquanto processo desejante tem o mesmo sentido de *devir* enquanto processo, haja vista o que Viveiros de Castro (2007) diz a respeito da mudança de Deleuze & Guattari em relação ao vol.1 de *Capitalismo e esquizofrenia*, que compreende o livro *O anti-Édipo*, para o *Mil platôs*, seu vol.2. A perspectiva de encarar a produção de realidade social como processo desejante continua, porém, sob a ótica do devir: “penso que a mudança reflete um deslocamento crucial do interesse analítico de Deleuze e Guattari, de um horizonte intra-específico para um inter-específico; de uma economia humana do desejo – desejo histórico-mundial, racial, sociopolítico, e não desejo familiar, personológico, edipiano; mas desejo assim mesmo humano – para uma economia de afetos transespecíficos que ignoram a ordem natural das espécies e suas sínteses limitativas, conectando-nos por disjunção inclusiva com o plano de imanência” (VIVEIROS DE CASTRO, 2007, p.118).

<sup>17</sup> “De forma alguma pretendemos ao título de ciência. Não reconhecemos nem cientificidade nem ideologia, somente agenciamentos” (DELEUZE & GUATTARI, 2011a, p.45).

agencio –, contudo, outra imagem de pensamento. Com um pensamento rizomático, que privilegia o *plano de imanência*, são nos caminhos que vão sendo construídas as “metas”, a depender dos fluxos, dos encontros, das conexões.

Uma Pragmática que dialoga com a perspectiva de uma Nova Pragmática (RAJAGOPALAN, 2010; SILVA; ALENCAR; FERREIRA, 2014), que pensa numa postura pragmática para a Linguística, considerando, dessa maneira, o fora para pensar a linguagem, e não, a linguagem para pensar o fora – a vida, que se faz pragmática. É um movimento inverso, que não quer dizer: a relação de representação entre vida e linguagem. Pelo contrário, como que a vida é constituída pela linguagem e como que a vida constitui a linguagem. Então, como fazer isso? Que procedimento “metodológico” poderia dar uma pista de como se compreender esse processo? Isto, processo, em vez de produto; ação, no lugar de representação. A cartografia: uma *micropolítica*.

Deleuze & Guattari (2014), ao tratarem da literatura de Kafka, dizem que esta se faz rizomática. É uma literatura menor, porque faz da literatura um *uso menor*, não no sentido de grandeza, de que sua literatura seria menor do que as outras, mas, do tratamento que ele dá à língua em que escreve. É um tratamento que faz a língua variar, gaguejar, o “e...e...e”, dentro da própria língua, no caso, ele, tcheco e judeu, escrevendo em alemão. Por essa multiplicação que ele faz do alemão, comparada aos que os negros norte-americanos fizeram do inglês nos guetos de Nova York, tem-se um *uso menor* da língua<sup>18</sup>. *Menor* que se contrapõe ao uso *maior* que prever regularidades, constantes, o Uno. Esses usos são políticos, já que a linguagem é uma questão de política antes de ser de linguística (DELEUZE & GUATTARI, 2011b), desse modo, fazer o *maior* devir *menor*.

Quando dizíamos que as três linhas do desejo podem ser agrupadas e reduzidas a duas: de um lado, uma linha flexível, molecular, inconsciente, das atrações e repulsas, dos afetos e de suas simulações e, de outro, uma linha dura, sedentária, molar, consciente, dos territórios. Da mesma forma, dependendo da conveniência do uso que a cada momento fazemos dos conceitos, podemos, estrategicamente, tanto chamar de *micropolítica* a política das três linhas [...], quanto reservar este termo para a política das duas primeiras (o fluxo) e usar o termo *macropolítica* para a da terceira (a linha propriamente dita) (ROLNIK, 2014, p.59, grifo da autora).

O uso *menor* é do âmbito da *micropolítica* e o *maior*, da *macropolítica*. Na mesma perspectiva, o *micro* versus *macro* não correspondem a níveis de grandeza, como se o

<sup>18</sup> Quanto ao inglês como uso *menor*, é digna de nota a tese de Zaidan (2013) sobre o *Word English*, intitulada *Por um inglês menor: a desterritorialização da grande língua*, segundo a perspectiva da Nova Pragmática, ao trabalhar com o conceito de literatura menor em Deleuze & Guattari.

*macro* dissesse respeito ao Estado, ao social, ao invisível, por exemplo, e o *micro*, ao individual, à família, ao visível. Todavia, é uma questão de natureza: o que, pelas conexões, uma determinada linha pode encerrar uma *macropolítica* ou uma *micropolítica*. Se a produção desejanse de realidade, o *devir*, é potencializada por linhas de fugas, envereda-se por uma linha *molecular, menor, micropolítica*. A literatura rizomática de Kafka é, assim, uma *micropolítica*. E para mapeá-la, primeiramente, é necessário escolher uma entrada, afinal, em um mapa – um rizoma – há várias, onde por uma se poderá ser levado às outras, através de conexões.

Na *Rede Geek*, pode-se fazer vários cortes, trançando, dessa forma, uma multiplicidade de planos de imanência. Um plano de imanência é um corte no caos, uma seleção, que criva e permite a criação de conceitos. No plano de imanência, há o funcionamento da *máquina abstrata* que produz os *agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo* que darão na criação de conceitos. É a gramática dos *jogos de linguagem*, de uma perspectiva wittgensteiniana. Portanto, é necessário um corte, um plano de imanência, para adentrar um meio e multiplicar seus jogos de linguagem, mapeando os agenciamentos.

Para seguir os fluxos, a produção das linhas de subjetividade, escolhi como entrada no rizoma o podcast *Ultrageek*, “o produto principal”<sup>19</sup>, que

aborda o universo geek de um jeito descontraído, extremo e com muito bom humor! Cinema, ciência, games, séries, tecnologia, HQs, literatura, história são os temas desse programa que sai toda segunda-feira e que tem aquele tempero de sacanagem que a Cavalaria tanto ama!<sup>20</sup>

O podcast<sup>21</sup>, entendido tanto como um gênero discursivo, uma mídia e/ou como uma tecnologia de comunicação – uma vez que, segundo Primo (2005, p.3), o termo “sofre da mesma ambigüidade que ‘programa’: pode tanto significar um produto midiático seriado quanto um de seus episódios”. É o rádio que não é rádio (Cf. LOPES, 2014), sendo um uso *menor* do rádio, já que, para fazer este – aqui falo do programa –, é necessária toda uma *macropolítica*: estar em uma instituição registrada como rádio, com todos os aparatos legais; e

<sup>19</sup> Segundo Prof. Maury, um dos administradores da *Rede Geek*, em um bate-papo com um convidado no #DesafioFORD, na Campus Party Brasil 7, em janeiro de 2014.

<sup>20</sup> Descrição do *Ultrageek* no site da *Rede Geek*.

<sup>21</sup> Podcast, de *podcasting*, “é um processo midiático que emerge a partir da publicação de arquivos de áudio na Internet” (PRIMO, 2005, p.1). Surgido em meados de 2004, o nome vem da junção das palavras *pod*, de *iPod* – marca registrada da empresa norte-americana Apple para o seu aparelho de reprodução digital de áudio –, e *cast*, de *casting* – palavra inglesa que, em uma tradução livre, significa distribuição.

ser o locutor um radialista de formação, pelo menos. Isto, sem contar com as web rádios. Então, seu uso *menor* é a variação que o podcast consegue propiciar para com um padrão *maior, molar*, que é o rádio, como as rádios comunitárias fazem ou, tratando-se de outras mídias, como os fanzines, com as revistas corporativas. Variação que dá numa *macropolítica* do podcast<sup>22</sup>.

Desse modo, percebo o quanto uma produção de subjetividade é potencializada, via *agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo*. Só mapeando, enveredando por uma entrada e se conectando a outras, no rizoma, para, assim, multiplicar esta produção de realidade. Acompanhar o movimento de linhas e sua luta de territorialização e de desterritorialização, os fluxos, o *devir*, enquanto *micropolítica*. Herschmann e Kischinhevsky (2008, p.104, grifo dos autores) dizem que o “*podcasting* começa a inaugurar novas formas de sociabilidade e a constituir toda uma rede de identificações culturais, valorizadas e prestigiadas pelos usuários”. Com esta cartografia, busquei mapear o processo de *socialidade*<sup>23</sup>, em vez de sociabilidade, que se faz nos encontros, nas conexões, em seus movimentos *relacionais* que o *podcasting* pode agenciar numa multiplicidade de jogos de linguagem.

## 2.2 UM CARTÓGRAFO

Uma entrada. Com o resultado da qualificação do meu projeto de pesquisa, senti-me com a necessidade de compartilhar com a *Rede Geek* a aprovação, comunicando aos que fazem a *Rede* – tanto seus gerais<sup>24</sup> como a *Cavalaria Geek* – a minha enorme alegria em ter ouvido da banca de avaliadores o conceito satisfatório para com a pesquisa. Para isso, satisfiz-me do jogo de linguagem *e-mail*. Enviei, então, um e-mail no qual, além de compartilhar as alegrias obtidas com a qualificação, solicitava para os gerais Tato Tarcan e Prof. Maury que, se possível fosse, lessem meu e-mail no próximo episódio do podcast *Ultrageek*. Este pedido era para que todos que escutassem o podcast – a *Cavalaria Geek* – ficassem também a par dessas alegrias que por ora eu as compartilhava.

<sup>22</sup> Atualmente, existem cursos de formação para quem quer trabalhar com ou fazer a mídia podcast, sem falar, nos discursos de profissionalização que circulam entre os produtores da mídia, principalmente, entre os mais antigos no Brasil. Um exemplo de profissionalização do podcast, de uma visão *macropolítica* da mídia, é o *site* Mundo Podcast, destinado a quem se interessa pela mídia: <http://mundopodcast.com.br/>.

<sup>23</sup> A noção de socialidade vai de encontro à ideia de sociabilidade. Advindo da antropologia de Marilyn Strathern, o termo, segundo Goldman & Viveiros de Castro (2006, p.183), “se constitui no funcionamento efetivo das coisas (humanos, animais, objetos, espíritos...), ela [a socialidade] tampouco ‘está lá’”.

<sup>24</sup> *Generais* é o modo pelo qual a *Cavalaria Geek* – os ouvintes e leitores da *Rede Geek* –, na maioria das vezes, pronominalizam Tato Tarcan e Prof. Maury, administradores da *Rede*.

Fui respondido tanto por *Twitter*<sup>25</sup> como por e-mail e por podcast – calma, desalinharei estas (já sendo, assim, e aqui, outras) linhas melhor. Pois bem, não me esqueço de que estou lidando com um “campo” de pesquisa que se vale por uma multiplicidade de linhas de fuga que, a qualquer momento, podem lhe desterritorializar. Afinal, um dos princípios do rizoma, que a internet se faz, é a ruptura assignificante: “um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas” (DELEUZE & GUATTARI, 2011a, p.25). Desalinho, desse modo, uma linha de fuga de cada vez, pelo *Twitter*, pelo e-mail e pelo podcast, porque cartografar nada mais é do que acompanhar processos.

Pelo *Twitter*, perguntei ao Tato Tarcan e ao Prof. Maury se tinham recebido meu e-mail, já que havia quase uma semana que eu tinha o enviado e ainda não continha nenhuma resposta por parte deles. Prof. Maury me perguntou se era o que dizia respeito ao meu estudo, respondi que sim; daí eu supus a conclusão de que haviam recebido e que, apenas, não tinham ainda respondido pelo fato de estarem de mudança, de arrumação d’A *Casa Geek*<sup>26</sup>. Dias depois, recebi uma resposta do e-mail; nesta, Prof. Maury dizia que eles, a *Rede Geek*, estavam muito contentes pelo resultado da minha qualificação e que, caso eu precisasse de alguma coisa, poderia sempre contar com a ajuda deles. O que mais precisava, naquele momento, era que eles compartilhassem aquele e-mail numa *leitura de e-mails e comentários* do podcast *Ultrageek*, para que a *Cavalaria* ficasse também sabendo.

Respondi agradecendo a eles por oportunizarem minha pesquisa e por estarem sempre à disposição em me ajudar. Esperava, então, numa próxima *leitura de e-mails e comentários* que meu e-mail fosse lido. Aconteceu que, no episódio posterior a estes agenciamentos mediados pelo *Twitter* e pelo e-mail, isso não foi possível. Somente, no episódio seguinte (de número 147) a este último, meu e-mail foi “lido” por eles – escrevo lido entre aspas porque não foi uma leitura *ipsis litteris*. No jogo de linguagem *recadinhos do coração*, Tato Tarcan e Prof. Maury, ao divulgarem uma pesquisa de um membro (o

---

<sup>25</sup> Rede social digital, em que se compartilham mensagens instantâneas com até 140 caracteres. Seu endereço eletrônico: [www.twitter.com](http://www.twitter.com).

<sup>26</sup> Como é chamada a casa onde Tato e Prof. Maury moram e, ao mesmo tempo, trabalham.

“Encanador”<sup>27</sup>) da *Cavalaria Geek*, eles aproveitaram para falar da minha pesquisa, dos resultados da qualificação. Assim, o agenciamento para com a *Cavalaria* aconteceu.

A partir dos fatos narrados acima, que não devem ser entendidos como uma representação da verdade, mas, sim, como uma multiplicação de sentidos, pode-se perceber um caráter *relativo* do pesquisador para com o pesquisado. Digo, apenas, *um caráter relativo*, porque, a depender das conexões engendradas pelo “campo” de pesquisa, outras relações, tendo como fundo (sem fundo, ou melhor, sem essência) um *devir*, podem acontecer. Em outras palavras, quero enfatizar as linhas de fuga propiciadas por um *devir-pesquisador* e um *devir-pesquisado*, não se esquecendo, é claro, do *perspectivismo* que, ancorado nesses *devires*, engendrou produções de sentido.

Nem metáfora, nem metamorfose, um devir é um movimento que desterritorializa ambos os termos da relação que ele estabelece, extraindo-os das relações que os definiam anteriormente para associá-los através de uma nova “conexão parcial”. O verbo devir, neste sentido, não designa uma operação predicativa ou uma ação transitiva: estar implicado em um devir-onça não é a mesma coisa que virar uma onça (VIVEIROS DE CASTRO, 2007, p.116).

Esperava reações da *Cavalaria* àquela divulgação. Queria ver a recepção da minha pesquisa, em relação aos resultados satisfatórios obtidos com a qualificação e que, de algum modo, ressonavam o que tinha cartografado naquele espaço de três meses já de cartografia sobre a subjetividade *geek*. A recepção dos generais, pelo que percebi, foi muito mais de curiosidade pelo fato de alguém está pesquisando-os; e quanto à *Cavalaria*, apenas um membro nos comentários do podcast fez o seguinte *post*: “me sinto um rato de laboratório, por ser um objeto de estudo”. À recepção deste último sujeito, gostaria de me deter um pouco.

A resposta do membro da *Cavalaria* pode apontar para alguns possíveis pontos de vista em relação à pesquisa que estava desenvolvendo; ou não, a recepção pode ser apenas um comentário jocoso, mas, que, mesmo assim, é um ponto de vista. “Será sujeito aquele que vier ao ponto de vista, ou sobretudo aquele que se instalar no ponto de vista” (DELEUZE, 1991, p.36). É digno de nota que, levando em conta a *verdade do relativo*, devo confessar que, mesmo que eu quisesse, jamais saberia o ponto de vista do outro. Meu ponto de vista sobre o outro vai ser sempre um ponto de vista, que nunca é estanque, sobre um ponto de vista que jamais condirá aquele ponto de vista experimentado pelo outro, “porque todo ponto de vista é

<sup>27</sup> Todos os membros da *Cavalaria Geek*, até não serem batizados, são recrutas. Todavia, em cada episódio do podcast *Ultrageek*, há o jogo de linguagem *batismo*, momento em que um recruta é batizado pelos generais com uma nova função, deixando, a partir de então, de ser recruta.

ponto de vista sobre uma variação”<sup>28</sup>. Então, vamos às multiplicações de sentidos que aqui, a partir do meu ponto de vista sobre aquele, experimentei com tal comentário, em particular, com o *fazer pesquisa*.

A primeira delas é em relação ao ato de fazer da Ciência que, pelo comentário, pode nos levar a crer em um único modo de se fazer: o do pesquisador em um laboratório com o seu objeto de estudo, no caso, com um rato. Ademais, o comentário pôde me interpelar (o que na verdade me interpelou) acerca do meu ato de fazer pesquisa, já que o objeto pesquisado é um sujeito-agente coletivo, no sentido de que meu conhecimento para com ele advém de um processo *relacional*. Com isso, vieram-me as seguintes perguntas: estava, eu mesmo, fazendo uma cartografia tal como ela se propaga, epistemo-politicamente? Se sim, o que precisava fazer para que minha pesquisa fosse vista com e a partir de outros olhos? Se não, o que precisava consertar? Perguntas difíceis de responder, imbuídas de *representação*, e que sobre as quais, aqui, não pretendo tecer respostas. O que quero enfatizar, com esta recepção, é o fato da relação de um *devir-pesquisado* intervir sobre um *devir-pesquisador*, servindo, talvez, de exemplo de uma relação de conhecimento que se dá *relativamente*. Pela experimentação, só me restou multiplicar os sentidos, a partir de um ponto de vista que me traçou uma linha de fuga.

Agora, sobre a habitação de um território movediço: um campo visto a partir do ponto de vista cartográfico, por um *devir-pesquisador*. Volto às trocas de mensagens pelo *Twitter*, desalinhando-o um tanto mais. A perspectiva foi a de tentar pensar *como* um *devir-pesquisado*, mas, não, *como um devir-pesquisado*, porque jamais conseguiria pensar, como disse, com o ponto de vista do pesquisado, e nem este, sobre o seu próprio ponto de vista, já que todo ponto de vista será sempre uma perspectiva, ao contrário de uma representação.

Desse modo, utilizei-me do jogo de linguagem *Twitter como um devir-pesquisado* se utiliza, para interagir com a *Rede Geek*. Então, quanto a isso, destaco duas observações: a primeira, não adiantaria pesquisar a produção de subjetividade *geek*, nesta *Rede*, a partir de seu campo, fechado em sua URL<sup>29</sup>, se esta podia me levar a uma multiplicidade de linhas de fuga, de conexões; e a segunda, complementando a anterior, se a ideia era me valer de um plano ontológico simétrico, conceitualmente, os procedimentos investigados foram tão

<sup>28</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.37.

<sup>29</sup> Sigla para *Uniform Resource Locator* que, traduzindo livremente, quer dizer “localizador uniforme de recursos”. Da *Rede Geek*, seu endereço eletrônico: [www.redegeek.com.br](http://www.redegeek.com.br).

verdadeiros quantos os procedimentos preparados para a investigação, e que, se me pautei por uma epistemologia *relativa*, foi nada mais apropriado do que multiplicar experimentando, pois a *relação* entre devires (o do pesquisador e do pesquisado) injeta transformação de ambos: instalando-se numa posição de ponto de vista, “a transformação do objeto remete a uma transformação correlativa do sujeito” (DELEUZE, 1991, p.36).

Se no *Twitter* a *Cavalaria Geek* interagira com a *Rede Geek* e vice-versa, meu corpo de pesquisador, em *devir*, foi agenciado – afectado – a *ver como*, com *perceptos*, dessa maneira; então, enviei *tweets*<sup>30</sup>, compartilhei, conversei com a *Rede* e com a *Cavalaria*. Não me neguei a fazer isso. Acompanhei processos que a todo o momento foram tomados por desterritorialização, em que o meu *ver como* foi um ponto de vista sobre um ponto de vista. Assim, desloquei a ideia de *intervenção*, para um plano *relativo*, como transformação de ambos os devires; daí a *intervenção* não partiu apenas do pesquisador, mas, também, do pesquisado.

Portanto, se eu entendesse o campo de maneira substancialmente, meu espaço de pesquisa seria um mapa pronto e acabado. Ter-me-ia de ficar apenas num espaço restrito que, provavelmente, seria o *site* da *Rede Geek*; ou ficaria, apenas, a esperar uma resposta de e-mail, sem me utilizar de outro fluxo em que aquelas produções de subjetividade ali se retroalimentam. Perseguir os fluxos, as produções relativas em *devir*, multiplicando os sentidos; pois, somente dessa maneira, soube o porquê da demora em responder meu e-mail, pelo *Twitter* e por outras linhas de fuga que o campo apontava, *diferentemente*: o atraso da *Rede Geek* para com seus ouvintes e leitores era devido à arrumação de sua nova casa e local de trabalho, a *Casa Geek*.

Servindo-me de uma ontologia simétrica, a maneira como o *Twitter*, como *máquina* – diria Deleuze & Guattari (2011c) –, estabeleceu uma relação de devires, não é menos ou mais importante do que o pesquisador ou do que o pesquisado, em termos de agência. O que, se eu considerá-lo de modo contrário, ficaria, ainda, na discussão de que o ser é capaz de agir e o objeto, não: a velha questão ontológica do que “é” ou “não é”. A esse respeito, são válidos os questionamentos atuais que a Ciberantropologia (Cf. RIFIOTIS, 2012) e a Comunicação (Cf. PRIMO, 2013) vêm fazendo em torno dos conceitos já prontos de virtual, ciberespaço, rede social e outros; assim como as interrogações que o *perspectivismo*

---

<sup>30</sup> Modo como as mensagens no *Twitter* são chamadas.

*ameríndio*, como epistemologia, pode propor, acerca da dicotomia natureza e cultura e de suas reversões, ao binômio humano (ser) e não humano (objeto).

Foi pelo *Twitter* que fiquei sabendo que a *Rede Geek* estava ao vivo, como videoconferência pela internet, na gravação de mais um *Update*<sup>31</sup>. Também foi por lá que, às vezes, soube que havia um novo *Ultrageek* para ouvir; e que comentei no *comentários*, tanto do podcast quanto da videoconferência do *Update*, como conta sincronizada à *Rede*. Ou seja, era por essa máquina que a recepção também se fazia, expandindo-se como multiplicação de sentidos, em que a *Cavalaria* e virtuais ouvintes podiam comentar além daquele espaço destinado, naquela URL da *Rede Geek*, onde o podcast estava hospedado. Assim, soma-se o *devir-máquina-Twitter* aos devires pesquisador e pesquisado, numa relação de transformação de ambos, como multiplicadores de sentidos.

Traçando-se como uma linha de fuga, o *Twitter* desterritorializa aquele campo substancial fechado, em tempo e espaço, para fazer pesquisa. Então, valendo-me de uma cartografia, que permitiu perseguir os fluxos, atravessei duas fronteiras de mapas. Uma fronteira foi a do distanciamento epistemológico entre pesquisador e pesquisado que, servindo-me de uma perspectiva *relativa*, experimentei, multiplicando sentidos em vias de *devir*, em *ver como*. E a outra fronteira, interligada ao *ver como*, em que o ponto de vista esteve no corpo, desterritorializei o “ver de cima” o *Twitter* como rede social, para multiplicá-lo com máquina, como *devir* outro; e sendo através de *smartphone*, mesmo sentado, o corpo atravessou fronteiras (GARCÍA CANCLINI, 2008).

Destarte, compartilho com Rolnik (2014) quando esta diz que todo cartógrafo é um antropófago, já que o que lhe interessa é tudo que não é seu<sup>32</sup>. A antropofagia, que tem como premissa “comer” o outro e, a partir disso, quem comer se multiplicar: uma multiplicação de mundos. Dessa forma, todo cartógrafo é um antropófago, porque “**vive de expropriar, se apropriar, devorar e desovar, transvalorado**”<sup>33</sup>. Ele devora tudo o que lhe servir para mapear as estratégias de formação do desejo que está perseguindo. Joga os jogos

<sup>31</sup> Produto da *Rede Geek* gravado ao vivo por meio de videoconferência, e depois disponibilizado no *site* em formato de vídeo e de podcast.

<sup>32</sup> Rolnik (2014), assim como Viveiros de Castro (2007, 2008), aproximam a antropofagia, do escritor modernista brasileiro Oswald de Andrade, da filosofia de Deleuze & Guattari. Viveiros de Castro (2008, p.129), quanto ao perspectivismo, diz: “vejo o perspectivismo como um conceito da mesma família política e poética que a antropofagia de Oswald de Andrade [...]. O perspectivismo é a retomada da antropofagia oswaldiana em novos termos”.

<sup>33</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.65, grifos da autora.

de linguagem que lhe convém – justamente, o que lhe convém – não entendendo que, uma vez jogando, estará compreendendo um determinado jogo, enquanto proposição significativa, mas, sim, de que estará experimentando e multiplicando aquele jogo, pois a jogada em cada jogo será um lance, uma prática de sentido.

Foi dessa maneira com o *Twitter*, como com os outros jogos de linguagem em que me satisfiz, “roubando” do outro. De tal modo que foram muitos jogos de linguagem, buscando, nestes, mapear as linhas de territorialização e de desterritorialização, em torno de uma produção de subjetividade *geek*. Então, assisti a filmes, vi vídeos no *YouTube*, utilizei-me de aplicativos de *smartphone*, participei de redes sociais que, até então, não tinha sequer conta e joguei uma série de outros jogos de linguagem, tanto *online* como *offline* que, no percurso da cartografia, por eles fui afectado. Aqui, *online* e *offline*, numa perspectiva meramente didática e ilustrativa, mas que na prática, em determinados jogos, essa separação pareceu sem sentido, pois, fazendo-se de um processo qualitativo que a cartografia propõe, essa barreira acabou sendo ultrapassada.

Como disse acima, só joguei os jogos pelos quais fui afectado. Afinal, a cartografia enquanto *micropolítica* que privilegia um olhar *molecular*, no âmbito do *devir* que se potencializa por afectos, perspicaz seria que me valesse no “campo” por um devir molecular, por onde me permitisse perspectivar as entranhas e os traçados das linhas e seus processos de subjetivação. Esta foi minha postura política. Contudo, que eu não queira dizer que, em alguns momentos, não me apropriei de um olhar molar em torno do processo, apropriei-me sim. De uma forma ou de outra, de uma esfera molecular acaba-se molarizando os processos, quando se conscientiza deles. Há uma coexistência entre o molecular e o molar no processo de subjetivação. Logo, a questão não foi me opor a esses dualismos, micro/macro e molecular/molar, nem escolher entre um ou outro nestes pares, mas, sim, como me deixei aberto a afectos, que me puderam desterritorializar por linhas de fuga.

Sendo tarefa do cartógrafo dar língua para **afetos** que pedem passagem, dele se espera basicamente que esteja mergulhado nas **intensidades** de seu tempo e que, atento às linguagens que encontra, **devore** as que lhe parecerem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias (ROLNIK, 2014, p.23, grifos meus).

Pelas intensidades, devorei e fui parar, por exemplo, na terceira edição da Campus Party Recife<sup>34</sup>, ultrapassando, assim, a barreira do ciberespaço no processo de mapeamento da produção de subjetividade. Lá, na Campus, experimentei uma produção de subjetividade que se fez através do agenciamento *League of Legends*<sup>35</sup>, que a *Rede Geek* havia ido presenciar sua final no Rio de Janeiro e eu, junto de outros campuseiros<sup>36</sup>, assistimos à transmissão ao vivo, enquanto pelo *Twitter* acompanhava os *tweets* dos generais da *Cavalaria Geek*. O que vem ao encontro de outra abordagem acerca do contexto como espaço de pesquisa, fechado num tempo. Pelo aspecto qualitativo que a cartografia propicia, vali-me de um movimento contínuo, contrariando um decalque que, do contrário, pensaria num contexto quantitativo. O tempo, então, de uma perspectiva qualitativa e, não, cronológica, em um espaço e contexto em variação contínua.

Para Derrida (1973), o significado é indeterminado. Desse modo, assumindo uma postura antifundacionista, acredita que a significação depende de um contexto. Um signo somente tem um significado quando se é um signo-em-um-contexto. Porém, segundo Alencar & Ferreira (2012, p.194), o próprio filósofo “ênfatisa o equívoco de reduzir a comunicação aos limites do que se chama ‘contexto’”. Ele afirma que ‘um contexto nunca é absolutamente determinável, ou melhor, [...] que a sua determinação nunca é assegurada e saturada’ (DERRIDA, 1971, p.351)”. Para significar, ter-se-ia que decidir no nível do indecível. Ou melhor, numa perspectiva wittgensteiniana, decidir no nível de um jogo de linguagem, como parte de uma forma de vida, já que a significação está no *uso*. Ora, se um ponto de vista é um ponto de vista sobre uma variação, como Deleuze (1991) diz, então, decidir sentidos nesses jogos de linguagem, multiplicando uma forma de vida aí: o perspectivismo de um ponto de vista sobre um ponto de vista, uma relação. Um “ponto de vista sobre”, porque não existe identidade<sup>37</sup>, um contexto saturado, em essência, mas, sim, multiplicidades<sup>38</sup>, valendo-se do rizoma.

---

<sup>34</sup> Evento de âmbito internacional que aborda tecnologia, inovação, entretenimento digital e ciência, e que reúne produtores e consumidores em torno desses nichos. No Brasil, acontecem duas edições anualmente, no começo do ano em São Paulo e no meio do ano em Recife.

<sup>35</sup> Game do tipo Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), jogado por múltiplos participantes ao mesmo tempo, *online*. O *League of Legends* (ou *Lol*, como é conhecido) é produzido pela empresa americana Riot Games, que no Brasil organiza o CBLol (Circuito Brasileiro de League of Legends). Para mais informações: <http://br.leagueoflegends.com/pt/cblol>.

<sup>36</sup> Nome que se dá aos participantes da *Campus Party*.

<sup>37</sup> O paralelo traçado aqui entre Derrida e Deleuze concerne apenas à crítica que os dois filósofos encerram quanto à questão da identidade, do significado, haja vista que os dois partilham de uma visão

Considerando isso, parti dos diversos “contextos” em que o fluxo do rizoma seguiu, multiplicando. Assim, do contexto do podcast *Ultrageek* pude ir, como aliança intensiva, ao contexto de um *post* da *Rede Geek*, em sua *fanpage*<sup>39</sup> no *Facebook*, ou ao um *post* do Prof. Maury, no *Twitter*. Comparando a internet ao rizoma, Lins (2010, p.56) ressalta que “é a coisa conectada a qualquer instante, em qualquer lugar, em todas as línguas, segundo a criatividade de uma gramática das invenções: eixo primordial da leitura rizomática e, sobremaneira, sua força nômade, aquilo que chamo de o novo, o que está por vir”. E o que está por vir é o devir, que não resulta em produto, predicado, já que se caracteriza – se é que possa caracterizá-lo – pelo virtual. Virtual este entendido não no sentido de internet, como um mundo digital, mas, na esfera do pensamento que se vale da imanência, contrariando a oposição mundo real e mundo possível que possibilitam a existência de filosofias transcendentais.

Em vez do par possível-real, Deleuze (1996) propõe o par virtual-actual, descartando a necessidade de se considerar uma realidade, um real, pois o antigo par propunha, pela perspectiva de multiplicidade propagada, múltiplos mundos e um mundo real: a consideração de uma imanência a algo, por exemplo, acarretando em uma transcendência, ou seja, grosso modo, um múltiplo e um Uno. Então, mapear mundos possíveis é estar na esteira de uma transcendência que permite imaginar a existência de um mundo real a partir daqueles. Pelo outro par, virtual-actual, Deleuze descarta a presença de um real. No lugar de um real ontológico, o que há é um actual em eminência de se virtualizar, de devir. Estar em eminência por mundos impossíveis de se imaginar, melhor dizendo, de se criar, a depender dos agenciamentos geradores de afectos. É este aspecto que caracteriza um contexto marcado por tempo e espaço qualitativo que caracterizam a pesquisa cartográfica, como multiplicação de mundos.

Em vista disso, esta cartografia não se valeu de contextos circunscritos, deixou-se, ao contrário, ser levada pelas linhas movediças que o rizoma virtualizou, sendo assim, permitindo o mapeamento de produção de subjetividade *geek*, seus processos de desterritorialização e de reterritorialização. Estabelecer contextos era prever mundos

---

antirrepresentacionista da linguagem. Contudo, são notáveis diferenças sutis entre em suas filosofias, como aponta Williams (2012, p.97).

<sup>38</sup> Viveiros de Castro (2007, p.98): “se não há entidade sem identidade, não há multiplicidade sem perspectivismo”.

<sup>39</sup> Em uma tradução livre, é uma “página de fãs” que, no *Facebook*, direciona-se à divulgação de uma “celebridade, banda ou empresa”, como diz na página inicial da rede social: <https://www.facebook.com/>.

possíveis, no entanto, escolheu-se apenas uma entrada no rizoma e, por ela, foi se conectando a outras, com saídas múltiplas. E a cada entrada de um novo elemento nesta cartografia que se criava, um mundo se desfazia na criação de outros: a gramática das invenções que Lins (2010) fala acima, como a gramática wittgensteiniana, que se alarga e se multiplica em novos jogos de linguagem e formas de vida, ou como a máquina abstrata deleuzo-guattariana no seu processo correlativo de expansão quando da criação de conceitos.

Por medida de metodologia, de um olhar molar acerca de mundos possíveis, foram considerados como “sujeitos pesquisados”, inicialmente, aqueles que fazem a *Rede Geek* e a *Cavalaria Geek*. Contudo, no decorrer da realização da cartografia, linhas de fuga levaram-me a desterritorializar essa representação de sujeitos<sup>40</sup>. Todavia, outras matérias advindas de processos, no decorrer na confecção da cartografia, foram absorvíveis quando me senti afectado por elas, já que todo cartógrafo é um antropófago. Então,

não tem o menor racismo de frequência, linguagem ou estilo. Tudo o que der língua para os movimentos do desejo, tudo o que servir para cunhar matéria de expressão e criar sentido, para ele é bem-vindo. *Todas as entradas são boas, desde que as saídas sejam múltiplas*. Por isso o cartógrafo serve-se de fontes as mais variadas, incluindo fontes não só escritas e nem só teóricas. Seus operadores conceituais podem surgir tanto de um filme quando de uma conversa ou de um tratado de filosofia (ROLNIK, 2014, p.65, grifo da autora).

Da mesma forma, os instrumentos que me serviram para mapear. Por molaridade, de início, servi-me de notas e de diários de campos, obtidos através de observações e de escutas participantes, e de entrevistas. Entretanto, ao me prestar como um ouvinte e um leitor rizomático<sup>41</sup>, molecular, no percurso da escuta e da leitura, de maneira intensiva, meus mapas foram sendo elaborados, seguindo linhas de fuga – num processo de invenção em que, traduzindo-o segundo Martín-Barbero (2004), pude tornar pensável o que até o momento não tinha sido pensado, abrindo, assim, novos territórios ao pensamento. No que tange a esse devir molecular “pesquisador”, quero destacar aqui o uso de *smartphone* como instrumento que, uma vez como novo elemento na cartografia, deu outra velocidade no fazer do mapa.

<sup>40</sup> Por questão de ética, os nomes dos sujeitos que forem referenciados no decorrer da escrita desta dissertação são fictícios, assim como em futuras publicações advindas desta pesquisa. Com exceção de Tato Tarcan e de Prof. Maury, e quando se tratar de outras pessoas públicas na internet. Quanto ao nome dos membros da *Cavalaria Geek*, foram mantidos pelo fator de “análise” dessas nomeações, algumas vezes, no decorrer dessa dissertação, sendo também de caráter público na internet.

<sup>41</sup> De acordo com Lins (2010, p.55): “leitura norteada pela experimentação de um pensamento-acaso, pensamento nômade. A ideia de uma leitura rizomática permite conceber que a manifestação dos saberes não acontece necessariamente de modo “consciente”. Trata-se de fazer emergir e alcançar platôs, dobras e linhas de fuga de um pensamento-outro, pensamento da diferença, instigando o leitor a interagir no vasto oceano de sonoridades e invenção de novos afectos, tornando-se, à medida que ler, o autor/leitor do próprio livro”.

Pelo *smartphone*, mapeei outros “pontos de vistas sobre” a partir de um novo ponto de vista, o daquele propiciado pelo instrumento. Foi com ele que também tomei notas de campo, registrei fotos, gravei vídeos, ouvi podcasts (não somente da *Rede Geek*), assisti a alguns *Updates*, mandei *tweets*, curti fotos no *Instagram* da *Rede* e d’A *Casa Geek*, assisti a vídeos em seus canais no *YouTube* e li postagens no *Facebook*. Ou seja, o *smartphone* tornou-se um novo *actante*<sup>42</sup> para a cartografia, perpetrando nova velocidade, engendrando novas intensidades, cortes e fluxos, alianças e novos agenciamentos. Estabelecendo novos corpos, multiplicaram-se os agenciamentos que se davam no mapeamento, inclusive, do pesquisador. Este agenciamento permitiu-me jogar outros jogos de linguagem, experimentar outros planos de imanência.

Nestes, configuraram-se outros agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo, apesar de que se poderia pensar que seriam os mesmos, haja vista apenas a mudança de objeto para a relação entre *podcast-pesquisador*, por exemplo. No caso, o objeto mediador deixou de ser um computador para ser um *smartphone*. No entanto, os objetos não seriam exatamente mediadores que teriam apenas a função de transmitir uma informação. Pelo contrário, uma nova aliança foi realizada, performatizando (produzindo) novos agenciamentos. Não mais entrei, com tanta frequência, no *site* da *Rede Geek*, simplesmente, para saber se o podcast da semana já estava na *Rede*. O *BeyondPod* – aplicativo agregador de *feed* de podcasts – através de uma simples configuração, no *smartphone*, performatizava-me através de uma notificação, afectando-me a mover-se naquele plano de imanência, quando, automaticamente, fazia o *download* para o meu dispositivo móvel.

Como não há jogo de linguagem melhor do que outro, ou plano de imanência melhor do que outro plano, *perceber* pelo computador e pelo *smartphone* me permitiu duas experiências diferentes. Duas experimentações envolvidas por uma multiplicidade de agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos que, por processos de desterritorialização e de reterritorialização diversos, permitiram-me, a partir de “pontos de vistas sobre”, acompanhar os movimentos das linhas nos processos de subjetivação *geek*.

---

<sup>42</sup> Utilizo-me do termo *actante*, segundo Latour (2012), para designar as ações que tanto seres humanos como objetos são capazes de realizar, configurando a teoria do ator-rede. Desse modo, penso a rede, no sentido de internet, como composta de atores humanos e inumanos que lhe multiplicam a cada entrada de um novo ator, um actante. Sendo, dessa maneira, semelhante à ideia de rizoma – o que aproxima Latour da filosofia de Deleuze & Guattari, segundo Viveiros de Castro (2007) – que se multiplica a cada entrada de um novo elemento.

Disso, *estar* pesquisador molecular, indo de encontro a um modelo maior, molar, de *ser* pesquisador. Neste último, ficaria eu preso a um sistema metodológico, a um regime significativo e a um regime de corpos, que, por regras, impediria que linhas de fuga me desterritorializasse. Por um pensamento que se valeu micropolítico, deixei-me ir pela produção desejante, pelos fluxos do rizoma, até onde pude me permitir, afinal: **“o critério do cartógrafo é, fundamentalmente, o grau de abertura para a vida que cada um se permite a cada momento.** Seu critério tem como pressuposto seu princípio” (ROLNIK, 2014, p.68, grifo da autora).

Por este meio, fiz-me cartógrafo, teorizando enquanto mapeava. Assim, percebo esta cartografia como uma desterritorialização para com o estrato científico, para com um modelo único que toma como verdade a perspectiva arborescente. Daí não se encaixar nos decalques que a metodologia (o caminho para chegar a uma meta) propõe. Portanto, a presença constante, aqui, de linhas de fuga. “É muito mais fácil seguir por caminhos cristalizados com um roteiro explícito do que é fazer pesquisa do que perscrutar sempre conhecimentos de outras áreas que possam iluminar sua investigação” (MOITA LOPES, 2013b, p. 18). Iluminação tanto teórica quanto “metodológica” – melhor, anti – que me convidou para criar, inventar outras perspectivas de fazer pesquisa linguística, estar Indisciplinar: olhar a partir da pragmática.

A seguir, multiplicação. Multiplicação realizada a partir de uma cartografia dos jogos de linguagem na produção de subjetividade *geek*. *Descrição* da gramática de invenções que consubstanciam as técnicas de subjetivação perpassadas pela *Rede Geek*, da máquina abstrata que correlativamente se faz por agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo, produzindo conceitos, ou proposições significativas – numa linguagem wittgensteiniana –, do que é ser e estar *geek*. Entretanto, antes me atenho a algumas notas relativas e cartográficas, a uma pragmática cultural.

### 2.3 UM PLANO

#### *Notas relativas e cartográficas a uma pragmática cultural.*

Gostaria de começar este texto falando sobre este subtítulo, em itálico, e das possíveis ambiguidades que ele pode apontar, *em uso*. Deter-me-ei apenas a duas.

A primeira, em uma leitura, diz respeito ao fato de que este texto tratar-se-á de alguns apontamentos que são relativos e cartográficos *a uma* pragmática cultural. Assim, um possível sentido é que discorrerei sobre características que exprimem relações e que são cartográficas em uma pesquisa, sob o domínio de uma pragmática que se chama cultural. Porém, uma segunda leitura possível, seria a de que este texto propaga, politicamente, apontamentos relativos e cartográficos para uma pesquisa que se faz pragmática cultural, ou seja, como complemento: notas relativas e cartográficas *a uma pragmática cultural*. Quanto a estas leituras, podem somar outras e, dessa forma, multiplicarem-se os sentidos a depender do ponto de vista sobre determinado ponto de vista, numa relação; justificando o que a palavra *notas*, com o verbo *notar*, forçosamente, pode trazer um sentido de *olhar*, de *perceber*.

De *olhar* e de *perceber*, por linha de fuga, lembro-me de *conhecer*. É pelo *olhar*, pelo *perceber*, que eu *conheço*? Questão eminentemente problemática sobre a qual a filosofia do conhecimento e a epistemologia tanto se debruça: como é que eu, você, ele e nós conhecemos. E quando se fala em ciência, em fazer científico, estas interrogações afugentam ainda mais. Por isto, a epistemologia, segundo Araújo (2012), como área que tem como tema a questão do conhecimento, sobretudo, científico. A epistemologia discutiria as fontes do fazer científico, seus critérios, suas formas de validação, alcances e limites; envolvendo, dessa maneira, questões metodológicas.

De algum modo, é sobre isto que esta parte deste trabalho pretende se debruçar. Digo “de algum modo”, porque é (uma) outra leitura sobre epistemologia; multiplicando, assim, os diversos pontos de vistas sobre a maneira como nós conhecemos. E “de algum modo”, pluralizando mais uma vez o sentido, porque este texto não pretende ser uma representação da política epistemológica que proverei nestas linhas. Multiplicação – de uma multiplicação de sentidos –, pretendo fazer. Destarte, é sobre o *perspectivismo* como epistemologia, pode contribuir para a pesquisa em Pragmática Cultural.

Para tanto, esta reflexão se satisfaz, em um primeiro momento, da Pragmática Cultural (ALENCAR, 2014) enquanto outro olhar para a pesquisa em pragmática linguística. Num segundo momento, do *perspectivismo*, para pensar algumas questões no fazer-pesquisa, como o campo e a relação entre pesquisador e pesquisado, em uma experiência cartográfica. Trançando, neste agenciamento, o conceito de *plano de imanência* e de *jogos de linguagem*, como articulação para a construção desta cartografia.

A Pragmática Cultural, para pensar a língua em uso, aposta numa visada antropológica sobre a linguagem. Compreendendo-se conforme uma Nova Pragmática (RAJAGOPALAN, 2010; SILVA; ALENCAR; FERREIRA, 2014), de leitura não searlina da chamada teoria dos atos de fala de Austin (1990), vai-se de encontro à perspectiva de se compreender a significação a partir de dentro da linguagem, da língua enquanto instância que encerra a significação. Então, não é fazendo uma taxonomia da língua, dos verbos performativos, por exemplo, que se dará conta da significação, sendo esta mais possível de acontecer no *uso*. Deste modo, deter-se-á, em torno da linguagem, na esfera de seu processo, e, não, do seu produto: a linguagem como ação, em vez de representação.

É a filosofia da linguagem de Wittgenstein (1999), filósofo austríaco, a partir da sua concepção de jogos de linguagem, como (parte de uma) forma de vida, que contribuirá para a percepção da significação no uso, da linguagem enquanto processo. Assim, a Pragmática Cultural se satisfaz dessa perspectiva de se compreender a significação, para ter a linguagem por um viés antropológico, já que os jogos de linguagem são uma mistura de linguagem, cultura e história, ou melhor, uma forma de vida. Partindo disso, somente jogando jogos de linguagem, envolvido por um sistema de regras que compõe uma gramática – não entendida como universal, mas, como funcional –, para tecer significação: postura esta que contraria toda uma teoria da linguagem, construída anteriormente via um atomismo lógico por Wittgenstein (1968) no primeiro momento de sua filosofia.

Logo, a aposta de uma pragmática com um viés antropológico. Ao entender que os jogos de linguagem são uma mistura empírica de linguagem, cultura e história e de que não existe, afinal, uma essência na linguagem – como se quis com a função de representar – há de se descer ao campo e ver, como aponta Alencar (2014), as minúcias do cotidiano, as artimanhas dos praticantes, pois linguagem é ação, constrói mundos, no lugar de ver um mundo de diferentes maneiras: é uma leitura perspectivista, e, não, relativista<sup>43</sup>. Essa descida ao campo é um chamado para que os linguistas saiam de sua torre de marfim (Cf. RAJAGOPALAN, 2003) e vejam a linguagem no seu uso, social, histórico e político que lhe faz enquanto expressão e conteúdo, e sua própria agência de pesquisador, como multiplicador de sentido e *estar* político; ainda, um chamado para a Linguística, em especial para a Pragmática, descer ao campo e se multiplicar com outras áreas de estudos.

---

<sup>43</sup> Como dizem Silva, Alencar & Ferreira (2014, p.27): “uma postura pragmática, nova ou qualquer outra, deve se pautar pela prática linguística, que é sempre situada numa perspectiva”.

A Pragmática Cultural proposta por Alencar (2014, p.80) se articula com os Estudos Culturais, multiplicando desta área a noção de cultura e de mediações culturais, por exemplo, já que se reconhece a importância da cultura “na construção das estruturas sociais reais e o seu papel na organização das diversas atividades institucionais da sociedade”, com isso, operando com a ideia de análise das práticas culturais como jogos de linguagem. No entanto, nesta cartografia, a descida ao campo, proposta pela Pragmática Cultural, foi multiplicada com a Antropologia Pós-Social, numa articulação com a filosofia da diferença de Gilles Deleuze e de Félix Guattari. Aqui, pretende-se, ainda, operar com jogos de linguagem, contudo, na multiplicação das *práticas de sentidos* (VIVEIROS DE CASTRO, 2002), em vez da análise de *práticas culturais*<sup>44</sup>. É esta descida ao campo que esta cartografia, como ato de construir mapas, propôs para uma pesquisa em pragmática. Vejamos, então, como.

A operação com o conceito de jogos de linguagem de Wittgenstein e com a filosofia da diferença de Deleuze & Guattari<sup>45</sup> se deu pela leitura antropológica feita por Alencar (2014) do conceito wittgensteiniano e pelo apontamento de Viveiros de Castro (2002) quanto ao conceito de *Weltbild* do filósofo austríaco, em relação ao perspectivismo. Por essas leituras, foi possível uma multiplicação – agora, não sei se da filosofia da linguagem do pensador austríaco ou da filosofia da diferença dos filósofos franceses, ou das duas, quem sabe. Somando-se a isso, a multiplicação feita pelo filósofo brasileiro Bento Prado Jr. (2004) que, num texto sobre o plano de imanência em Deleuze & Guattari, articula-o com a filosofia dos jogos de linguagem de Wittgenstein. Nesta operação, começo por esta última leitura.

Prado Jr. (2004) detém-se acerca do plano de imanência, pensado por Deleuze & Guattari (2010), servindo-se de uma perspectiva diferencial e comparativa, no caso, para com a análise gramatical de Wittgenstein. Entretanto, de antemão, o que seria este plano de imanência? A vida, disse Deleuze (2002) de maneira simples e singela, assim como Wittgenstein (1999), de ser a linguagem uma forma de vida. Todavia, para se pensar acerca do plano de imanência, é necessário compreender que as filosofias desses autores se valem de um empirismo transcendental, aquele que não tem a mínima pretensão de se tornar

---

<sup>44</sup> Proponho *práticas de sentidos* em vez de *práticas culturais*, pelo fato de que, com esta última, o termo cultura encerra um caráter *molar*, *macro*, de produção de subjetividade. O termo, de acordo com Guattari & Rolnik (1996), dar-se-ia como um apagamento da *diferença* como potencializadora de *devir*, numa perspectiva *molecular*, na esfera da *micropolítica*.

<sup>45</sup> De certo modo, uma operação muito arriscada, pois mesmo sendo possível dialogar as obras desses filósofos, em muitos momentos, há pensamentos díspares. Além disso, pela notoriedade que é a fala de Deleuze em sua famosa entrevista *L'Abécédaire de Gilles Deleuze* com Claire Parnet, quando se refere aos wittgensteinianos como o mal da filosofia.

transcendente, acima ou abaixo – acreditar em um Deus superior ou em uma essência inferior, por trás das aparências. É um empirismo transcendental não-kantiano.

Até mesmo o primeiro Wittgenstein (1968), de que o positivismo lógico se apropriou ironicamente, já que lá, no *Tractatus logico-philosophicus*, apostava na não valoração quanto às leis da mecânica, como diz na proposição 6.33: “*não acreditamos a priori numa lei da conservação, mas conhecemos a priori a possibilidade de uma forma lógica*” (WITTGENSTEIN, 1968, p. 122); ou quanto à ética ser transcendental, sendo a ética e a estética uma coisa só, como é expresso em 6.421. Não valoração esta que continua no segundo momento de sua filosofia, quando diz que não há uma forma de vida melhor do que outra<sup>46</sup>. No entanto, poder-se-ia perguntar: e o seu atomismo, sua forma lógica da linguagem, é transcendental? Não seria transcendente?

Articulação entre o lógico e o empírico (projeção ou figuração) implica uma nova visão do sujeito e da vida como “transcendentais”. O sujeito, de seu lado, não pode ser pensado como “mundano”, situa-se necessariamente no limite do mundo ou da linguagem (“Onde, no mundo, pode encontrar-se o sujeito? Você diz que ele aí está exatamente como no caso do olho e do campo visual. Mas, na realidade, você *não vê* o olho. E nada, no *campo visual*, permite concluir que é visto por um olho” [proposição 5.633]). O mundo, por sua vez, como totalidade limitada, é o *meu* mundo, correlato de *minha* vida. Mas essa vida, que é *singular*, porque é *minha* não é pessoal ou individual, já que esse “eu” não tem substância psicológica, nada tem a ver com os “acidentes da vida interior ou exterior”. É o que se pode ver com clareza nas proposições 5.621 e 5.63: “o mundo e a vida são um única e mesma coisa” e “Eu sou meu mundo (o microcosmo)”. Uma essência singular? (PRADO JR., 2004, p.167, grifos do autor).

Empirismo transcendental, porque a imanência não pode ser pensada como imanente a algo. Do contrário, cai-se num jogo do transcendente. Na verdade, a imanência não pode ser pensada, é a imagem do pensamento. Deleuze & Guattari (2010) mostram que a história da filosofia pode ser contada a partir de como se tomou a imanência a algo, apurando daí um transcendente. Por exemplo, quando o cogito, a partir de Descartes, torna o plano de imanência como um campo de consciência: o penso, logo existo. Assim, o sujeito é tratado por Kant como transcendental, e não, transcendente, por equivaler de uma experiência, de um plano de imanência. Acontece que, ao recusar a síntese que daria numa transcendência, como algo supremo acima do ser, volta-se para a imanência imanente a um sujeito, tomando, dessa forma, o transcendente da imanência. Não obstante, o que se tem de volume da imanência é

<sup>46</sup> Segundo Prado Jr. (2004), Wittgenstein aproxima o empírico e o transcendental à vida, em toda a sua obra. No *Tractatus logico-philosophicus*, esta aproximação acontece a partir do ponto de vista da eternidade, onde a vida é despojada do tempo ou do fluxo, posicionamento que mudará com as *Investigações filosóficas* (1999), quando propõe a perspectiva de significação atrelada a formas de vida.

apenas o *conceito*, sendo a imanência nada atribuída a algo, a um estado de coisas. O que pode ser pensado é somente o conceito. A imanência, então, é o plano onde há a criação de conceitos.

A filosofia, desse modo, nada mais é do que um *construtivismo*: tendo “dois aspectos complementares, que diferem em natureza: criar conceitos e traçar um plano” (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.45). O plano de imanência é um movimento de velocidade infinita contendo a criação de conceitos, que, por sua vez, consistem em totalidades fragmentárias de velocidade infinita de movimentos finitos: de um lado, tem-se o plano de imanência, fazendo-se de *traços diagramáticos* e, do outro, a criação de conceitos, de *traços intensivos*. Enquanto o primeiro se satisfaz de *direções* e por *intuição*<sup>47</sup>, o segundo de *dimensões* e *intensão*. Contudo, jamais deverá se pensar que entre esses dois lados, há um movimento de correspondência, mas, sim, de ressonâncias, quando se há intervenção por personagens conceituais, atuando na criação.

À vista disso, em relação ao caos e à filosofia, o plano de imanência se torna pré-filosófico, já que na filosofia – no âmbito da criação de conceitos – pressupõe-se um campo em que não haveria determinações, o que numa leitura wittgensteiniana se diria da necessidade de uma terapia linguística<sup>48</sup> quando as confusões conceituais aconteceriam do não jogo adequado de jogos de linguagem em um pensamento filosófico. Dessa maneira, o plano de imanência é um corte no caos, em que cortar significa “captar (definir, reter) uma ‘fatia’, por assim dizer, de um caos que permanece livre” (PRADO JR., 2004, p.152), e um crivo, onde seleciona e “fixa”. Entretanto, tarefa da filosofia seria não perder este infinito no seu plano de consistência, diferente da ciência. Assim, mantendo essa ligação para a criação de conceitos, ao se valer de um plano de imanência que se faz por *traços diagramáticos*, por *direções*, por *devoir*: “operando um corte do caos, o plano de imanência faz apelo a uma criação de conceitos” (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.54). De modo oposto, é perder-se desse infinito, instalando *referências* para estados de coisas, o que a ciência promulga e faz.

---

<sup>47</sup> *Intuição* no sentido de *duração*, advindo da filosofia de Bergson, mas, não, como comumente se compreende. A *intuição* na filosofia deleuzo-guattariana apresenta-se como característica qualitativa, como capacidade do *devoir*.

<sup>48</sup> Acerca da noção de caos na perspectiva de Wittgenstein, recomendo a leitura do texto de Moreno (2004), como comentário a Prado Jr. (2004). Na visão daquele, Wittgenstein pensa num caos linguístico, diferentemente da leitura do caos ontológico que Prado Jr. sugere.

Prado Jr. (2004) diz que o que aproxima Wittgenstein e Deleuze é o “dispositivo metafísico” que liga filosofia e caos. Por aqui, então, que a perspectiva wittgensteiniana de jogos de linguagem pode se cruzar com uma filosofia da imanência de Deleuze & Guattari. Porém, vale salientar: uma leitura wittgensteiniana que, amparada num empirismo transcendental, supera a premissa de uma divisão entre dois Wittgenstein como, comumente, é discorrido a sua mudança de pensamento filosófico em torno da significação<sup>49</sup>. Para tanto, por uma semelhança de família – pra usar um termo wittgensteiniano – com Deleuze & Guattari (2010), o caos para Wittgenstein é uma espécie de “‘experiência’ não amparada por um sistema de regras” (PRADO JR., 2004, p.154), já que “tranquilidade nos pensamentos: eis ao que aspira alguém que filosofa” (WITTGENSTEIN, 1996, p.69), porque “quando filosofas, tens de descer ao caos primordial e sentires-te aí como em casa”<sup>50</sup>. Ora, Deleuze & Guattari (2010, p.52, grifo meu) dizem que o plano de imanência implica uma “experimentação tateante, seu traçado recorre a meios pouco confessáveis, pouco *racionais* e *razoáveis* [...] da ordem do sonho, dos processos patológicos, das experiências esotéricas, da embriaguez ou do excesso”. Isto posto, uma ligação possível começa por aqui.

É o conceito de jogos de linguagem, por se compor de “regras” e, quando jogado dentro destas circunstâncias “ideais” de jogo, que põe ordem no caos. Jogos de linguagem que são pensados como (partes de) formas de vida, como um “conjunto (melhor seria dizer ‘aglomerado’) simbólico-prático que, na sua dimensão simbólica, (sic) se distribui entre proposições e pseudoproposições” (PRADO JR., 2004, p.155-6). As primeiras carregam a possibilidade de serem verdadeiras e *também* de serem falsas, por isso, são chamadas de *bipolares* e/ou *descritivas*, contrariando uma bipolaridade até, então, entendida como bivalente: verdadeira *ou* falsa<sup>51</sup>. Noção essa de bipolaridade que, desde o primeiro momento da filosofia de Wittgenstein, acompanha-o e que muda de perspectiva quando passa a conceber a significação a partir do *uso*, como diz no §136 das *Investigações filosóficas*: a “proposição é *num* sentido determinado pelas regras de construção da proposição [...], e, num outro sentido, pelo uso dos signos no jogo de linguagem” (WITTGENSTEIN, 1999, p.70,

<sup>49</sup> Recomendo a leitura do texto “Wittgenstein: cultura e valor”, de Prado Jr. (2004). Neste texto, o filósofo brasileiro mostra que, mesmo com a inegável mudança em torno da significação do “primeiro” para o “segundo” Wittgenstein, sua “epistemologia” não foi alterada. Ele passou, apenas, de um estilo “universalista” e dogmático, fundado numa concepção universalista da lógica e da linguagem, para um estilo pluralista e crítico.

<sup>50</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.98.

<sup>51</sup> Desde modo, a bipolaridade wittgensteiniana diz respeito ao *sentido*, estabelecido por uma proposição em relação a um *fato*, e não a um *significado*, num modo fregeano, que prevê um referente no nível do *nome* como sucedâneo a uma *coisa* (Cf. GLOCK, 1998, p.61-3).

grifo do autor). Regras que não podem ser descritas, *per si*, por fazerem parte de uma gramática funcional investida em uma forma de vida. O verdadeiro e o falso pertenceriam, no caso, a um jogo de linguagem, como parte da proposição, mas, não, vistos como ajustes a ela.

As pseudoproposições, na dimensão simbólica do jogo de linguagem, por sua vez, são as que não têm a capacidade de serem verdadeiras nem falsas, sendo *polares e/ou gramaticais*. São elas que consubstanciam regras, como uma base para as anteriores, que serão significativas. São por elas que se corta e criva, na perspectiva wittgensteiniana, o caos, dando-lhe consistência. A relação entre pseudoproposições e proposições funciona, então, como a relação entre o plano de imanência e os conceitos, na medida em que um não existe sem a existência do outro: “os conceitos e o plano são estritamente correlativos, mas nem por isso devem ser confundidos” (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.45).

Em *Da certeza* (1990), obra destinada a questões de ordem mais epistemológicas em torno da linguagem do senso comum<sup>52</sup> e onde se encontra uma continuação da elaboração dos jogos de linguagem, Wittgenstein, com o conceito de *Weltbild*, pode ser articulado com a filosofia da imanência de Deleuze & Guattari. O *Weltbild* é a base que corta o caos, como forma de vida, estabelecendo-se, assim, como um plano de imanência. Uma base sem fundamento, porque, mesmo alegando-se o fato de que essa *gramática* possui regras, estas não são fundadas e, dessa maneira, não poderiam ser descritas: o jogo de linguagem “não se baseia em fundamentos. Não é razoável (ou irrazoável). Esta aí – tal como a nossa vida” (WITTGENSTEIN, 1990, p.157). O perigo é de se considerar o *Weltbild* – entendido como visão de mundo – enquanto conceito ou proposição, e dele tirar-lhe regras que explicariam um conceito ou uma proposição; dessa forma, estar-se-ia considerando-o como uma imanência a algo, resultando num transcendente.

A partir disso, segundo Prado Jr. (2004), há tantos *Weltbilder* quantos jogos de linguagem ou formas de vida houver, não existindo um *Weltbild* melhor do que outro, como não existe um plano de imanência melhor do que outro plano. Contudo, isto não é uma posição *relativista*. O que a noção de *Weltbild* vai convocar é um fazer para a filosofia, o que dá num *construtivismo*. Ora, de acordo com Wittgenstein (1990, p.41), as proposições que

---

<sup>52</sup> Escrito em resposta ao filósofo inglês Moore, acerca da filosofia da linguagem do senso comum, este livro é considerado por comentadores de Wittgenstein como o terceiro período de sua filosofia. Ou o quarto período, se considerarmos o momento entre o *Tractatus logico-philosophicus* e o *Investigações filosóficas* como segundo, bem rico quanto a uma espécie de “pré-elaboração” do conceito de jogos de linguagem.

descrevem um *Weltbild* (uma imagem de mundo) poderiam pertencer a uma espécie de mitologia, porém, mitologia que poderia regressar a um estado de fluidez: “o leito do rio dos pensamentos pode desviar-se. Mas eu distingo entre o movimento das águas no leito do rio e o desvio do próprio leito; ainda que não haja uma nítida demarcação entre eles”. Nesta citação, registro a palavra *movimento* que, em Deleuze & Guattari (2010), também se faz no plano de imanência e nos conceitos.

Dessa articulação entre os jogos de linguagem de Wittgenstein e o plano de imanência de Deleuze & Guattari, a filosofia recebe uma postura de criação, um *construtivismo*, que, por multiplicação, a pragmática cultural também ganha. É a dimensão prática que compõe o jogo de linguagem. Atrelado a esse fazer, como criação de conceitos, esbarra-se, então, em um *perspectivismo*, na produção de mundos. Postura esta que, ao considerar a não valoração de formas de vida, a não hierarquia de jogos de linguagem, encontra-se numa posição ético-estética da filosofia e da vida: o empirismo transcendental que acompanha Wittgenstein desde o seu tratado. Assim, a convergência em torno desse construtivismo wittgensteiniano e de sua ideia de caos abarcado por um *Weltbild* dá num *perspectivismo*<sup>53</sup>:

poderia imaginar-se que algumas proposições, com a forma de proposições empíricas, se tornavam rígidas e funcionavam como canais para as proposições empíricas que não endureciam e eram fluidas, e que esta relação se alterava com o tempo, de modo que as proposições fluidas se tornavam rígidas e vice-versa (WITTGENSTEIN, 1990, p.41).

Valendo-me disso, dessa dimensão construtivista, alinho-me à proposta de Alencar (2014) sobre os jogos de linguagem para uma abordagem antropológica da pesquisa em pragmática, ao dizer que o conceito de jogo de linguagem amplia a perspectiva de significação, pela junção do linguístico e do extralinguístico, já que os sentidos são conectados às ações – ao *uso*, a natureza prática do jogo – nas quais são produzidos. Dessa maneira, multiplicação: *jogando* os jogos de linguagem, para a *descrição* de uma *gramática*; ou numa linguagem deleuzo-guattariana, *cartografando* os conceitos enquanto *agenciamentos*, para traçar um plano de imanência, um *diagrama*.

---

<sup>53</sup> *Perspectivismo sem relativismo*, como faz questão de dizer Prado Jr., em mais de um texto que compõe *Erro, ilusão, loucura* (2004), reportando-o, como citação, ao ensaio de Luiz Henrique Lopes dos Santos presente na última tradução brasileira do *Tractatus logico-philosophicus*.

A discussão em torno do conhecimento – da maneira como nós conhecemos o mundo – sempre esteve presente no discurso filosófico e, de alguma forma, relacionada à questão da linguagem, do sentido. Ou seja, como nós tecemos significação sobre a realidade. Portanto, desde as posições filosóficas dos pré-socráticos, passando pelo platonismo e pela lógica-formal na filosofia analítica, até os estudos pós-estruturalistas, o sentido, de acordo como é compreendido em cada discurso, encerra distintas visões acerca da relação entre linguagem e mundo.

Segundo Martins (2009, p.442), há três grandes abordagens no âmbito da filosofia, apesar da irreducibilidade dos vários discursos filosóficos, em que essa relação entre linguagem e mundo pode ser angulada. Estas angulações poderiam ser agrupadas sob as alcunhas de realismo, de mentalismo e de pragmatismo. O realismo parte da perspectiva de que a linguagem humana significa quando é capaz de identificar parcelas da realidade; o mentalismo, quando “representa acontecimentos mentais compartilhados entre falantes e ouvintes”; e o pragmatismo, quando a linguagem “é usada ou vivenciada no fluxo das práticas e costumes de uma comunidade linguística, histórica e culturalmente determinada”.

Neste ínterim, existiriam dois paradigmas filosóficos que qualificariam estas abordagens: um *essencialismo* e um *relativismo*. O primeiro, partindo do pressuposto de que a linguagem representaria totalmente (ou em parte) a realidade, as essências do mundo, intrinsecamente – pressupostos estes na linha do realismo e do mentalismo. Por outro lado, o segundo paradigma, que conceberia a linguagem como não capaz de representar as essências do mundo, mas, sim, de que o sentido, a significação, aconteceria a partir do uso da linguagem, dentro de um contexto. Estes dois paradigmas, também conhecidos como teses representacionista e contextualista da linguagem, respectivamente.

Corroborando com isto, pode-se pensar na condição de identidade que, a depender do discurso filosófico do entendimento sobre a significação, toma-se de maneira diferente. Numa perspectiva essencialista, digo que há identidade quando a linguagem é capaz de representar/significar as essências do mundo, como uma correspondência entre mente e realidade ou, nos termos de Wittgenstein (1968), como uma configuração lógica dos fatos; e dessa forma, chegando à noção de verdade. Já numa visão relativista, problematizo a identidade como construção, isto é, a linguagem significa a identidade nos usos linguísticos que se faz dela, dentro de uma forma de vida, marcada sócio-histórica-culturalmente; neste

caso, a verdade como espelho vítreo entre a linguagem e a realidade é deslocada, para aquilo que é melhor para eu acreditar, pela sua significação, dentro de um contexto. Entretanto, há um terceiro paradigma que, “de maneira ortogonal”<sup>54</sup>, perpassa esses dois paradigmas anteriores: o *perspectivismo*.

Como epistemologia, o *perspectivismo* se debruça em torno do conhecimento, como há de se pressupor, da forma como nós conhecemos (se é que eu posso dizer isto, dessa forma). Contraria um modo essencialista que tem como fundamento a representação, que teve sua exegese com a filosofia analítica de Wittgenstein (1968), em que através da figuração lógica da linguagem, conheceríamos o mundo, que se ordena logicamente, em substância; e um pensamento relativista, que abandona a representação em favor das múltiplas visões do mundo, através das múltiplas formas da linguagem, que seriam capazes de enxergar o mundo de maneira diferente. De todo modo, nestas duas concepções, o mundo permaneceria ainda em substância: do lado representacionista, a linguagem seria capaz de representar esta substância, ou no dizer de Wittgenstein<sup>55</sup>, o fato; e do outro lado, existiriam diferentes maneiras de “representar” o mundo através da linguagem.

O *perspectivismo*, como postura epistemológica, tem sua criação via pontos de vistas – vale ressaltar, diferentes –, das filosofias de Leibniz, Nietzsche, Wittgenstein e Deleuze, para citar alguns nomes. Nestas criações filosóficas, Nietzsche, quase sempre, é o mais referenciado quando se fala em *perspectivismo*. Segundo Mota (2010), o filósofo alemão possibilita cinco multiplicações desse conceito filosófico, a saber: 1) *perspectivismo metafísico*, 2) *perspectivismo hermenêutico-fenomenológico*, 3) *perspectivismo transcendental*, 4) *perspectivismo semântico* e 5) *perspectivismo pragmático*. Ao contrário do que se espera de uma postura nietzschiana, seu *perspectivismo* seria um “fundamento” para os outros que “beberam” de sua influência, como Wittgenstein e Deleuze. Porém, como o *perspectivismo* tem a preeminência da afirmação da ambiguidade de sentidos, nunca chegando a um significado – redutível, essencial, como representação, que poderia ser tomada igualmente por todos que dele se apropriem –, estes *perspectivismos*, a meu ver, são multiplicações do *perspectivismo*.

---

<sup>54</sup> “De maneira ortogonal”, como disse a professora Dr.<sup>a</sup> Helena Martins (PUC-Rio) acerca do *perspectivismo*, em sua fala na banca de defesa de dissertação da mestrandia Alana Kércia Barros Demétrio, no PosLA, em maio de 2014.

<sup>55</sup> Cf. Wittgenstein (1968).

A partir disso, satisfaço-me de um *perspectivismo ameríndio* e de sua *verdade do relativo*, proposto por Viveiros de Castro (1996, 2002), para *intensionar* ainda mais esta experimentação cartográfica enquanto uma construção de mundo, devindo de uma relação de devires. O *perspectivismo ameríndio*, cunhado por Viveiros de Castro (1996), promulga-se dentro de uma postura epistemológica de uma Antropologia Pós-Social, como nos sugere Goldman (2008). Na verdade, poderia dizer que – já multiplicando –, *pronominalizada* a partir dos pontos de vistas ensejados por tais antropologias pós-sociais, como “a antropologia simétrica, de Bruno Latour (1991); a antropologia reversa, de Roy Wagner (1981); a antropologia reflexiva, de Marilyn Strathern (1987); [e] a filosofia da diferença de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1980)” (GOLDMAN, 2008, não paginado).

Dessa forma, o *perspectivismo ameríndio* também é uma multiplicação. Experimentado no âmbito da etnologia feita *com e a partir dos povos ameríndios*, apresenta-se de modo ortogonal (VIVEIROS DE CASTRO, 1996) à postura epistemológica do *relativismo* – e, mais ainda do que ortogonal, por outro lado, ao *universalismo* –, contrastando o dualismo ocidental natureza e cultura: até então, esta no domínio do particular, e aquela, do universal; e nesse mesmo viés, os pares subjetivo/objetivo, moral/físico, valor/fato, imanência/transcendência e outros, tão caros a uma antropologia filosófica.

Segundo Goldman (2008) e Viveiros de Castro (1996), a Antropologia Cultural ou Social finca-se nessa epistemologia relativista, ao apontar que existe um mundo que é universal, comum a todos que nele vivem, e diversas visões a seu respeito, que estaria no plano cultural, no particular. O multiculturalismo expressaria justamente esse relativismo, diversas culturas ou particularidades de se conhecer o mundo. “O relativismo (multi)cultural supõe uma diversidade de representações subjetivas e parciais, incidentes sobre uma natureza externa, una e total, indiferente à representação” (VIVEIROS DE CASTRO, 1996, p. 128). O que se concebe, nesta epistemologia, é a capacidade de que *o ponto de vista cria o objeto*, ponto de vista que parte de um sujeito fixo. Ora, se são visões diferentes de um mundo, então, são criações a respeito de um mundo que, mesmo dependendo destas criações, continua em substância – natural. Existiria, ainda nesse caso, uma *verdade relativa*. Por sua vez, o *perspectivismo ameríndio* vem apontar uma *verdade do relativo*, sob o plano do multinaturalismo presente nas sociedades ameríndias. “Como diria Deleuze: não se trata de

afirmar a relatividade do verdadeiro, mas sim a verdade do relativo [...] o que Deleuze chama de ‘perspectivismo’<sup>56</sup>,<sup>57</sup>.

Para tanto, na sua etnologia, Viveiros de Castro (1996) desloca a questão do ponto de vista para a maneira como o sujeito *vê a si mesmo e os outros*, como forma de compreender o conceito de ponto de vista do índio sobre o conceito de ponto de vista. Então, a partir da sua experiência como etnólogo e das vastas etnografias em torno das sociedades ameríndias, apresenta-nos a teoria, muito comum nessas sociedades, de que não somente os seres humanos se veem, como “gente”, e veem os outros, mas que a característica de humanidade é atributo de outros seres, como animais, plantas, espíritos etc. que se veem como “gente” e veem os outros.

Tipicamente, os humanos, em condições normais, vêem (sic) os humanos como humanos, os animais como animais e os espíritos (se os vêem) como espíritos; já os animais (predadores) e os espíritos vêem os humanos como animais (de presa), ao passo que os animais (de presa) vêem os humanos como espíritos ou como animais (predadores). Em troca, os animais e espíritos se vêem como humanos: aprendem-se como (ou se tornam) antropomorfos quando estão em suas próprias casas ou aldeias, e experimentam seus próprios hábitos e características sob a espécie da cultura — vêem seu alimento como alimento humano (os jaguares vêem o sangue como cauim, os mortos vêem os grilos como peixes, os urubus vêem os vermes da carne podre como peixe assado etc.), seus atributos corporais (pelagem, plumas, garras, bicos etc.) como adornos ou instrumentos culturais, seu sistema social como organizado do mesmo modo que as instituições humanas (com chefes, xamãs, festas, ritos etc.) (VIVEIROS DE CASTRO, 1996, p.117).

Valendo-se disso, em vez de um multiculturalismo, em que a natureza seria universal, com o critério de que a animalidade classificaria todos os seres animados em continuidade, e a característica de humanidade seria cultural, é contrastada com um *perspectivismo ameríndio* que vem promulgar um multinaturalismo. O que acontece é uma descontinuidade, uma dissociação e redistribuição entre natureza e cultura; esta passa, com a característica de humanidade a ser universal, na cosmologia ameríndia, e aquela, a ser do domínio do particular. Todavia, uma observação importante: esse *perspectivismo* não englobaria todos os animais.

---

<sup>56</sup> Sobre o *perspectivismo* de Deleuze, confira Maia (2008) e o próprio Deleuze (1991). Somando-se a isto, é digno de nota que a etnologia de Viveiros de Castro tem uma grande influência da filosofia de Deleuze e de Deleuze & Guattari, como ele mesmo diz em Viveiros de Castro (2007), ao dissertar sobre os agenciamentos que os pensamentos dos filósofos franceses devêm em sua antropologia e na de seus demais colegas tributários de uma antropologia pós-social (GOLDMAN, 2008).

<sup>57</sup> *Id.*, 2002, p.129.

Quanto ao transformismo, pelo qual acontecem estes pontos de vista sobre si mesmo e sobre os outros, é a concepção de ver a partir dos *perceptos*, ligado a um campo do sensível, em que um corpo tem a possibilidade de *ver como*.

É que a experiência de fluxos intensivos abrem em nós afectos e perceptos, isto é, dispara em nós modos de sentir e perceber diferentemente. Com efeito, em Deleuze e Guattari, o corpo não se define mais a partir da classificação do gênero e da diferença específica, mas sim como afecto, ou seja, como potência de sentir o exterior e reagir a ele, aumentando ou diminuindo nossa capacidade de perceber, de pensar, de fazer, de criar, enfim, de incorporar-se à potência da variedade dos verbos infinitivos, inclusive inventando novos verbos. E se se trata de uma física, ou etologia, é porque a relação do corpo com o exterior é uma relação entre multiplicidades de forças que, no encontro intensivo, entram em devir (NASCIMENTO, 2012, p.163-164).

Logo, se um xamã se enfeita com adornos de jaguar, logo, ele *verá como* um jaguar vê a si mesmo e como vê os outros – salientando, aqui e, mesmo assim, que o ponto de vista do xamã não condiria, como identidade, ao do ponto de vista do jaguar. O corpo do xamã se transforma na medida em que é um corpo *afectado*, que tem a capacidade de singularizar cada espécie de corpo, sendo o modo pelo qual a alteridade seria “apreendida”.

Daí o que se percebe é a predominância dos *pronomes* em vez dos *substantivos*, como diz Viveiros de Castro (1996), na cosmologia ameríndia, como diversidade objetiva, porque as palavras de maneira enunciativa (pragmática) vão indicar uma posição de sujeito. Esqueçamos, agora, o sujeito fixo do multiculturalismo, e pensemos neste como ponto de referência, sempre relativa, a depender de um ponto de vista. Se alguns animais veem a si mesmos como humanos, há uma *pronominalização* do que é ser *ser humano*, segundo o ponto de vista destes alguns animais. Entretanto, isto não quer dizer que todos os pontos de vistas dos animais, que podem se vê como humanos, estarão numa relação de identidade acerca do que é o predicado *ser humano*. Será sempre uma multiplicação, a conjunção rizomática “e”, como diria Deleuze & Guattari (2011a), em vez do “é”.

Uma posição de sujeito que será sempre relativa, em vias de um Outrem – da existência de um mundo possível, atualizado por um eu. *Outrem* não é um *eu* nem um *outro*, mas uma estrutura que possibilita a existência destes quando atualizada. Deste modo, é o *ponto de vista que cria o sujeito*, porque o ponto de vista está no corpo; é um corpo em movimento, sempre afectado e percebendo nos fluxos intensivos de uma “epistemologia”, que vai se caracterizar como “ontologizante”, já que a perspectiva de um ponto de vista jamais será uma representação, como fato. Por isso, o *perspectivismo* propõe uma *verdade do*

*relativo. Verdade do relativo* que se dá numa relação – óbvio, porém, vale o pleonasma como ênfase, *pronome*.

Assim, detenho-me, a partir dessa postura relativa que, no caso da pesquisa em antropologia – ou seria em pragmática, já que toda antropologia é uma pragmática e vice-versa<sup>58</sup>? – faz-se necessária entendê-la com um jogo em que a epistemologia, ou melhor, o conhecimento travado do “pesquisador” para com o “pesquisado” é senão relativo. Para *ver como* esta postura pode multiplicar uma prática de sentidos, numa pesquisa em torno de uma produção de subjetividade, vali-me, primeiramente, de *um meio*, como experimentação.

---

<sup>58</sup> O questionamento é uma analogia ao título da palestra do professor Dr. Daniel do Nascimento e Silva (UNIRIO) intitulada “Toda linguística é uma antropologia e vice-versa”, proferida no I Colóquio de Pragmática Cultural, que se realizou no dia 09 de dezembro de 2013 no Centro de Humanidades da UECE.

### 3 CAVALARIA, ESSE É O SEU NOME!

“Cavalaria, esse é o seu nome!” foi o que me respondeu Tato Tarcan em uma das trocas de mensagens pelo *Twitter*, quando perguntei o que dizia e o que significava a vinheta de abertura do *batismo*, no jogo de linguagem *podcast Ultrageek*. Em latim, esse enunciado é a maneira de anunciar o jogo de linguagem *batismo* que, junto de outros, compõem o jogo de linguagem *podcast Ultrageek*. Uma vez batizado, um ouvinte e leitor da *Rede Geek* deixa de ser apenas um recruta e se torna um cavaleiro. Através de um e-mail enviado, solicitando uma denominação (um cargo) na *Cavalaria Geek*, o jogo de linguagem funciona para nomear um cavaleiro que, a partir de então, passará “a ser reconhecido pelos outros membros”<sup>59</sup> com um novo nome que “represent[a] suas paixões, quem você é de verdade”<sup>60</sup>.

No episódio 130 do *Ultrageek*, por exemplo, um ouvinte enviou um e-mail no qual descrevia sua paixão por estudar línguas. Ele, estudante e profissional de Tecnologia da Informação (TI) – *nerd*, como o Prof. Maury o performatizou no momento –, no e-mail citava alguns episódios do *podcast* que tiveram como assunto línguas, como os episódios sobre esperanto e inglês. Um de seus motivos por gostar de estudá-las era o fato de poder se comunicar com o maior número de pessoas possíveis, dizia o ouvinte. Então, a partir disso, Tato e Maury o batizaram de “Poliglota”. Somando-se ao “Chapéu Seletor”, ao “Arqueólogo”, à “Historiadora” e a outros membros que compartilham “das mesmas paixões pelo universo geek”<sup>61</sup>, fazendo parte, dessa maneira, da *Cavalaria Geek*.

Sendo batizado, é comum o ouvinte e leitor assinar suas participações com o seu nome de batismo. Ao fazer um comentário ou simplesmente mandar um *tweet*, sua assinatura quase sempre vem performatizada, como em muitas descrições de perfis de membros pelas redes sociais. Assinaturas e descrições que não se limitam, apenas, a designar a quem os nomes referem. Mais do que isso, são performances em torno de uma produção de subjetividade, no “mesmo nível” das performances dos apresentadores ao lhe batizarem, sem falar, é claro, nas pronominalizações advindas de pontos de vistas sobre pontos de vistas que se fazem nestas. É o caráter performativo da linguagem assinalado por Austin (1990), pois, mesmo que se acredite na existência de um caráter constativo, este, ainda, é performativo, realiza ações. A linguagem dá ordem à vida (DELEUZE & GUATTARI, 2011b). Mas, quanto

<sup>59</sup> Informação mapeada no *site*, no espaço acerca da *Cavalaria Geek*.

<sup>60</sup> *Idem.*

<sup>61</sup> *Idem.*

a isto especificamente, falarei mais adiante. O que quero destacar, neste momento, é a multiplicidade de jogos de linguagem pelos quais o podcast *Ultrageek* se faz, consubstanciando, dessa forma, uma variação e um movimento em torno da produção de conceitos que concernem ao que é estar *geek*. Falo em *estar* e, não, em *ser*.

O batismo é apenas um jogo de linguagem que confere um estado *geek*. Porém, como não há jogo de linguagem melhor do que outro, outros jogos de linguagem transmutam essa produção de conceitos. Portanto, a seguir discorro apenas sobre alguns jogos de linguagem no podcast – por ser este a entrada da cartografia, mas, que, quando necessário, discorrerei sobre outros jogos de linguagem que remetem à gramática da *Rede Geek*. O que também não quer dizer que, apenas aqui, neste corte, estão os jogos de linguagem que foram mapeados. Nada disso. De encontro a essa perspectiva, em toda esta cartografia, há a presença de jogos de linguagem sendo discorridos, multiplicados pelo devir que a escrita proporciona. Do jogo de linguagem *Twitter* ao jogo de linguagem *batismo*, são vários planos em que pode ser cortada a *Rede Geek* que, a cada agenciamento, modifica-se.

Assim, em relação aos jogos de linguagem nesta cartografia, poderiam ser divididos em duas acepções, como Wittgenstein (1999) deixou compreendê-los, dentro de três multiplicações<sup>62</sup>, pelo menos, que o conceito de jogo de linguagem pode apontar: a que por ora esta pesquisa se valeu e a do jogo de linguagem como uma funcionalidade linguística, ou seja, de entender o jogo de linguagem *como* uma forma de vida e como *parte* de uma forma de vida. Se me valho da perspectiva do jogo de linguagem *como* uma forma de vida, que no fluxo se entremeia de aspectos linguísticos e extralinguísticos, detenho-me, agora, acerca do jogo de linguagem como *parte* de uma forma de vida. De suma importância, enfatizo que, mesmo assim, isto vem apontar para o jogo de linguagem *como* uma forma de vida. Ou seja, ainda estarei falando de jogo de linguagem *como* uma forma de vida<sup>63</sup>. Faço necessária esta observação, principalmente, pelo fato de que o jogo de linguagem na filosofia

---

<sup>62</sup> Wuchterl (*apud* OLIVEIRA, 2006) distingue três acepções para o conceito de jogo de linguagem: modelo de uma linguagem primitiva; unidade funcional linguística; e totalidade das atividades linguísticas. Glock (1998), por sua vez, diz que o conceito foi utilizado em quatro diferentes sentidos: práticas de ensino; jogos de linguagem fictícios; atividades linguísticas; e linguagem como jogo.

<sup>63</sup> De acordo com Oliveira (2006), raramente Wittgenstein (como no §7 das *Investigações filosóficas*) se refere à terceira acepção de jogo de linguagem, que diz respeito ao conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligado, o que acarreta ao jogo *como* uma forma de vida. De encontro a isto, Glock (1998) enfatiza que jamais de se deve considerar como identidade a relação entre jogo de linguagem e forma de vida. No entanto, sem adentrar no mérito da discussão, o que essa pluralidade de sentidos em torno do conceito de jogo de linguagem vem trazer é o anti-essencialismo empregado pelo filósofo austríaco, que não permite um fechamento do conceito, como diz Oliveira (*op. cit.*).

wittgensteiniana jamais encerra um conceito, assim como o plano de imanência no pensamento deleuzo-guattariano. Não são imanentes a algo. De tal modo, acerca da linguagem, Wittgenstein diz que não se deve pensar sobre o que é a linguagem, mas, sim, que se deve vê-la, porque ela está aí tal como a vida<sup>64</sup>.

### 3.1 DOS JOGOS DE LINGUAGEM

#### 3.1.1 Top 10

Sabendo da impossibilidade de discorrer sobre todos os jogos de linguagem que compõe e que podem compor o jogo de linguagem *podcast Ultrageek*, no período em que fiz esta cartografia, mapeei alguns jogos de linguagem – como *parte* de forma de vida – que territorializam o podcast *Ultrageek*. Estes, juntos, resultariam no que compreendemos como o formato do podcast. Assim sendo, tomei-os neste momento como *micro* jogos de linguagem, no sentido de grandeza, de ordem; contudo, algumas vezes, enquanto natureza, por estarem no movimento das linhas que constroem conceitos, ao serem afectadas por agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo, no jogo de linguagem *macro* que é o podcast.

Luiz (2014), ao falar sobre a origem do podcast, em especial o brasileiro, nesta sua primeira década de existência, aponta uma característica que diferencia o podcast brasileiro em relação ao podcast de origem norte-americana. De acordo com o autor, de 2004 para cá, ter-se-iam, pelo menos, duas gerações de podcasts brasileiros. A primeira geração, surgida no país na mesma época da criação da mídia nos Estados Unidos, ainda mantinha um formato de podcast parecido com os podcasts estrangeiros – formato, no sentido de episódio, de programa. Já a segunda geração, por outro lado, desde 2006 – saliento que muitos podcasts dessa segunda geração ainda estão no “ar” – vem imprimindo um formato que marca a diferença entre os podcasts brasileiros e estrangeiros. Muitos podcasts, como o *Ultrageek*, hoje produzidos no Brasil, tem como referência o formato impresso por essa segunda geração, que tem como nomes os podcasts *Nerdcast*, *RapaduraCast* e *Monacast*<sup>65</sup>.

---

<sup>64</sup> *Id.*, *Ibid.*

<sup>65</sup> *Nerdcast* é um podcast produzido pelo *site* Jovem Nerd (<http://jovemnerd.com.br/>); segundo sua descrição no *site*, o primeiro podcast totalmente nerd do Brasil, desenvolvido pelos amigos Alexandre Ottoni e Deive Pazos, desde 2006. *RapaduraCast* é o podcast do *site* Cinema com Rapadura (<http://cinemacomrapadura.com.br/>), também criado em 2006 pelos amigos Jurandir Filho e Raphael Santos. E o *Monacast* é o podcast do blog Monalisa de Pijamas (<http://www.monalisadepijamas.com.br/>), criado por Raquel Gompy. Destes, atualmente, apenas os dois primeiros continuam em atividade.

Nesta perspectiva, a diferença seria, então, o formato – advindo de uma política micro do podcast brasileiro?<sup>66</sup> Dessa diferença que marca os podcasts brasileiros para com os podcasts estrangeiros, sirvo-me para pensar acerca do formato do podcast *Ultrageek*. Este poderia ser incluso na categoria daqueles que tem como referência direta os podcasts da segunda geração, principalmente, do *Nerdcast*. Melhor dizer que o *Ultrageek* faz uma ressonância de podcast como o *Nerdcast*, afinal, quantas vezes não houve e há menções a este, ou ao *site* onde está hospedado, ou aos seus produtores? Muitas<sup>67</sup>. Uma ressonância, porque me permite pensar em multiplicação de formatos, ao contrário de referência, que dá margem para uma representação. O *Ultrageek* quanto a formato, digo, quanto a jogo de linguagem, compõe-se de outra gramática, de outra máquina abstrata onde funcionam as produções de conceitos por meio de agenciamentos concretos. São dois podcasts, logo, dois jogos de linguagens diferentes<sup>68</sup>.

Todavia, de encontro a isto, poder-se-ia perguntar: mas eles não se servem dos *mesmos* jogos de linguagens para produzirem seus podcasts? Por exemplo, gravação via *Skype*<sup>69</sup>, elaboração de pauta, bate-papo informal, leitura de e-mails e comentários, uso de publicidades e outros jogos de linguagem micros que lhe fazem. Wittgenstein (1999) diz que não há jogos de linguagens iguais, o que existem são semelhanças de famílias entre jogos, subvertendo um essencialismo que, a priori, poderia sustentar a existência dos *mesmos* jogos. Se há um *mesmo* jogo de linguagem em um podcast como no outro, a significação baseada no *uso* é diferente em cada jogo, porque cada um está envolvido numa forma de vida que lhe é singular. Desse modo, não são os *mesmos* jogos, pois as jogadas dos jogadores serão diferentes a depender das gramáticas que lhe põem em funcionamento, das máquinas abstratas. O bate-papo do *Ultrageek*, sendo assim, é uma ressonância, uma multiplicação do bate-papo do *Nerdcast*.

As ressonâncias estariam no âmbito de um podcast que se vale do humor, da edição, da mixagem, do bate-papo e da jovialidade. O *Ultrageek* então se faz, dessa maneira, pelos seguintes jogos de linguagem que, por questão meramente política-didática – macro –,

<sup>66</sup> Questionamento válido acerca dos agenciamentos da configuração do podcast brasileiro, mas que, no momento, não me ateno a ensaiar uma resposta, haja vista que esta cartografia não se propõe a tal.

<sup>67</sup> Tato Tarcan, inclusive, foi colaborador do *site* Jovem Nerd, como disse no episódio 57 do podcast *RADIOFOBIA*, produzido pelo *site* Rádiofobia (<http://radiofobia.com.br/>).

<sup>68</sup> Para mais detalhes acerca do formato do podcast *Nerdcast*, recomendo a leitura de Carvalho (2013), que realizou um estudo dos procedimentos utilizados para a construção deste podcast.

<sup>69</sup> *Software* que, através da internet, permite a comunicação de voz e vídeo, além de chat e compartilhamento de arquivos. Mais em: <http://www.skype.com/>.

aqui resolvi dividir em jogo de linguagem *postagem* e em jogo de linguagem *podcast* – o episódio, propriamente dito. Afinal, em um rizoma pode se escolher qualquer entrada, sendo que, uma vez escolhendo-a, esta pode se ligar a outras. E o primeiro corte vai em direção do jogo de linguagem *postagem*. Para tanto, sirvo-me do episódio 135 do *Ultrageek*, intitulado *O Demolidor*.

No jogo de linguagem *postagem*, há o jogo de linguagem *arte da capa*, o jogo de linguagem *links citados no programa*, o jogo de linguagem *posts da Rede Geek recomendados para você*, e o jogo de linguagem *comentários*. São considerados como jogos de linguagem por envolverem elementos linguísticos e extralinguísticos, de acordo com as formas de vida agenciadas que lhe conformam gramáticas em constante imanência.

**Figura 3:** Arte da capa, do *Ultrageek* 135 - *O Demolidor*



Acima, tem-se a *arte da capa* do episódio 135 que, além de vir no *podcast*, apresenta-se como jogo de linguagem na *postagem*. Por meio dela, o *podcast* é ressignificado – no caso, multiplicado – visualmente, ocorrendo daí um regime misto ou uma semiótica na esfera do jogo de linguagem *postagem*, que se faz de signos linguísticos e de signos visuais. Multiplicação que não advém somente de uma relação prévia para com o *podcast*, mas, de uma gramática que lhe possibilita, já que, não se inteirando do *uso* em que se possa ter significação, o sentido não pode ser “apreensível” a partir da construção de conceitos que uma determinada arte da capa propõe. Não existe, assim, uma gramática do design visual, por exemplo, que possibilitaria uma leitura dos sentidos que por aí possam ser multiplicados, até porque, partindo da ideia de que existe multiplicação de sentidos e, não, interpretação de significado, é uma gramática que a todo o momento se reinventa no *uso*.

Outro micro jogo de linguagem que compõe o jogo de linguagem *postagem* é o *links citados no programa*. Faz-se de *links* que, como linhas flexíveis, podem desterritorializar e reterritorializar processos de produção de realidade que, pelo episódio em questão, estiveram em curso. Quase sempre, em um episódio, há *links* agenciados pela *Rede Geek* ou pela *Cavalaria Geek*, pois, em uma *leitura de e-mails*, um ouvinte pode enviar um *link* no texto de seu e-mail, potencializando um processo ativado pelo episódio anterior, e este *link*, conseqüentemente, ser “jogado” neste jogo de linguagem para que todos da *Cavalaria* tenham acesso. Dessa forma, percebe-se também uma gramática que, a depender dos cortes e dos fluxos, potencializa produção de sentidos. É através desses *links* que se pode, por exemplo, perceber a famigerada convergência (Cf. JENKINS, 2009) entre produtores e receptores de mídias que acontece com o fenômeno da internet, onde uma potencialização de sentidos devém de uma relação de devires entre “quem produz” e “quem consome”. Relação esta que se tornou “visível” com a internet.

**Figura 4:** *Links citados no programa, do Ultrageek 135*



De maneira similar, tem-se o jogo de linguagem *posts da Rede Geek recomendados para você*, que funciona como indicações para o leitor e ouvinte, ao acessar a *postagem* do podcast. Assim, nos jogos de linguagem *links citados no programa* e *posts da Rede Geek recomendados para você* linhas são processualizadas para que o leitor e ouvinte possa multiplicar pelo rizoma e ir potencializando subjetividade. O que significa que, nestes jogos – e até mesmo, no jogo *arte da capa* –, a produção de uma subjetividade não é consubstanciada apenas por e a partir do podcast *Ultrageek*, mas, sim, por um conjunto de

linhas que podem desterritorializar e reterritorializar tal produção, dentro e fora da *Rede Geek*. Ser afectado e seguir uma linha desta, e ir parar no jogo de linguagem *Facebook* ou no jogo de linguagem *Twitter* e dali seguir cartografando linhas que vão construindo mapas, envolvidos por uma pluralidade de gramáticas, de planos de imanência numa correlação com a criação de conceitos, como com o conceito *geek*.

**Figura 5:** Posts da Rede Geek recomendados para você, do Ultrageek 135

### Posts da Rede Geek recomendados para você



Ainda, no nível micro do jogo de linguagem *postagem*, tem-se o jogo de linguagem *comentários*, onde há a interação entre a *Rede Geek* e a *Cavalaria Geek*, de maneira assíncrona de todos a todos.

**Figura 6:** Comentários na postagem do Ultrageek 135



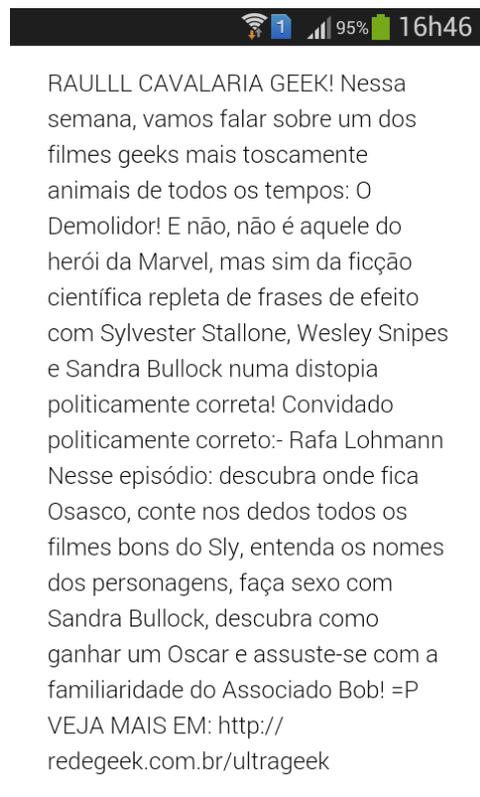
Compondo-se de cortes-fluxos que envolvem o dentro e o fora da *Rede Geek*, palavras de ordem são ordenadas, multiplicando o rizoma que se faz por uma multiplicidade de linhas, via agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo. Palavras de ordem que, por esses agenciamentos maquínicos, podem potencializar linhas de fuga do território fixado que é o jogo de linguagem *comentários*, ou melhor, do jogo de linguagem *postagem*. Assim, sendo seguidas estas linhas de fuga, o jogo de linguagem *comentários* se desterritorializa, uma vez que o jogo de linguagem ao ser conectado com os outros jogos, especificamente no comentário acima com o *Twitter*, há uma multiplicação de devires neste jogo. Por uma postagem na rede social *Twitter*, por exemplo, um ouvinte pode comentar a postagem do podcast *Ultrageek*.

Nos comentários que traz a **Figura 6**, Artur e Carlos dialogam no jogo de linguagem *comentários*, a partir do *Twitter*. Artur, como membro da *Cavalaria Geek*, elogia o *Ultrageek* na rede social, proliferando as palavras de ordem: “#Ultrageek é excelente [...] Raul! Viva a Cavalaria Geek!”. Um seguidor seu, naquela rede social, ao ser afectado por aquele *tweet*, surpreende-se pelo fato de Artur ouvir podcasts, algo que aquele não sabia. Daí o que se percebe é um processo em torno da produção de subjetividade em que os agenciamentos, no jogo de linguagem *comentários*, podem gerar pela *Rede Geek*. Então, seguir os fluxos, nos diversos jogos de linguagem, é acompanhar o processo de produção, mapeando uma gramática que vai se criando a todo o momento, por uma rede de afectos. Rede que não é uma base, mas, que se multiplica ao ser afectada por um novo elemento. A partir de um jogo de linguagem, vai-se a outro jogo de linguagem; e os agenciamentos, neste ínterim, desterritorializando e reterritorializando linhas de subjetivação.

É como ouvir podcast por um meio e, não, por outro. O jogo de linguagem *ouvir podcast* não é o mesmo quando se o pratica por meio diferente. O ponto de vista sobre um ponto de vista é outro, porque, com a entrada de um novo elemento no jogo de linguagem *ouvir podcast*, este pelo ouvinte – aqui, apenas denomino de ouvinte, já que quem consome também produz, processualiza – pratica outro *ver como*. Não é um mesmo espaço e tempo, é outro *devir*. De tal modo, ouvir podcast por meio de um aplicativo agregador de *feed* e ouvir por meio do computador encerram dois jogos de linguagem. Aí estão agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos diversos. Pude percebê-los nesta cartografia. Portanto, multiplicando o poeta, digo que, se mudam os *meios*, mudam-se os jogos de linguagem.

A partir disso, discorro sobre o jogo de linguagem *apresentação* do podcast. Sirvo-me deste como exemplo para mostrar como, a partir da entrada de um novo elemento na configuração de um jogo de linguagem, o jogo de linguagem se multiplica. Torna-se outro jogo de linguagem. Pois bem, a *apresentação* do podcast pode vir tanto como um micro jogo de linguagem que compõe o macro jogo de linguagem *postagem* como pode vir como micro no jogo de linguagem *podcasting* que se dá através do aplicativo agregador de *feed*. Aqui, estou me valendo do jogo de linguagem como plano de imanência, tal como sugere Prado Jr. (2004). Ora, se Deleuze & Guattari (2011a) dizem que o rizoma é um plano de imanência, logo, com a entrada de um novo elemento no rizoma, este não é mais o mesmo, assim como o jogo de linguagem. Muda-se a forma de vida. Mas quanto a isso, dedicarei algumas linhas na próxima subseção com mais apreço. De antemão, neste momento apenas me detenho acerca das multiplicidades dos jogos de linguagem que compõe o podcast, enquanto *parte* de uma forma de vida.

**Figura 7:** Apresentação do *Ultrageek 135* no aplicativo agregador de *feed*



Como se pode observar, a *apresentação* do podcast tem como objetivo descrever o episódio, dizendo do que se trata aquele podcast e de quem participou da gravação. Assim como nos jogos de linguagem anteriores que compõem o jogo de linguagem *postagem*, pode

haver neste também a presença de linhas que podem desterritorializar o leitor e ouvinte da *Rede Geek*, levando-o por outros jogos de linguagem. As linhas, por exemplo, podem advir dos *links* que, uma vez sendo afectado por algum deles, o leitor e ouvinte poderá ir multiplicando os sentidos que até ali foram traçados por outros agenciamentos. Isto, tanto neste jogo de linguagem praticado via computador quanto o praticado via *smartphone*, o que não garante – ainda com isso – que sejam o *mesmo* jogo de linguagem. Estão em voga aí duas formas de vida diferentes, duas gramáticas que na articulação com os jogos de linguagem enquanto *parte* de uma forma de vida, no *uso* propiciam uma multiplicação de sentidos, pois são dois *usos*. Na *apresentação* acima, o convidado Rafa Lohmann não estava linkado<sup>70</sup> como na *apresentação* no jogo de linguagem *postagem*, no *site*. Neste, ao ser afectado pelo *link* e clicar no nome do convidado, o leitor e ouvinte seria levado à página daquele no *Twitter*, a outro jogo de linguagem. Então, dois processos de significação em torno do jogo de linguagem *apresentação*, como que semelhantes familiarmente, diria Wittgenstein (1999).

Desterritorializo-me, agora, do jogo de linguagem *postagem* e de seus jogos, em nível micro, para ir para o jogo de linguagem *podcast*. Neste, encontram-se também jogos de linguagem, em nível micro, que lhe concebem. Em relação ao *Ultrageek*, podem ser mapeados os seguintes jogos: *vinhetas*, *trilhas sonoras*, *bate-papo*, *recadinhos do coração*, *vírgulas sonoras*, *leitura de e-mails e comentários*, *momento raulll* e *batismo*. Todavia, não me esquecendo de que os jogos de linguagem devem ser compreendidos segundo uma gramática profunda imanente a agenciamentos, e de que jamais deverei compreendê-los a partir de uma perspectiva fechada. Afinal de contas, os jogos de linguagem estão sempre abertos para o fora: a vida.

O jogo de linguagem *vinhetas* é jogado no *podcast* como abertura para outros jogos de linguagem, a saber, *bate-papo*, *recadinhos do coração*, *leitura de e-mails e comentários*, *momento raulll* e *batismo*. No “mesmo” plano deste jogo, satisfazendo-se de outros regimes de signos que não o linguístico, tem-se o jogo *trilhas sonoras*. Funcionando, principalmente, como *background*<sup>71</sup> para o jogo de linguagem *bate-papo*, compõe com este um regime de signos mistos que potencializa a multiplicação de sentidos no jogo de linguagem *podcast*. Desse modo, também, o jogo de linguagem *vírgulas sonoras*, que aparece

<sup>70</sup> Estar com um *link*, com uma conexão que leva à outra página na internet.

<sup>71</sup> Conhecido como BG, funciona como um plano de fundo – geralmente, uma *trilha sonora* – do conteúdo principal do *podcast*, do *bate-papo*.

no *podcast* como pausas, mantendo a divisão dos blocos de conversa no *bate-papo*. Por exemplo, no episódio 135, como forma de pausar o jogo de linguagem *bate-papo* desenvolvido pelos *hosts* e o convidado, foram inseridas *vírgulas sonoras* que consistiam em trechos do filme *O Demolidor*.

O *podcast* começa com o jogo de linguagem *vinhetas*; em seguida, o jogo de linguagem *bate-papo*, no seu primeiro momento, com uma breve apresentação do tema que será desenvolvido e dos convidados do episódio; e, depois disso, o jogo de linguagem *recadinhos do coração*, onde há além de recados para a *Cavalaria Geek* propagandas de produtos realizadas pelos apresentadores. Assim, volta-se para o jogo “principal” do *podcast* que é o *bate-papo*. O *bate-papo* se faz sempre com a presença de Tato Tarcan, que comanda o *podcast*, e de Prof. Maury, tendo como convidados variados a depender do tema do episódio.

“Fechando” o nível micro dos jogos de linguagem que conformam o jogo de linguagem *podcast*, têm-se os jogos *leitura de e-mails e comentários*; e o *momento raulll e batismo*. Estes acontecem depois do *bate-papo*, no momento final de cada episódio. Entretanto, mapeando estes jogos de linguagem, em nível micro do jogo de linguagem *podcast*, não quer dizer que acontecem sempre da mesma maneira. Pelo contrário, como jogos de linguagem, variam a depender da entrada de um novo elemento, como os jogos de linguagem descritos anteriormente no nível micro do jogo de linguagem *postagem*. A título de exemplo, o *bate-papo* enquanto jogo de linguagem varia com o jogo de linguagem *top 10*. Poderia dizer que este ainda é um *bate-papo*, mas, apenas com a presença dos apresentadores do programa, elencando uma seleção de dez tópicos discursivos referente a um tema concernente a uma dita cultura *geek*.

Aí os temas na *Rede Geek*, distribuídos nas categorias “Ciência, Cultura Geek, Especiais, História, Para Pensar, PORN, Tecnologia, Top 10, Variedades”<sup>72</sup>, multiplicam-se. Cinema é uma categoria que se vê multiplicada em um *Top 10*, como no episódio 162, intitulado *Top 10 Melhores sequências*; ou as categorias ciência, tecnologia e história que são multiplicadas no episódio 157 - *TOP 10 Inventores brasileiros*. Disso, percebo a impossibilidade de um mapeamento completo dos jogos de linguagem que processualizam a *Rede Geek*, não há como traçar uma totalidade, pois a característica dos jogos de linguagem é

---

<sup>72</sup> Informação mapeada no *site*.

sempre estar se reinventando, de acordo com os agenciamentos concretos que lhe mobilizam a se colocar em movimento.

Destarte, nesta subseção, não se procurou fazer um top 10 dos jogos de linguagem que compõem a *Rede Geek*, mas, sim, traçar uma multiplicidade de jogos que corroboram uma produção de subjetividade que se multiplica por e com ela, já que os conceitos estão numa relação correlativa com o plano de imanência. A seguir, então, mapeio “mais de perto” as *regras* de alguns desses jogos de linguagem, percebendo a variação a partir dos *lances* dos jogadores, ou seja, de pontos de vistas sobre, ensejados pela *Rede* e pela *Cavalaria*, como entrada nestas práticas de sentidos para potencialização de uma subjetividade *geek*.

A posição pragmática da construção de significado, na perspectiva do uso da linguagem em seus diversos contextos, advém do pensamento filosófico construído por Wittgenstein (1999) em seu livro *Investigações filosóficas*. Ao contrariar o seu próprio pensamento anterior, de que a função da linguagem era meramente designar e representar os fatos do mundo, em sua obra *Tractatus logico-philosophicus* (1968), o filósofo assume agora a linguagem como (parte de) uma forma de vida, assim, como qualquer outra atividade humana. Dessa maneira, enxerga a questão linguagem e significação a partir da noção de jogos de linguagem, em um contexto de *uso*.

O termo “*jogo* de linguagem” deve aqui salientar que o falar da linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida.

Imagine a multiplicidade dos jogos de linguagem por meio destes exemplos e outros:

Comandar, e agir segundo comandos –

Descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas –

Produzir um objeto segundo uma descrição (desenho) –

Relatar um acontecimento –

Conjeturar sobre o acontecimento – (WITTGENSTEIN, 1999, p.35, grifo do autor).

Para construir o significado de uma palavra, por exemplo, é necessário que se “jogue” um determinado jogo de linguagem por ela envolvido, numa determinada forma de vida, segundo sua marca linguística, histórica, social e cultural que lhe conferem regras – uma gramática para que se possa traçar o significado dessa palavra dentro do contexto do jogo.

“Compreender uma linguagem é algo que envolve o domínio de técnicas relativas à aplicação de regras” (GLOCK, 1998, p.194).

Assim, pode se ter uma significação a partir da linguagem em *uso* e, com isso, o significado deixa de ter um caráter meramente essencialista e passa, neste momento, a se valer de uma *construção*. Justamente porque a perspectiva de regras para Wittgenstein diz respeito a uma questão funcional que envolve uma forma de vida, mas, não, uma gramática universal que valeria para todas as línguas, todos os contextos. A significação, portanto, nada mais é do que uma terapia linguística de construção do significado, no decorrer dos jogos, das formas de vida.

### 3.1.2 ABNT CG

Na *leitura de e-mails e comentários* do episódio 163 do *Ultrageek*, intitulado *Muambas do Paraguai*, Tato e Maury, ao lerem um e-mail de um novo ouvinte do podcast, que, por intermédio do *crowdfunding* do *WeCast*<sup>73</sup>, chegou até a *Rede Geek*, falaram sobre a ABNT CG. Servindo-se do discurso indireto para com a ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas), organização de foro privado que tem como objetivo a elaboração de regras, instruções e procedimentos, para a manutenção do conhecimento teórico ou prático, a *Cavalaria Geek* (CG) também tem uma ABNT – no sentido de normas, regras e procedimentos que lhe governam. Foi sobre algumas delas que os senhores gerais falaram, quando da leitura do e-mail do novo ouvinte. E é por esse diálogo, com a ABNT, que gostaria de começar descrevendo sobre as “regras” em relação aos jogos de linguagem que perfazem a *Rede Geek* e a *Cavalaria Geek*, para, em seguida, mostrar “lances” nestes jogos que promovem uma multiplicação de práticas de sentidos.

Na ocasião da leitura do e-mail do ouvinte, Tato e Maury fizeram questão de ressaltar o que era a *Cavalaria Geek*, dizendo que todos os ouvintes e leitores fazem parte dela, no entanto, que apenas alguns desses têm nome e outros não, os que não têm são recrutas. Ainda, em relação a este e-mail, os apresentadores falaram sobre o RAULLL, a

<sup>73</sup> Na próxima seção desta cartografia, mais detidamente, dedicarei algumas linhas acerca do *crowdfunding* do *WeCast*, como um agenciamento. Entretanto, já adiantando alguns conceitos, *crowdfunding* é nome em inglês para financiamento coletivo. Em um *site* destinado a tal prática, um determinado produtor de conteúdo lança um projeto com objetivo de arrecadar fundos para a sua realização. No caso do *crowdfunding* do *WeCast*, aplicativo agregador de *feeds* para escuta de podcasts, seu produtor lançou um projeto no *site* Catarse (<http://catarse.me/>) para obter financiamento para a elaboração do aplicativo para o sistema operacional Android. Desse modo, o projeto estabeleceu uma quantia necessária para a sua realização, estando “no ar” por certo tempo, no *site*, para receber doações em dinheiro de pessoas interessadas em colaborar com a feitura do projeto.

partir do qual, de maneira descontraída, veio a remissão à ABNT. O ouvinte havia escrito RAULLL de forma errada, sendo que, para tal palavra de ordem, há todo um conjunto de regras que lhe consubstancia, como está descrito no *site*:

o grito de guerra da Cavalaria. Gritar **RAULLL** é o símbolo máximo de sua paixão por tecnologia, ficção e literatura e todos os conhecimentos geeks...De acordo com a gramática avançada da Cavalaria Geek, o grito **RAULLL** também pode ser utilizado em outras situações: **identificar membros da Cavalaria, cumprimentar (sic) ou se despedir [...] demonstrar empolgação/alegria [...] demonstrar apoio/força (genki dama) [...]**.<sup>74</sup>

Regras que, assim como a ABNT tem para trabalhos acadêmicos, a *Rede Geek* estabelece para a *Cavalaria Geek*. Não obstante, regras que concernem a uma gramática superficial, no dizer de Wittgenstein (1999); ou que Deleuze & Guattari (2011b) fariam sobre um regime de signos. Todavia, uma gramática superficial a depender de uma gramática profunda, como os regimes de signos, de uma máquina abstrata, em que a gramática superficial e os regimes de signos não mantêm relações de causalidade e de representação para com a gramática profunda e para com a máquina abstrata, respectivamente. Mas, sim, uma pressuposição recíproca. Colocar-se no âmbito da gramática profunda e da máquina abstrata é se valer de uma perspectiva pragmática para pensar a linguagem, ao contrário do que se colocar no lado da gramática superficial e do regime de signos, que seria pensar a pragmática a partir da linguagem enquanto código.

Poder-se-ia distinguir, no uso de uma palavra, uma ‘gramática superficial’ de uma ‘gramática profunda’. Aquilo que se impregna diretamente em nós, pelo uso de uma palavra, é o seu modo de emprego na *construção da frase*; a parte do seu uso – poderíamos dizer – que se pode apreender com o ouvido (WITTGENSTEIN, 1999, p.160, grifos do autor).

Considerando isto, a relação que existe entre uma gramática superficial e uma gramática profunda diz respeito à relação entre proposições descritivas e proposições gramaticais – em outro ângulo de discussão, entre as proposições bipolares e as proposições polares<sup>75</sup> que compõe o *Weltbild*. As proposições gramaticais se referem às *regras* dos jogos de linguagem e as proposições descritivas, sendo empíricas, aos *lances* nos jogos. Porém,

<sup>74</sup> Informação mapeada no *site*, no espaço acerca da *Cavalaria Geek*. Grifos do autor.

<sup>75</sup> Moreno (2004), ao comentar o texto de Prado Jr. (2004) em que este faz uma aproximação da ideia de plano de imanência em Deleuze e de *Weltbild* em Wittgenstein, sugere proposições *descritivas* e proposições *gramaticais* em vez de proposições *bipolares* (as proposições) e proposições *polares* (as pseudoproposições). A meu ver, a terminologia de Moreno remete, mais pontualmente, à perspectiva da existência de uma gramática *superficial* e de uma gramática *profunda*: a primeira, referente às proposições *descritivas*, e a segunda, às *gramaticais*.

regras que não podem ser descritas já que, somente, existem nos lances, ou seja, são as proposições descritivas que, com estatuto de serem normativas e bipolares (verdadeiras e/ou falsas), a partir de uma *perspectiva* de jogo, conferem regras a este. Logo, as proposições descritivas enquanto práticas linguísticas valem-se da criação de *conceitos*, uma vez que por lances instalam significação no *uso*. O exemplo anterior, dos senhores gerais terem respondido ao novo ouvinte dizendo como que se escrevia RAULLL, é um lance que constrói *regras*, de todo modo, condizentes a uma gramática superficial, para uma forma de vida – onde se pode traçar, neste caso, um paralelo com as palavras de ordem, segundo Deleuze & Guattari (2011b).

Durante esta cartografia, mapeei lances que configuravam regras naquela forma de vida, principalmente, advindos da *Rede Geek*. Deixá-los-ei para discussão, como palavras de ordem, para a próxima seção, como característica performativa da linguagem. O que me interessa, neste momento, é me dispor desses lances como *perspectivas sobre* uma variação, apontando, assim, para a multiplicidade dos jogos de linguagens jogados aí, desestabilizando o plano micro – como grandeza e ordem – traçado anteriormente acerca dos jogos de linguagem. Nesse sentido, satisfaço-me do segundo movimento que mapeei no mesmo episódio em que ouve a presença do e-mail do novo ouvinte e que propiciou o lance RAULLL. O movimento aconteceu no jogo de linguagem *batismo*.

Um ouvinte antigo mandou um e-mail solicitando seu batismo, conforme a regra que diz que, para ter um nome na *Cavalaria*, o ouvinte tem de

Entr[ar] em **contato** com a gente pela seção do site e selecion[ar] a opção “Nome na Cavalaria Geek”. Preencha o e-mail com seus dados e explique o motivo de você querer uma nomeação, quanto mais descritivo você for, mais chances você tem de ser batizado! Quer aumentar ainda mais suas chances? Mande sugestões de nomes, a gente agradece! Rs.<sup>76</sup>

Em seu e-mail, o ouvinte dizia que acompanhava o podcast e o *site* há uns seis anos, desde os primeiros episódios. Com isso, citou referências a estes que nem mesmo Tato e Maury se lembravam de algumas delas. Descrevendo sua trajetória de vida e sua paixão pelo universo *geek*, como se requer dos membros que formam a *Cavalaria*, o ouvinte sugeriu alguns nomes para o seu batismo. Pela afecção advinda deste e-mail, os apresentadores não titubearam quanto ao nome sugerido, afinal eles tinham sido afectados pelo fato de um ouvinte os

---

<sup>76</sup> Informação mapeada no *site*, no espaço sobre a *Cavalaria Geek*. Grifos do autor.

acompanhar a muito tempo. Para eles, era maravilhoso saber o quanto significava o podcast para a vida de algumas pessoas. O ouvinte recebeu a nomeação de “O Portador Cético da Adaga Jathiman”. No âmbito desse *batismo*, um lance ainda afectou os apresentadores, especialmente, Tato. Nas saudações iniciais do e-mail, o ouvinte os chamou de generais e, em seguida, de forma automática e descontraída, Tato disse que queria ser chamado de marechal, como é nomeado na lista da *Cavalaria* atualizada no *site* da *Rede Geek*. Perceba um *lance* conferindo *regra* a um jogo de linguagem, mais uma vez, semelhante àquele acerca do RAULLL.

Mas, um lance apenas advindo da *Rede Geek*? Não. Poderia dizer que as próprias sugestões de nomes enviadas pelo ouvinte são *lances*, porque estão consubstanciando *regras*. Porém, como que uma reterritorialização de um jogo de linguagem chamado *batismo* – duplicando Wittgenstein via Deleuze & Guattari –, ao contrário de outro lance do ouvinte quando sugeriu ao invés de “batismo” “promoção de fileira”, visto que todos da *Cavalaria* eram nomeados de recrutas, mais adequado seria este nome para o processo de ascensão. Uma palavra de ordem que poderia exprimir uma fuga ou uma morte. Se aceitasse essa linha de fuga, o jogo de linguagem não seria mais o mesmo, ocorreria uma multiplicação. Contudo, Tato respondeu ao ouvinte que “promoção de fileira” poderia ser, mas que achava “batismo” melhor, até o nome, segundo ele, era mais bonito. Então, dois lances que se apresentaram como linhas de fuga para com o jogo de linguagem *batismo*, e que foram bloqueadas de maneiras diferentes pela *Rede Geek*, reterritorializando, assim, um jogo de linguagem: uma manutenção de uma gramática, por enquanto.

No entanto, nem sempre se bloqueou linhas de fuga que permitiram uma multiplicação dos jogos de linguagem. O próprio *podcast* e o *site* passaram por uma multiplicação. Um exemplo, em termos de micro jogos de linguagem que, como natureza, adveio de uma multiplicação potencializada por uma linha de fuga, foi o jogo de linguagem *bate-papo*. Este jogo que compõe o *podcast* passou por uma multiplicação de sentidos quando perfez a categoria *Top 10*, como discorrido na seção anterior. E aqui, estou falando apenas do ponto de vista simbólico que condiz ao jogo de linguagem como *parte* de uma forma de vida, dado que este se faz de elementos linguísticos e extralinguísticos. Dessa forma, se me valer destes últimos, em relação ao *batismo*, este passou por duas multiplicações que pude mapear. Volto à questão, sinalizada outrora, de que um novo elemento no jogo de linguagem promove uma multiplicação deste, tal como um novo elemento linguístico pode inserir uma

multiplicação a partir de um lance, como acabei de relatar. Ora, lembro que um jogo de linguagem não se satisfaz, apenas, de uma prática linguística, mas, de uma práxis em que a linguagem – uma de suas arestas – se realiza no *uso*. É um lance não estritamente da ordem do linguístico, como o termo gramática superficial pode supor; afinal, Wittgenstein (1999) se valeu de vários jogos, que não os linguísticos, para pensar a significação.

Até o episódio 154, intitulado *Desenvolvimento mobile*, ainda não tinha presenciado uma multiplicação de algum jogo de linguagem que constitui o podcast *Ultrageek*. Uma multiplicação, diga-se de passagem, que me houvesse afectado entre aqueles jogos tangenciados pela *Rede* e pela *Cavalaria* que, até o momento do mapeamento em curso, eu cartografava suas linhas de produção. Neste episódio, foi um *batismo por telefone*. Isto mesmo, porque não era mais um *batismo* tal como *lances* anteriores construíram suas *regras*. Um *batismo* que, pelo modo que aconteceu, foi inesperado para mim; e acredito, também, para quem escutou aquele episódio e, mais do que inesperado, para quem foi batizado. Depois da *vinheta* de abertura deste jogo de linguagem, quando os senhores gerais foram ler o e-mail do ouvinte que havia mandado solicitação de batismo, eles decidiram ligar para o recruta que, dali em diante, seria um cavaleiro. Por telefone, o e-mail do ouvinte seria lido e o seu batismo aconteceria. O batizado da vez recebeu o nome de “Harvey, O Advogado”, porque, segundo ele que exercia como profissão a advocacia, interessava-lhe se apresentar a um cliente como um advogado *geek*, por possuir um tablet e outros *gadgets* que lhe qualificaria como tal.

Outra multiplicação deste jogo ocorreu no episódio de número 156 - *A Lenda do Herói*, novamente por telefone. Desta vez, foi para com “O Alegria”, que recebeu este nome de batismo. O ouvinte ficou muito surpreso pela ligação. Entretanto, pelo fato de que a ligação telefônica estava ruim, com falhas, o próprio ouvinte perguntou aos senhores gerais se eles não achariam melhor conversar pelo *Skype*. Eles disseram que sim, e o *batismo* adveio com e por esse *actante*. Por semelhança de família, da mesma maneira que havia acontecido com “Harvey, O Advogado”, em que seu *batismo* se deu pelo telefone, multiplicando assim este jogo de linguagem, percebi que aqui, neste *batismo*, o *actante Skype* multiplicava também. Foi um *batismo pelo Skype*: uma reinvenção de uma gramática, logo, de uma forma de vida. O batizado, em vez de ter seu e-mail lido onde se narraria sua trajetória de vida e de sua paixão pelo universo *geek*, narrou sua história de vida, mantendo-se, por instantes, como detentor de poder, de turnos de fala, ali naquele momento – tanto que os apresentadores

chegaram a brincar com o fato de que seria um podcast sobre ele, o ouvinte, porque havia certo tempo que falava.

Desses novos *actantes*, como elementos não linguísticos, multiplicando um jogo de linguagem: agenciamentos maquínicos, num olhar deleuzo-guattariano de produção de realidade? Para o *batismo* que acontecia apenas com a presença física, para ontologizar referentes, de Tato Tarcan e de Prof. Maury, num *lance* de dados suas *regras* mudaram. *Lance* de dados, não no sentido de inesperado, mas de advir de um agenciamento que, por variação, multiplicou o *conceito* de batismo, potencializando *devir*. Nesse novo jogo de linguagem, por exemplo, “O Alegria”, envolvido num agenciamento coletivo de enunciação e maquínico, por lances – pra não dizer, ainda, palavras de ordem – se construiu para ser membro da *Cavalaria*, ao mesmo tempo em que, algumas vezes, “tomou voz” – pra eufemizar a palavra “poder” – nesse novo jogo de linguagem *batismo*.

Nestas duas experiências, notou-se a multiplicação do jogo de linguagem *batismo* a partir da entrada de um novo elemento, em cada jogo que foi descrito. Elementos extralinguísticos que dizem respeito a meios de comunicação, como no caso do telefone e do *Skype*, que deram outra velocidade no jogo de linguagem em questão, fazendo-o variar. Entretanto, não somente os meios de comunicação multiplicaram as regras – posso dizer assim – desse jogo de linguagem. Nos comentários do episódio 163, um ouvinte, ao comentar aquele podcast, deixou um *post-scriptum* em sua postagem onde perguntava se, um dia ele conseguisse um nome na *Cavalaria*, os senhores generais poderiam usar uma espada *cosplay*<sup>77</sup>, confeccionada por ele, quando da sua nomeação – uma *performance* em torno das regras que perfazem o jogo de linguagem *batismo*? Na *leitura de e-mails e comentários* do episódio seguinte, Tato e Maury, com a proposta do ouvinte, pensaram na possibilidade de realizar a ação, mesmo hesitando em saber como era que poderiam fazer aquilo. Disseram que isto poderia acontecer num *batismo presencial*, em um evento deles. Novamente, linhas de fuga apontando para uma multiplicação desse jogo de linguagem, com a entrada de um novo elemento, um novo *actante*: a espada.

Termo “actante” que faz menção à teoria do ator-rede de Latour (2012) e que o leitor, ao se deparar com o termo nesta cartografia, em um primeiro momento, diria ser

---

<sup>77</sup> Segundo Amaral & Duarte (2008), a palavra vem da junção de *costume play*, em inglês. Refere-se ao hábito de fãs se vestirem e teatralizarem um personagem, geralmente, de games, quadrinhos, cinema, mangás e de animes. Seus praticantes são chamados de *cosplayers*.

completamente um paradoxo a perspectiva da entrada de elementos não humanos no plano dos jogos de linguagem. Afinal de contas, para Latour, tudo para Wittgenstein é linguagem<sup>78</sup>. Todavia, quanto a este argumento atribuído ao filósofo austríaco, hesito se lhe caberia, a partir de certo momento de sua filosofia em que foi de encontro a toda uma perspectiva fundacionista e essencialista do ser e, até mesmo, da linguagem. E não o estou considerando como relativista, mesmo que o seu pensamento dê margem para tanto, como muito é citado seu famoso parágrafo de suas investigações filosóficas quando disse que se um leão pudesse falar, não o compreenderia. Longe disso. O próprio relativismo, às avessas, fez da filosofia wittgensteiniana um essencialismo (PRADO JR., 2004). Mas, uma resposta, em relação a esse possível paradoxo e a sua resolução, dá-se no sentido da consideração de que o jogo de linguagem abarca a compreensão de elementos linguísticos e extralinguísticos que, na práxis, propiciam significação. É indiscutível que Wittgenstein não se debruçou em torno dos não humanos, sua filosofia se voltou, quase eminentemente, para a linguagem. Então, a entrada desses elementos como atores, no plano dos jogos de linguagem, adveio da cartografia que, no ato de construir mapas, foi *afectada* por suas presenças no acompanhamento dos processos. Como se faz teoria cartografando (ROLNIK, 2014), mais do que necessário seguir os fluxos, quando se está aberto ao fora, como potencialidade para se multiplicar; e se a teoria do ator-rede funciona como uma ferramenta que permite transformação, os jogos de linguagem foram certamente transformados com sua adoção. Lembre-se que ninguém joga do mesmo modo um jogo (OLIVEIRA, 2006).

Um *batismo presencial* seria, ainda, o mesmo jogo de linguagem *batismo* que faz o *podcast Ultrageek*? Ou já não seria uma multiplicação, assim como um novo elemento adentrando e multiplicando as regras de um jogo de linguagem? Para a significação, a grande contribuição do pensamento wittgensteiniano de sua segunda fase é a consideração do fluxo e do tempo atrelados a uma forma de vida, a um jogo de linguagem que tem suas *regras* apenas no momento dos *lances*. Desse modo, de acordo com um pensamento antifundacionista que Wittgenstein (1999, p.52, grifos meus) propõe com os jogos de linguagem, entendendo-os como uma multiplicação, como semelhantes familiarmente: “pois assim **se envolvem** e **se cruzam**

---

<sup>78</sup> Referência a um debate em torno da distinção humano e não humano com o sociólogo americano Steve Fuller – na segunda Conferência Internacional Conhecimento e Discurso, realizada em 2002 na Universidade de Hong Kong –, em que Bruno Latour respondeu a uma intervenção do filósofo Laurence Goldstein quando este equiparou o discurso ali de Fuller com o pensamento do segundo Wittgenstein e o de Latour com o do terceiro Wittgenstein. Latour, então, respondeu que felizmente existiam muitas filosofias por aí e a última que ele usaria seria a de Wittgenstein, onde tudo era linguagem. Este debate foi editado por Colin Barron (2003).

as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família”. Levar a sério essa perspectiva de semelhanças de família, que não devem ser compreendidas à luz de uma transcendência e de uma representação, mas da *diferença* enquanto *devir*. O que existe é uma multiplicidade de jogos, em que o conceito de *regras* como *diagrama* não deve ser entendido como uma *base* separável da *práxis*, evolvida por uma forma de vida movente.

Alguns *batismos* aconteceram presencialmente, ocorrendo aí uma multiplicação desse jogo de linguagem, a partir de outro *tempo*. Como também com outros jogos de linguagem da *Rede Geek*, por exemplo, o *Update*. Este produto que tem como formatos vídeo e podcast é gravado ao vivo semanalmente, junto com os ouvintes e leitores que acompanham o *site*. Um jogo de linguagem que, configurando suas regras, é gravado às quintas-feiras e publicado às sextas, como diz na página de sua descrição no *site*; na sua gravação, há a presença dos senhores gerais e da *Cavalaria* comentando as notícias sobre tecnologia – na maioria das vezes – divulgadas por aqueles, sendo que, algumas destas, compartilhadas durante a semana pela *Cavalaria* na comunidade do *Update*, no *Google+*. Contudo, a depender da entrada de novos elementos neste jogo, elementos de expressão ou de conteúdo – linguístico ou extralinguístico –, uma multiplicação pode lhe acontecer. Aqui me refiro a um episódio do *Update* em que houve a participação de Bóris Deprê<sup>79</sup>; a outro episódio gravado direto da Campus Party Brasil 7, com a participação de Lully e de Matheus Castro<sup>80</sup>; aos episódios gravados n’A *Casa Geek* em que, no cenário, compunham-se de imagens ao fundo dos senhores gerais, em monitores de computador; e as tantas outras multiplicações que, neste espaço, não tem como me referir a todas.

Mais uma vez, *lances* concebendo *regras*, e não *regras* enformando *lances*. São lances que propiciam caráter de ação à linguagem, ou melhor, ao jogo de linguagem em suas duas faces, linguística e extralinguística, uma vez que tendem a constituir regras, ao contrário de segui-las – uma leitura apressada e muito difundida do pensamento wittgensteiniano que resvala em um essencialismo às avessas, ao acreditar que existem regras para serem seguidas.

<sup>79</sup> Idealizador do *site* Aspirante Profissional (<http://aspiranteprofissional.com.br/>) e do podcast *AspiraCast*, ambos voltados para informações sobre profissões, vagas de emprego, estágios e outras coisas a mais ligadas ao mundo corporativo. No momento, tanto o *site* como o podcast encontram-se inativos.

<sup>80</sup> Luisa Clasen é uma *vlogueira* – ou uma *vlogger*, como são chamadas as pessoas que produzem *vlogs*, vídeos pessoais atualizados frequentemente em uma página de internet. Conhecida como Lully, mantém um canal no *YouTube* intitulado *Lully de Verdade* (<https://www.youtube.com/user/lullydeverdade>) e um *site* de mesmo nome (<http://lullydeverdade.com.br/>), destinados a falar sobre cinema, livros, comportamento etc. Já Matheus Castro é um dos Castro Brothers que, junto com seu irmão Marcos Castro, ficaram conhecidos na internet pela série de vídeos *Um Joystick*, *Um Violão* (<https://www.youtube.com/playlist?list=PL06FF7D57979C311E>), no *YouTube*, que dizem respeito à paródias de músicas brasileiras com temática *gamer*.

No entanto, segundo o filósofo, “o que é ‘aprender uma regra’? – *Isto*. O que é ‘fazer um erro ao aplicá-la?’ – *Isto*. E aquilo para que se aponte aqui é algo de indeterminado” (WITTGENSTEIN, 1990, p.23, grifo do autor). Uma performatividade, que se faz a partir de agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo dando movimento as linhas que processualizam o rizoma: o plano de imanência, que é o *Weltbild* dos jogos de linguagem. Então, *lances* como *palavras de ordem* a um plano, estabelecendo linhas de fuga ou de morte, já que são variações dos agenciamentos. Como no *batismo* do “Estivador” da *Cavalaria*, no episódio 165.

O ouvinte, no e-mail, requereu logo de início seu nome de “Estivador”, como é possível – porém, não é *requerer*, mas *sugerir*. Assim, o ouvinte pode enviar sugestões de nomes para o seu *batismo*, segundo regras conferidas pela *Rede Geek*. Isto não quer dizer que (um do) o(s) nome(s) sugerido(s) será o escolhido para o seu batismo, quem decide são os senhores gerais. Todavia, este e-mail performatizou – enquanto agenciamento coletivo de enunciação e maquínico – os apresentadores a lhe batizarem com aquele nome, ou seja, mais do que uma sugestão, este ato propiciou uma *performatividade* em que, pela leitura realizada por Tato, o poder de nomear não parecia estar do lado da *Rede Geek*, e, sim, do recruta que, por ora, pedia seu batismo. O ouvinte, no e-mail, dizia o porquê que seu nome deveria ser aquele e como este, como suas qualidades que apontava de estivador, poderia ajudar a *Cavalaria*. Desse batizado, poderia dizer que se seguiu a regra condizente ao jogo de linguagem *batismo*, que é de mandar um e-mail solicitando o batismo, mas, mesmo assim, este jogo foi multiplicado por um *lance*, uma *palavra de ordem* sob a qual, do ponto de vista da linguagem enquanto performance, os senhores gerais seguiram-na. Diferente, por exemplo, com o que aconteceu com o *batismo* do “Donatello”, como será discorrido mais a frente. Antes disso, na próxima seção desta cartografia, dedicar-me-ei à palavra de ordem como potencializadora de *devir*.

### 3.2 DAS PALAVRAS DE ORDEM

No jogo de linguagem *momento coisa linda de Deus*, em que os senhores gerais leem um comentário ou um e-mail de um leitor e ouvinte que lhes enviou elogios aos conteúdos produzidos pela *Rede Geek*, Maury leu um e-mail de um novo ouvinte que, inspirado pela interação advinda, segundo ele, de novos recrutas nos episódios anteriores,

resolveu também interagir. O episódio em que aconteceu este jogo de linguagem foi o de número 164 do *Ultrageek*, intitulado *Defesa pessoal*.

No e-mail, o ouvinte dizia que havia chegado ao *site* através do catarse de *A Lenda do Herói*<sup>81</sup>. Além disso, descrevia no e-mail a sua vivência com podcasts, como se deu sua descoberta da mídia, e os usos que fazia com ela, por exemplo, escutava-a no ônibus na ida para a faculdade. Com a descoberta do *Ultrageek*, relatou que “andou ouvindo” alguns episódios antigos deste podcast. Neste momento da leitura, Tato com gracejo recomendou-o que escutasse do episódio 90 para frente. É bem comum, na podosfera, um *podcaster* dizer uma margem a partir de qual episódio se deve ouvir seu podcast, o motivo disto é uma evolução, um amadurecimento alegado quanto à forma e ao conteúdo. Ainda, no que concerne ao ouvinte, este disse que, ao ouvir algumas referências no e-mail de “O Portador Cético da Adaga Jathiman” – batizado no último episódio, 163 –, procurou saber destas nos episódios antigos, o que elas significam e como se deram suas existências. Percebi, neste e-mail do ouvinte, um *movimento* que deveio por palavras de ordem anteriores, como efeito, já que todo signo é um efeito de outro signo (DELEUZE, 2011a).

Como algumas destas referências remetiam ao corpo PORN – uma categoria de tema do podcast –, o ouvinte procurou ouvir os episódios elencados nessa categoria. Entretanto, Maury e Tato disseram-lhe que essas referências eram de episódios bem antigos, o que entendi que nem eles mesmos se lembravam de quando tinham dito isso; e que, segundo eles, como muitas referências diziam respeito às histórias de suas vidas, às vezes, estas iam mudando, sendo completadas (ou multiplicadas?) pela “galera” que participava do podcast. Desse *movimento*, a afecção que me ficou foi a de uma desterritorialização que um simples e-mail e sua leitura podem afectar outro corpo, no caso, do novo ouvinte, fazendo com que esse devenida. Performatividade: quando dizer é fazer, para referenciar Austin (1990); ou que as palavras são ações, como disse Wittgenstein (1996); e ou que a palavra dá ordem à vida, segundo Deleuze & Guattari (2011b). É sobre isto que, agora, pretendo discorrer, partindo da concepção das palavras de ordem que, por estabelecerem uma fuga ou uma morte, processualizam produção de subjetividade.

### 3.2.1 The Internet is 4 PORN!

---

<sup>81</sup> Catarse (*crowdfunding*) proposto pelos irmãos Marcos Castro e Matheus Castro, os Castro Brothers, para a produção de um *game* intitulado *A Lenda do Herói*.

A respeito de que a linguagem seria informativa e comunicativa, Deleuze & Guattari (2011b, p.12) dizem que a linguagem “não é mesmo feita para que se acredite nela, mas para obedecer e fazer obedecer”. A linguagem seria uma questão de política, de poder, antes de ser linguística.

Uma regra de gramática é um marcador de poder, antes de ser um marcador sintático. A ordem não se relaciona com significações prévias, nem com uma organização prévia de unidades distintivas, mas sim o inverso. A informação é apenas o mínimo estritamente necessário para a emissão, transmissão e observação das ordens consideradas como comandos<sup>82</sup>.

Dessa maneira, um exemplo seria os postulados da ciência-linguística que, pela luta de fazer-se ciência, baseou-se num discurso arborescente que apostou: nas constantes de uma língua; nos universais da linguagem; nas árvores, que fazem o papel de ligarem as constantes entre si; na competência; na homogeneidade; e na sincronia. Discurso este, diga-se de passagem, até então muito apostado, como se pode ver na crítica que Silva, Alencar & Ferreira (2014) tecem a certas posturas pragmáticas que, envidando todos os esforços, prendem-se a um princípio científico acerca do uso linguístico a partir, por exemplo, da consideração de um modelo ideal de comunicação, de um sujeito intencional e de um contexto saturado.

Ir de encontro ao discurso arborescente da ciência linguística é aceitar a variação contínua dos atos imanentes de uma língua, que seria compreendê-la como um rizoma. Compreendendo-a dessa forma, segundo Moita Lopes (2013a, p.104), possibilita entender a língua “como trama instável de fluxos que só ganha vida quando as pessoas e suas subjetividades e histórias são consideradas nas práticas sociais múltiplas e situadas de construção de significado em que atuam”. Nessa trama instável de fluxos, está o potencial da vida, nas contínuas variações. É a pragmática como uma política da língua, como Deleuze & Guattari (2011b) defendem, levando em conta o fora em *relação* com a língua, fazendo com que haja variação contínua. De modo contrário, acredita-se numa política que tende a cortar as arestas que potencializam esta variação, já que referencia – característica da ciência, tomar referentes – as existências de uma língua e de suas variações, como um Uno e seus Múltiplos.

A palavra de ordem, à vista disso, é uma função coextensiva à linguagem, uma função-linguagem. Uma unidade elementar do enunciado, que não significa dizer que é a origem da linguagem, já que esta não teria uma origem, no sentido de algo não linguístico que

---

<sup>82</sup> *Id., Ibid.*, p.13.

determinasse algo linguístico. Assim, jamais se pode sair do âmbito da linguagem, ou melhor, das palavras de ordem. É uma palavra de ordem por devir outra palavra de ordem, um dizer que vem de outro dizer. A palavra de ordem, então, apresenta-se como uma relação imanente entre uma palavra, ou qualquer enunciado, com pressupostos implícitos, com atos de fala, sendo estes, por sua vez, atos incorpóreos. Atos que potencializam sentidos quando *expressos*: a quarta dimensão da proposição. Mas, cuidado – queiras aqui ir devagar, para evitar possíveis ambiguidades, mesmo considerando que são por estas que os sentidos se multiplicam. Este cuidado concerne ao que, nesta altura, estou entendendo como proposição.

Esqueço-me, por um momento, daquelas remissões aos vários estatutos de proposições elencados anteriormente, de acordo com um pensamento wittgensteiniano. Volto-me agora para a compreensão da proposição segundo a filosofia de Deleuze, para, em seguida, continuar com as palavras de ordem. Percebe-se disso uma divergência entre esses autores quanto à linguagem – diria, mais exatamente, quanto à perspectiva, ou ao caminho, de se pensar o sentido a partir da proposição. Deleuze (2011b), tomando como base a filosofia da linguagem proposta pelos estóicos para pensar o sentido, aponta, antes, três relações existentes na proposição: a *designação*, a *manifestação* e a *significação*.

A primeira relação diz respeito à característica das palavras designarem ou indicarem um objeto ou um determinado estado de coisas<sup>83</sup> exteriores, individuais ou uma mistura de corpos. Essa designação se dá pela associação de palavras ou de partículas linguísticas em que estas selecionam determinada imagem como representação de um estado de coisas. Se a imagem selecionada preencher uma associação para com o objeto ou estado de coisas, a designação é verdadeira; caso contrário, é falsa. No entanto, em uma proposição podem-se alegar desejos e crenças, ao se escolher uma determinada imagem para o preenchimento de uma designação. Considerando isto, instala-se a segunda relação existente na proposição: a manifestação. Em vez de associações, inferências causais, onde “o desejo é a causalidade interna de uma imagem no que se refere à existência do objeto ou do estado de coisas correspondente” (DELEUZE, 2011b, p.14) e a crença, de maneira correlativa, a espera

---

<sup>83</sup> Por precaução conceitual, estado de coisas não corresponde ao que Wittgenstein (1968) compreende por tal expressão. Na perspectiva wittgensteiniana, estados de coisas se ligam aos fatos, que é tudo o que ocorre no mundo, sua totalidade. Há uma conexão entre mundo e linguagem que acontece via um isomorfismo lógico, em que a ontologia precede a linguagem. Porém, segundo Lopes (2006, p.54), isto é diferente na perspectiva deleuziana do sentido, pois o que há é “uma estranha ontologia, onde além de no mundo existirem coisas, e ocorrerem fatos e estados de coisas, subsistem acontecimentos”, jamais existindo entre mundo e linguagem algo comum, como a forma lógica tractariana.

desse objeto ou estado de coisas que, como existência, deve se realizar por uma causalidade externa. Assim sendo, a manifestação é relativa a quem produz determinada proposição, não se valendo, agora, de verdadeiro ou falso, mas, de veracidade ou engano. Para tanto, seu manifestante de base é o Eu – o cogito cartesiano –, enquanto, para a designação, têm-se os nomes próprios como bons exemplos de designantes.

A significação é a terceira relação pertinente à proposição, “trata-se desta vez da relação da palavra com conceitos *universais ou gerais*, e das ligações sintáticas com implicações de conceito”<sup>84</sup>. Uma palavra como *significante*, em uma proposição, implica um conceito que remeterá a outras proposições que, dessa maneira, servirão como premissas daquela. Nessa direção, os elementos linguísticos que se portam como significantes são “implica” e “logo”: o primeiro, signo que define a relação existente entre as premissas e a conclusão; e o segundo, no final das implicações, apresenta a possibilidade de a conclusão ser afirmada por si mesma. Desfazendo-se dos valores lógicos verdadeiro ou falso e dos juízos que manifestam veracidade ou engano, a significação concebe condições de verdade, um conjunto de condições a partir das quais uma proposição seria verdadeira. Desse modo, contrapõe-se ao absurdo, o que seria sem significação, não podendo ser nem verdadeiro nem falso, pois uma proposição é falsa se as suas condições de verdade não podem ser verificadas ou se seu estado de coisas não pode ser designado, por não existir.

Com isso, Deleuze (2011b) antecipa quais dimensões da proposição as palavras de ordem vão se “contrapor”. Dimensões estas elevadas cada uma como primeira, a depender do período do pensamento filosófico e linguístico em que se inclinou sobre elas, como a mais importante. Essa contraposição vale-se da quarta dimensão, sugerida pelo filósofo à proposição, como perspectiva de fugir ao círculo infinito de ora tomar a manifestação como primeira à designação e/ou a significação como primeira à manifestação que, posteriormente, pressuporia uma designação. A quarta dimensão, dessa forma, é o sentido, o *expresso da proposição*, o acontecimento: puro devir. *Incorpóreo*, não se confunde com a proposição e muito menos com o objeto ou estado de coisas, com a representação ou com os conceitos, é apenas o *expresso*.

Consideremos o estatuto complexo do sentido ou do expresso. De um lado, não existe fora da proposição que o exprime. O expresso não existe fora de sua expressão. Daí por que o sentido não pode ser dito existir, mas somente insistir ou subsistir. Mas, por outro lado, não se confunde de forma nenhuma com a

---

<sup>84</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.15, grifos do autor.

proposição, ele tem uma "objetividade" completamente distinta. O expresso não se parece de forma nenhuma com a expressão. O sentido se atribui, mas não é absolutamente atributo da proposição, é atributo da coisa ou do estado de coisas (DELEUZE, 2011b, p.22).

Sendo o atributo da proposição uma qualidade, um predicado do sujeito, diferente é o sentido que é atributo da coisa ou do estado de coisas. Neste caso, em vez de um adjetivo, um verbo, porque este está no parâmetro do acontecimento, do devir. Entretanto, considerando um verbo como atributo de um estado de coisas, não significa um estado físico daquele estado de coisas, e, sim, o que se diz deste. O sentido, assim, não é um ser e nem qualifica um ser, é um extra-ser. Por advir quando expresso e por se portar como um extra-ser, têm-se as suas duas faces, uma voltada para a expressão e a outra, para um estado de coisas, desse modo, estando no *meio*.

“O inexprimível (o que considero misterioso e não sou capaz de exprimir) talvez seja o pano-de-fundo a partir do qual recebe sentido seja o que for que eu possa exprimir”, isto foi Wittgenstein (1996, p.33) quem disse em 1931, ano em que já se percebe uma mudança de pensamento do filósofo para com o seu primeiro momento. E aqui, poder-se-ia esboçar uma relação com a perspectiva da quarta dimensão da proposição traçada por Deleuze (2011b)? Certamente que sim. Lopes (2006), acerca do livro *Lógica do sentido* de Deleuze, estranha o fato do filósofo francês não fazer menção ao *Tractatus logico-philosophicus* de Wittgenstein, onde se traz um exaustivo estudo sobre a proposição e o sentido, até então, importantíssima para a filosofia e de um modo original. Por outro lado, Deleuze dá razão a Wittgenstein quando este define o sentido pelo *uso*<sup>85</sup>. Então, acredito que se pode equiparar a noção de que o sentido é o *expresso* à de que o sentido se dá no *uso* que, para o primeiro, faz-se por um plano de imanência, e para o segundo, por um jogo de linguagem.

Quanto às quatro dimensões da proposição, para Deleuze importa mais a expressão e a designação, e para Wittgenstein – do *Tractatus* –, a designação e a significação (LOPES, 2006). Em Deleuze, há a questão do tempo articulada à linguagem, algo que somente na segunda fase de Wittgenstein, com a perspectiva de formas de vida envolta de jogos de linguagem, é que vai aparecer com a noção de *uso*. Ora, considerar o tempo articulado à linguagem é colocar *a priori* o sentido, e não, a significação. A lógica, ao se valer das implicações e das conclusões numa relação a partir de proposições, coloca o sentido *a*

---

<sup>85</sup> Cf. Deleuze (2011b, p.148).

*posteriori*, quando o *significante* não consegue resolver paradoxos: “toda obra lógica diz respeito diretamente à *significação*, às implicações e conclusões e não se refere ao sentido a não ser indiretamente – precisamente por intermédio dos paradoxos que a significação não resolve ou até mesmo que ela cria” (DELEUZE, 2011b, p.23, grifo do autor).

Regressando às palavras de ordem, estas expressam atos de fala incorpóreos, fazendo-se a partir da relação com uma palavra ou com qualquer enunciado. Porém, mesmo sendo incorpóreos, estes atos são atribuídos a corpos, apresentando-se como variáveis dos agenciamentos coletivos de enunciação que, relacionados de um determinado modo, reúnem-se em um regime de signos, conformando uma máquina semiótica. Define-se, então, a linguagem como um conjunto de palavras de ordem. Todos os tipos de enunciados são palavras de ordem, porque o que lhes qualificam como tais não são suas formas explícitas, como os enunciados imperativos. Até um simples “#RAULLL”, marcado por toda uma gramática superficial que lhe diz onde, como e para que deve ser usado, sendo *expresso* – tendo seu sentido no *uso* –, pela *Rede* ou pela *Cavalaria* é uma palavra de ordem, uma vez que traz implícitas circunstâncias de obrigação social. Deste modo, Deleuze & Guattari (2011b) fazem menção à elaboração do ilocucionário e do perlocucionário da chamada teoria dos atos de fala de Austin (1990), ao indicarem, indiretamente, que todos os atos de fala são performativos. Eis apenas a primeira importante consequência elencada pelos autores:

o destaque da esfera do performativo, e da esfera mais vasta do ilocutório, apresent[a] [...] a impossibilidade de conceber a linguagem como um código, visto que este é a condição que torna possível uma explicação; e a impossibilidade de conceber a fala como a comunicação de uma informação: ordenar, interrogar, prometer, afirmar, não é informar um comando, uma dúvida, um compromisso, uma asserção, mas **efetuar** esses atos específicos imanentes, necessariamente implícitos (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.15, grifo meu).

Com as outras duas consequências, que, resumidamente, consistem em pensar as outras dimensões da linguagem a partir da pragmática, aproximam-se da perspectiva de se pensar os atos de fala como a Nova Pragmática (RAJAGOPALAN, 2010), uma leitura austiniana não engessada dos atos de fala e uma agenda política para a linguagem a partir da pragmática. Contudo, é indiscutível que Deleuze & Guattari (2011b) pensam a linguagem e a questão do sentido a partir de outras perspectivas filosóficas, diferentes das de Austin (1990), em que, por exemplo, segundo Alencar (2014, p.93), são possíveis de ser encontrados “sinais de intertextualidade entre as [suas] conferências [que juntas somam o livro *Quando dizer é fazer*] e o trabalho de Wittgenstein sobre jogos de linguagem”.

Servindo-se dessa concepção de linguagem wittgensteiniana, o filósofo inglês Austin (1990) também concebe a linguagem como ação, considerando em sua análise a linguagem ordinária. Inicialmente, acreditando que a linguagem seria capaz de ter uma função designativa, tentou sistematizar a noção do significado construído de acordo com o uso, na medida em que distinguiu a linguagem em atos constataivos e em atos performativos (OLIVEIRA, 2006). Os atos de fala constataivos têm como ideia um caráter designativo, representativo da linguagem, ou seja, quando se tem o ato de fala “[o cérebro humano é] a parte mais geek do nosso corpo”<sup>86</sup>, este ato está designando um fato baseado nos princípios de significado, sentido e referência. Tem sentido e significado, porque o entendemos linguisticamente, e referência, porque, certamente, no mundo real, existe um cérebro e este é a parte mais *geek* do corpo humano.

A posição assumida nos atos constataivos ainda é a de uma semântica vericondicional. É necessário verificar, constatar no mundo, a referência de um ato de fala, para lhe atribuir um valor de verdade ao seu significado, se o ato é verdadeiro ou falso. Os atos performativos, por sua vez, partem do pressuposto de que na linguagem existem atos de fala em que não se pode lhe atribuir um valor vericondicional. O ato de fala “Cavalaria, esse é o seu nome!”, por exemplo, não exprime a possibilidade de lhe subjugar um valor de verdade. Sua função primordial não é a de designar algo no mundo, mas, sim, de que quando se pronuncia este ato de fala realiza-se uma ação. Dessa maneira, tal ato de fala ao ser proferido, como uma vinheta de abertura do *batismo*, enuncia que um batismo irá acontecer, fazendo talvez com que algum ouvinte, que tenha enviado e-mail com pedido de nomeação, fique atento se o batizado daquela vez será ele ou não. Todavia, para que isso aconteça – ocorra o *uptake* – são necessárias algumas condições para a ação desse ato, o que, a depender dessas, no final poderá ser feliz ou infeliz, quando da sua realização.

No entanto, no decorrer de *Quando dizer é fazer* (1990), Austin descarta essa dicotomia entre atos constataivos e atos performativos. Chega à conclusão de que, na verdade, todo ato de fala é um ato performativo, mesmos os constataivos.

Pareceu-nos que nem sempre seria fácil distinguir proferimentos performativos de proferimentos constataivos, e, portanto, achamos conveniente recuar por um instante às questões fundamentais, ou seja, considerar desde a base em quantos sentidos se pode entender que dizer algo *é* fazer algo, ou que *ao* dizer algo estamos fazendo algo, ou mesmo os casos em que *por* dizer algo fazemos algo. E começamos

---

<sup>86</sup> Ato de fala do Prof. Maury no episódio 160 do *Ultrageek*, intitulado *O cérebro humano*.

distinguindo todo um grupo de sentidos de “fazer algo” que dizer algo é, em sentido normal e completo, fazer algo – o que inclui o proferir certos ruídos, certas palavras em determinada construção, e com um certo “significado” no sentido filosófico favorito da palavra, isto é, com um sentido e uma referência determinados (AUSTIN, 1990, p.85, grifos do autor).

A linguagem assume sua concepção de ação, porque por ela os sujeitos desenvolvem ação no mundo. Valendo-se disso, de que todo ato de fala é performativo, propõe uma nova classificação em: atos locucionários, ilocucionários e perlocucionários. Dessa nova perspectiva, no proferimento do ato de fala “[o cérebro humano é] a parte mais geek do nosso corpo” há um ato locucionário, que diz respeito ao dizer puramente linguístico, ao ato de produzir um enunciado; um ato ilocucionário que, ao ser dito, o enunciador faz algo; e um ato perlocucionário, que é o ato de provocar um efeito no interlocutor.

Ao falarem sobre as palavras de ordem, como uma relação imanente entre um enunciado com atos de fala, Deleuze & Guattari (2011b, p.20) dão importância ao ilocutório: “as palavras de ordem ou os agenciamentos de enunciação em uma sociedade dada – em suma, o ilocutório – designam essa relação instantânea dos enunciados com as transformações incorpóreas ou atributos não corpóreos que eles expressam”. Articulando-o a uma perspectiva de linguagem que devém uma filosofia da linguagem ecoada pelos estóicos, e não a uma filosofia analítica derivada de uma tradição de análise lógica. O performativo, assim, é explicado pelo ilocutório, pois é este que constitui os pressupostos implícitos ou não discursivos.

Aproveitando Austin (1990), que algumas vezes se utiliza do batismo para falar sobre os atos de fala constatativos e/ou performativos, posso dizer, imperativamente, que ato, como palavra de ordem, mais performativo é o de nomear um cavaleiro na *Rede Geek!* “A partir de agora tu serás conhecido como...” é a palavra de ordem comumente proferida, antes dos senhores generais ordenarem o novo nome do ouvinte, que deixa de ser recruta para ser um cavaleiro. Mas, não há ato mais performativo do que outro. Igualmente, mapeio a performance gerada em torno do novo ouvinte – reportado no início desta seção – que, ao ouvir o e-mail de pedido de batismo de “O Portador Cético da Adaga Jathiman”, foi procurar pelas referências PORN citadas neste. Assim, atos incorpóreos se atribuem a corpos, a partir da “instantaneidade da palavra de ordem, sua imediatidade, [que] lhe confere uma potência de variação em relação aos corpos aos quais se atribui a transformação” (DELEUZE &

GUATTARI, 2011b, p.23), sendo o sentido de corpo o mais geral, desde corpos morais a corpos propriamente como são compreendidos.

No início do episódio 157 - *TOP 10 Inventores brasileiros*, atos de fala foram atribuídos ao corpo inventores brasileiros. Segundo Tato, estes inventores que por ora eram tema daquele podcast *foram geeks*, mesmo em outros contextos. Santos Dumont, por exemplo, era um *geek* desde criança, por conta de alguns comportamentos, dentre eles, “furar balões para saber o que havia dentro” – Tato, inclusive, enfatizou que isso já era um comportamento *geek*. Palavras de ordem exprimindo incorporalmente atos de fala a corpos. Nesta perspectiva, cartografei muitas vezes palavras de ordem partindo da *Rede Geek*, como variáveis de agenciamentos coletivos de enunciação, desterritorializando corpos, como acima, dos inventores brasileiros e de algum ouvinte, possivelmente, afectado por tais atos de fala. Afectado, caberá seguir uma linha de fuga, desterritorializando um determinado território, ou bloqueá-la, aceitando uma morte como (re)territorialização: os dois tons da palavra de ordem.

Pensando a linguagem por expressão e conteúdo, e, não, por significante e significado (SAUSSURE, 1991), Deleuze & Guattari (2011b, p.35) creditam uma *forma* e uma *substância* tanto à expressão como ao conteúdo, deixando claro que um “conteúdo não é um significado nem a expressão um significante”. Uma expressão teria uma forma e uma substância, e um conteúdo, também, uma forma e uma substância. Concepção esta ressonante do linguista dinamarquês Hjelmslev, entretanto, atualizando-a e indo lhe de encontro por ainda conceber o par expressão-conteúdo no nível do significante-significado, mantendo a *máquina abstrata* – numa linguagem wittgensteiniana, a *gramática profunda* – na esfera da linguística. Ora,

a interpenetração da língua com o campo social e com os problemas políticos encontra-se no âmago da máquina abstrata, e não na superfície. A máquina abstrata enquanto relacionada ao diagrama do agenciamento **nunca é linguagem pura**, exceto por erro de abstração. **É a linguagem que depende da máquina abstrata**, e não o inverso<sup>87</sup>.

Portanto, há duas formalizações: uma concernente ao conteúdo e a outra, à expressão, sendo que a primeira diz respeito ao conjunto das modificações corpóreas, e a segunda, ao conjunto das transformações incorpóreas. Além disso, estando as duas numa relação de independência, não há nada numa expressão que esteja em um movimento de

---

<sup>87</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.35-36, grifos meus.

representação, de descrição, de atestamento, de correspondência e/ou de causalidade com um conteúdo. Conteúdo e expressão apenas se opõem, sendo que o conteúdo tem a sua própria formalização, que Deleuze & Guattari (2011b) chamam de polo mão-ferramenta ou a lição das coisas, e a expressão, o polo rosto-linguagem ou a lição dos signos. Isto faz lembrar o que Lopes (2006, p.54) diz quanto às dimensões da proposição que, para filosofia deleuziana, importam mais a designação e a expressão:

quando dissemos que Deleuze privilegia a designação e a expressão, podemos dizer que faz o mesmo em relação aos corpos e aos acontecimentos. As duas séries, da linguagem e do mundo, apresentam-se nas proposições que designam as coisas e expressam o sentido.

No entanto, essa relação de independência é marcada por uma distributividade, por uma pressuposição recíproca, já que, por exemplo, um ato de fala é atribuído, enquanto forma de uma expressão – logo, um ato incorpóreo –, ao um corpo, tornando-se esse movimento um paradoxo. Dessa maneira, com a passagem incessante de uma forma a outra, não se separando de um movimento de desterritorialização. Percebe-se, então, que a linguagem enquanto expressão não está num plano de transcendência perante uma forma de conteúdo. Não levar isto em conta seria defender, quer queira ou não, pelo menos uma visão relativista da construção de sentido. Do contrário, considerar que não existe uma transcendência de uma forma da linguagem perante uma forma de conteúdo, é potencializar uma visão perspectivista, pois não vai existir um Uno – objeto ou sujeito detentor da expressão – a não ser retirado de uma multiplicidade,  $n-1$ .

*The internet is 4 PORN!*: o título do episódio 12 do ainda podcast *WeRgeeks*. Traduzindo-o, de forma livre, *A internet é para pornografia!*. Aqui, número 4 no sentido de “para”, pela aproximação de sua pronúncia *four* – quatro em inglês – com a pronúncia de *for* – a preposição “para” na língua inglesa; e PORN, abreviação de pornografia. Uma minoridade da língua? Fazer a língua maior devir menor. Desse modo, não é uma aproximação de pronúncias de *four* para com *for*, mas uma desterritorialização da língua, fazendo a língua se confundir com a fala, “como a fala poética, que efetua toda a potência de bifurcação e de variação, de heterogênesse e de modulação própria da língua” (DELEUZE, 2011a, p.140). Mas, queira eu voltar à relação de atribuição de um ato incorpóreo a um corpo.

De imediato, poderia dizer que o ato de fala anterior é um ato incorpóreo atribuído ao um corpo, no caso, à internet como conteúdo. Todavia, seria a internet, apenas, destinada a

isso? Evidentemente que não. De maneira semelhante, vários outros atos de fala que, valendo-se dessa capacidade de serem atribuídos a um corpo, performatizaram uma subjetividade na *Rede Geek*, principalmente uma subjetividade capitalística. Elencando uma relação entre sexualidade e subjetividade capitalística, para que mais emblemática do que a frase, costumeiramente propagada entre os que se fazem *geek*, de que este é o *nerd* que namora? Na próxima seção desta cartografia, por exemplo, para falar sobre subjetividade capitalística, partirei do livro do escritor norte-americano Eric Smith que, publicado no Brasil em 2014, teve seu título traduzido para *Geek Love – O manual do amor nerd*. Mais uma vez, uma relação entre sexualidade e subjetividade.

**Figura 8:** *Calendário Geek*, mês de janeiro de 2013



Na figura acima, o mês de janeiro de 2013 do *Calendário Geek* – jogo de linguagem que, atualmente, não se joga na *Rede Geek*. Seu objetivo era todo mês trazer “uma seleção com datas realmente importantes para um geek, como eventos de tecnologia, estréias no cinema, tv e lançamento de podcasts!!!”<sup>88</sup>. Neste jogo, o ato de fala “The Internet is 4 PORN!” é atribuído a outro corpo, o da caneca que, por sua vez, mistura-se ao corpo loja *Cavalaria Geek* que vende canecas para o público leitor e ouvinte do *site*, conectando-se, então, ao corpo ouvinte e leitor – misturas estas, é bom frisar, não necessariamente nesta ordem –, sem se falar ao corpo da modelo do calendário. Quanto a uma produção de subjetividade, novamente, um discurso indireto entre sexualidade e subjetividade capitalística em torno do *ser geek*.

<sup>88</sup> Informação mapeada no *site* da *Rede Geek*.

O movimento inverso, da internet como forma de um corpo, de um conteúdo que desterritorializa uma forma de expressão, também é da ordem de uma produção, porém, energética. Como produção de realidade social, o desejo diz respeito a um movimento de linhas que se dá via expressão e conteúdo, considerando-os como formas e substâncias, multiplicando-se a partir de uma composição energética semiótica, numa pressuposição recíproca. São os agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos vingando.

O desejo então seria, exatamente, essa produção de artifício. E o movimento do desejo – ao mesmo tempo e indissociavelmente energético (produção de intensidades) e semiótico (produção de sentidos) – surge dos agenciamentos que fazem os corpos, em sua qualidade de vibráteis: *o desejo só funciona em agenciamento* (ROLNIK, 2014, p.37, grifo da autora).

Daí este movimento inverso, como característica maquínica, que também desterritorializa uma forma de expressão. Como jogos de linguagem, é o extralinguístico agindo enquanto corresponsável para a significação, no *uso*. Uma anotação de Wittgenstein, em 1945, diz que as palavras são ações, o que já é um truísmo, quando se fala em sua filosofia; contudo, antes disso, em 1937, outra anotação sua em que diz: “a origem e a forma primitiva de jogo de linguagem é uma **reacção**; só a partir daqui se podem desenvolver formas mais complicadas. A linguagem – gostaria de o dizer – é um aperfeiçoamento, ‘**no princípio era a acção**’”<sup>89</sup>. Neste ínterim, não comparo jamais este pensamento tal como o de Deleuze & Guattari (2011b) acerca das palavras de ordem e do par expressão-contéudo, até mesmo porque estes não propalam uma origem para a linguagem. Não obstante, destaco apenas essa reação a uma ação.

Foram muitas palavras de ordem atribuídas ao corpo PORN, na *Rede Geek*. Por que, entretanto, a escolha desta relação, destas palavras de ordem a este corpo? No episódio 159, Tato e Maury disseram ser este o assunto favorito da *Cavalaria*. Não apenas por isto, mas, pelo período – num sentido cronológico – em que estive envolvido com essa produção de subjetividade, onde pude ser afectado por esses atos incorpóreos sendo atribuídos a esse corpo conteúdo. A categoria PORN sempre potencializava uma produção de subjetividade, quer seja ela ou não capitalística, como um rizoma que se multiplica. Da mesma maneira que com outros corpos conteúdo em que palavras de ordem lhe eram atribuídas,

<sup>89</sup> Cf. Wittgenstein (1996, p.53). Acima, os grifos são meus. São dignos ainda de nota que os vocábulos “reacção” e “acção” condizem à edição e à tradução portuguesas do livro *Cultura e valor*; e que “no princípio era a acção” é uma referência a *Fausto* de Goethe, sendo este, comumente compreendido na filosofia de Deleuze e de Deleuze-Guattari como o maior representante da língua maior (Cf. DELEUZE, 2011a, p.141), sobre o qual Kleist e Kafka se voltam ao fazerem a língua minorar.

desterritorializando e reterritorializando corpos, com este não era diferente. Porém, quando houve algum jogo de linguagem que tinha como conteúdo esta categoria, foi mapeado alegria como potência de afectos *combustanciando* produção de subjetividade – devires tanto por parte dos senhores gerais como pela *Cavalaria*. Signos ou afectos como vetores de aumento, de crescimento, de alegria: potências aumentativas (DELEUZE, 2011a). Novamente, faço menção ao novo ouvinte que resolveu escutar os episódios categorizados com este corpo conteúdo, para saber de algumas referências ditas no e-mail de “O Portador Cético da Adaga Jathiman”, ou melhor, para multiplicar sentidos.

“Sempre” talvez soe essencialista, mas, notável como este conteúdo é desterritorializado e reterritorializado com o corpo *geek*. Até me pareceu que este é atribuído – num movimento incessante de uma forma a outra, assim como com as substâncias – a uma subjetividade capitalística tão quanto o corpo tecnologia. Como há na descrição do *Ultrageek*, este se destina a falar de games, ciência, literatura, cinema, com “aquele tempero de sacanagem que a Cavalaria tanto ama!”; e como sugere o endereço de URL [www.jogoseprostitutas.com.br](http://www.jogoseprostitutas.com.br) que, se digitado na barra de endereços de um navegador de internet, leva ao *site* da *Rede Geek*. Este endereço, inclusive, um bom exemplo de desterritorialização que, quando uma forma é incessantemente levada à outra, acontece uma intervenção pela linguagem. Quando há variáveis de expressão e de conteúdo que desterritorializam as formas, faz com que se tenha intervenção, pois as formas se conjugam. De outro modo, quando as formas se estabilizam, há aí uma reterritorialização. Em muitos momentos, ouvi a palavra de ordem “...com jogos e prostitutas” em diversos jogos de linguagem, tanto por parte da *Rede* como pela *Cavalaria*, no entanto, não conseguia mapear aquele discurso indireto. Na verdade, mapeava outros. Foi em uma das gravações ao vivo do *Update*, por meio de videoconferência, que os senhores gerais falaram sobre o domínio, o endereço eletrônico acima.

Em suma, existem graus de desterritorialização que quantificam as formas respectivas, e segundo os quais os conteúdos e as expressões se conjugam, se alternam, se precipitam uns sobre os outros, ou, ao contrário, se estabilizam, operando uma reterritorialização. O que denominamos circunstâncias e variáveis são esses próprios graus. Existem *variáveis de conteúdo* que são proporções nas misturas ou agregados de corpos, e existem *variáveis de expressão*, que são fatores interiores à enunciação [...] não é ao descobrir ou representar um conteúdo que uma expressão entra em relação com ele. É por conjugação de seus quanta de desterritorialização relativa que as formas de expressão e de conteúdo se comunicam, umas intervindo nas outras, estas interferindo naquelas (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.30-31, grifos dos autores).

No jogo de linguagem *notícia bizarra da semana* que, como micro – tanto em ordem como em natureza –, compõe o jogo de linguagem *Update*, são muitas as notícias vinculadas a esta categoria. E não somente neste jogo de linguagem, mesmo em algumas notícias acerca de tecnologia – assunto sobre o qual o *Update* se destina – palavras de ordem incidem neste corpo conteúdo PORN, potencializando subjetividade. Como ilustração de palavras de ordem, eis alguns títulos de alguns *Updates*: *Microsoft, Dropbox e Pênis; Philips 4K, LG G3 e Transa assassina!; IFA 2014, Peitinhos e novo Moto X*.

**Ursula Tetão** é o nome de uma convidada que, quando o assunto do *Ultrageek* se insere na categoria PORN, ela quase sempre está presente no episódio. Quando há a sua participação, uma alegria é contagiada por partes dos ouvintes, uma produção intensa de comentários no *post* e nas redes sociais. No episódio 159, por exemplo, intitulado *Pornografia pessoal* em que ela não pôde participar, os senhores gerais depois justificaram sua ausência. Como forma do corpo conteúdo internet que desterritorializa e tangencia uma produção de subjetividade ao ir de encontro a uma expressão, mapeei seu perfil no *Twitter* e o seu *Tumblr*<sup>90</sup> chamado Etiqueta Sexual. Nestes, um regime de signos – não apenas linguísticos, mas, sobretudo, visuais –, em que formas de expressão se conjugam com formas de conteúdo. No perfil do *Twitter*, conjugam-se o endereço de seu *site*, que é o da *Rede Geek*, a postagens PORN. Todavia, como cheguei até estes novos jogos de linguagem? Por linhas movidas nos encontros com esta categoria, nos jogos de linguagem que perfazem a *Rede*. Passei a seguir Ursula Tetão no *Twitter* depois de um *retweet* do Prof. Maury de uma postagem feita por ela na rede social; e no *Tumblr*, quando este foi linkado na *apresentação* de um episódio em que houve a sua participação.

Em uma palavra de ordem, a relação que existe entre o enunciado e o ato de fala é interior, pertencente à variação contínua da língua. Dessa forma, não se tem uma relação de identidade, e, sim, de redundância. Daí jamais a linguagem poderia ser informativa e comunicativa, mas, apenas, mera transmissão de palavras de ordem. A redundância apresenta duas formas, a frequência, que se relaciona à significância da informação, e a ressonância, à subjetividade da comunicação. Acontece que no âmbito da linguística, sempre se deu

---

<sup>90</sup> *Tumblr* é uma plataforma para o desenvolvimento de blogs, funcionando como uma rede social. Dessa maneira, alia os usos de um blog com os de uma rede social. Um *tumblr* – comumente como se chama um blog nesta plataforma – pode além de fazer postagens, compartilhar, seguir e gostar de postagens de outros blogs pertencentes a esta mesma plataforma. Para mais informações: <https://www.tumblr.com>. Quanto ao Etiqueta Sexual, seu endereço: <http://etiquetasexual.tumblr.com/>.

importância, em certo momento, a uma dessas duas formas, elevando como a mais abstrata para a significação. Porém, mesmo que

informação e comunicação se separ[e]m; e, igualmente, que se desta[que]m uma significância abstrata da informação e uma subjetivação abstrata da comunicação. Mas nada disso nos dá uma forma primária ou implícita da linguagem. Não existe significância independente das significações dominantes nem subjetivação independente de uma ordem estabelecida de sujeição. Ambas dependem da natureza e da transmissão das palavras de ordem em um campo social dado (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.18).

Servindo-se disso, Deleuze & Guattari (2011b) vão dizer que não existe enunciação individual nem sujeito de enunciação. O que existem são agenciamentos coletivos de enunciação que vêm a caracterizar a enunciação de forma social. Estes agenciamentos, tendo com base palavras de ordem que, pela redundância de enunciados e atos de fala, poderiam apontar para uma determinação “primeira” da linguagem, nos fluxos contínuos da língua. E sendo a linguagem composta de palavras de ordem que devêm palavras de ordem e que não se poderia encontrar uma origem para linguagem sem se sair do seu âmbito, a determinação “primeira” seria o discurso indireto.

O episódio 161 do *Ultrageek* teve como assunto cerveja. Por volta de seus trinta e seis minutos de duração, um dos convidados falava sobre o processo de produção da bebida, como que esta era feita, seus ingredientes etc. Entretanto, sua fala – pra não dizer atos incorpóreos – deu margem para uma multiplicação de sentidos, via um discurso indireto. A produção da cerveja, explicada pelo convidado, agenciava sentidos sexuais. Então, neste momento em que todos se descontraíram, Tato proferiu a seguinte palavra de ordem: “ali era o Ultrageek, em que sempre se descambava para a putaria”. Assim, quanto a uma produção de subjetividade, *The Internet is 4 PORN!*, já que “atua como fator fundamental [...], na medida em que permite a criação de subgêneros e nichos mais e mais específicos” (PARREIRAS, 2012, p.199). Parreiras, em uma pesquisa etnográfica acerca de como se organiza a produção de vídeos pornô e sua relação com a internet, pode complementar:

Algo que me intrigava desde o início era saber se eles [da XXP, uma produtora de altporn – pornografia alternativa – no Brasil] conseguiam ter uma ideia de quem era o público de pornografia alternativa no Brasil. Ao inquirir Lola e Rufus sobre o assunto recebi respostas muito parecidas: a de que havia um certo núcleo de pessoas interessadas nesse tipo de vídeos e que a maioria delas tinha uma relação muito próxima com a internet e as plataformas digitais. Nos dizeres de Lola, a XXP é “pornografia de nerds”. Acredito que isso corrobora o que disse ao longo deste texto: quem consome altporn também está consumindo um estilo de vida específico

e ligado a certas tendências que seriam consideradas alternativas, independentes ou mesmo modernas<sup>91</sup>.

---

<sup>91</sup> *Id., Ibid.*, p.219-220.

#### 4 RAULLL CAVALARIA GEEK!

Em um *hangout*<sup>92</sup>, para *leitura de e-mails e comentários* que não havia acontecido em alguns episódios anteriores do *Ultrageek*, os senhores gerais resolveram fazer um sorteio para a escolha de três membros da *Cavalaria* que estavam ali naquela videoconferência, para um *bate-papo* com eles em seguida à *leitura de e-mails e comentários*. No *bate-papo*, os membros escolhidos poderiam fazer qualquer pergunta a Tato e a Maury. No entanto, mesmo quem não fosse escolhido, como eu, poderia também participar ali daquele jogo de linguagem pelo *chat*. O *bate-papo*, desse modo, aconteceu por um bom tempo, entrando quase já na madrugada do dia posterior. Conversou-se sobre muitos assuntos, principalmente, sobre a vida deles.

No decorrer desta conversa, todavia, o assunto para onde se acabou indo foi o corpo conteúdo PORN. Fluxos engendrados por vários agenciamentos, impossíveis de serem todos mapeados, com palavras de ordens incidindo sobre corpos que atualizavam subjetivação. O que vi daí foi apenas um discurso indireto que propiciava um agenciamento coletivo de enunciação sendo atribuído a corpos que, como máquinas, regiam intensidades. Portanto, mais uma vez faço a pergunta: internet é mesmo para pornografia? Respondo que não. Nada é imanente a algo. E para o corpo *geek*? Neste caso, formas de expressão – linguísticas ou não – na *Rede Geek* apontam para desterritorialização de um corpo *geek* dito apaixonado por tecnologia, pois *parece* que o “desejo que se reergue, ou se desfia, e se abre a novas conexões” (DELEUZE & GUATTARI, 2014, p.13).

Até o momento, quanto aos jogos de linguagem e às palavras de ordem, referi-me a dois discursos que, se assim eu compreendê-los numa perspectiva macro, poderia qualificá-los como diretos: da *Rede Geek* e da *Cavalaria Geek*. É como se pode pronominalizar a partir da palavra de ordem comumente proferida pelos senhores gerais e pela *Cavalaria*, em muitos jogos de linguagem: “RAULLL CAVALARIA GEEK!”. Pois bem, em uma ocasião ou outra, atribui-me a um desses dois discursos. Não obstante, discursos que entram nesta cartografia como multiplicação, via um discurso indireto, na sua maioria das vezes. Quando não, entremeiam-se por agenciamentos como discursos diretos livres, mas que, mesmo assim – não me custa enfatizar –, não deixam de ser uma multiplicação. Afinal, não estou lidando

---

<sup>92</sup> No sentido de videoconferência, é um serviço de internet que permite realizar chamadas de voz e de vídeo, além de chat e compartilhamento de arquivos. Este serviço é um aplicativo da rede social *Google+*, desenvolvida pela empresa de tecnologia e internet Google. Mais, em: <http://www.google.com.br/hangouts/>.

com linguagem como transparência de significado que passa de um lugar a outro sem (se) modificar, não é sua essência ser informativa nem comunicativa. Pelo contrário, vale mais o sentido em detrimento do significado como identidade.

Partindo disso, gostaria de fazer um movimento diagonal, que se faz por um discurso indireto, em torno daqueles discursos diretos, da *Rede* e da *Cavalaria*, e percebê-los em processo, numa articulação de palavras de ordem em jogos de linguagem, acarretando como efeitos discursos indiretos. Não pretendo, assim, destrinchar um jogo de discursos, procurando por uma origem – nada disso. Contudo, mapear palavras de ordem, como atos incorpóreos, que não condizem a uma possível enunciação individual e que apontam para uma coletividade sendo feita, aqui, no âmbito daqueles discursos atribuindo-se a corpos.

Então, por uma questão política-didática desta escrita, em um primeiro momento desta seção, dedicar-me-ei em torno dos agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo, envolvidos nos jogos de linguagem que fazem uma rede se multiplicar. Para, em seguida, ater-me aos processos de subjetivação que, derivando de agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos como peças que colocam em funcionamento uma *máquina abstrata* – ou a *gramática profunda* wittgensteiniana – condizem ao conceito do que é ser *geek*. Conceito que se efetua, principalmente, numa *subjetividade capitalística*, ainda que pontas de *singularidades* possam ser mapeadas, como será visto. Assim, fixar-me-ei em torno desses dois eixos que fazem a última entrada desta cartografia, dos agenciamentos e da subjetividade, o que, de um modo geral – por discursos indiretos – foram já sinalizados no decorrer desta dissertação.

## 4.1 DOS AGENCIAMENTOS

### 4.1.1 WeCast

Por necessidade de colocar uma “primeira” determinação que preencheria a linguagem, Deleuze & Guattari (2011b, p.13-14) dizem que “existem muitas paixões em uma paixão, e todos os tipos de voz em uma voz, todo um rumor, glossolalia: isto porque todo discurso é indireto, e a translação própria à linguagem é a do discurso indireto”. Não é a metáfora nem a metonímia. Estas são somente efeitos que pertencem à linguagem quando

supõem um discurso indireto<sup>93</sup>. Dessa maneira, mesmo o discurso direto é devir de um discurso indireto. Ao parecer que a linguagem supõe a linguagem, esta então não é uma relação entre algo visto ou sentido e algo dito, mas, sim, entre um dizer e outro dizer. A linguagem vai de um dizer a outro dizer, por isso, é mera transmissão de palavras de ordem.

No episódio 165, um ouvinte por e-mail perguntou aos senhores generais se, agora, deveria chamá-los de generais ou de marechais. Sua pergunta se referia ao fato de que Tato e Maury, ao estarem confeccionando uma lista com todos os nomes dos membros da *Cavalaria Geek*, eles estavam nomeados de marechais em vez de generais neste jogo de linguagem. Como resposta ao ouvinte que mandou e-mail, eles disseram “marechais”. Ainda, neste mesmo episódio, outro ouvinte, no jogo de linguagem *comentários*, justificou o motivo de marechais no lugar de generais. Pelo seu avatar<sup>94</sup>, aparentou ser militar – na foto, estava vestido com uma farda das forças armadas. Mas, se era ou não, seu comentário dizia que marechal é o “posto [que] é dado aos mais antigos generais em caso de guerra! Como levar a Rede Geek a (sic) excelência é uma guerra diária, então acho justo essa Patente”. Por palavras de ordem, o ouvinte desterritorializou o corpo conteúdo marechal, ao lhe intervir no corpo conteúdo *Rede Geek*. Como um dizer que vai de um dizer a outro, uma palavra de ordem se “compõe” de um discurso indireto, ao expressar um ato incorpóreo que se atribui a um corpo, não se contendo de “ir de um primeiro a um segundo, de alguém que viu a alguém que não viu, mas vai necessariamente de um segundo a um terceiro, não tendo, nenhum deles, visto” (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.14).

Entretanto, mesmo com “marechais”, é muito comum o “senhores generais” – como venho utilizando até o momento nesta cartografia; multiplico, dessa forma, um discurso indireto que, antes da lista da *Cavalaria* no *site*, fazia-se e se faz presente. Por essa presença do discurso indireto na palavra de ordem, que Deleuze & Guattari vão dizer de que toda palavra de ordem – logo, o ilocutório, que se faz de um ato imanente incorpóreo se atribuindo a um corpo –, quando expressa, é um agenciamento coletivo de enunciação<sup>95</sup>. Os agenciamentos coletivos de enunciação são palavras de ordem que, em redundância de atos

<sup>93</sup> Deleuze & Guattari (2011b), ao darem importância para o discurso indireto como determinação primeira para a linguagem, fazem menção a alguns autores que discorreram acerca do discurso indireto, entre eles, o filósofo russo Bakhtin e sua obra *Marxismo e filosofia da linguagem* que, valendo-se de uma teoria da enunciação além das categorias tradicionais da linguística, destacou o discurso indireto, sobretudo “livre”, no russo, alemão e no francês.

<sup>94</sup> Representação pictórica usada por um usuário de internet, ao criar uma conta ou um perfil em uma plataforma de conversação, como em e-mails e em redes sociais.

<sup>95</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.20.

com enunciados, dão conta do caráter social da enunciação. Este caráter social vai de encontro à perspectiva de se conceber uma enunciação individual e à ideia da existência de um sujeito de enunciação, pois, do contrário, revelar-se-á na segunda dimensão da proposição: a manifestação.

O caráter social da enunciação só é intrinsecamente fundado se chegamos a mostrar como a enunciação remete, por si mesma, aos *agenciamentos coletivos*. Assim, compreende-se que só há individuação do enunciado, e da subjetivação da enunciação, quando o agenciamento coletivo impessoal o exige e o determina. Esse é precisamente o valor exemplar do discurso indireto, e sobretudo do discurso indireto “livre”: não há contornos distintivos nítidos, não há, antes de tudo, inserção de enunciados diferentemente individuados, nem encaixe de sujeitos de enunciação diversos, mas um agenciamento coletivo que irá determinar como sua consequência os processos relativos de subjetivação, as atribuições de individualidade e suas distribuições moventes no discurso (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.18, grifos dos autores).

O episódio 155 - *Como trazer gadgets do exterior?* do *Ultrageek* foi mais um em que houve a participação de um membro da *Cavalaria*. Dessa vez, a participação foi do “Carrasco”. A princípio, de um lado estavam os senhores generais com a emissão do podcast e, do outro, os nobres cavaleiros com a recepção, engendrando dois discursos diretos em dois jogos de linguagem distintos; agora, estas duas pontas da comunicação – porque se entendeu e, ainda, muito se entende este processo dessa maneira, como comunicação – estão em um mesmo discurso direto, em um mesmo jogo de linguagem. Todavia, mesmo com esta junção das duas pontas do processo, considera-se ainda aí um território, ao tomá-las como discursos diretos. E não é isso que coletividade, como qualidade da enunciação que se vale de um caráter social, quer indicar: “não é a distinção dos sujeitos que explica o discurso indireto; é o agenciamento, tal como surge livremente nesses discursos, que explica todas as vozes presentes em uma voz [...], as línguas em uma língua, as palavras de ordem em uma palavra”<sup>96</sup>. Um bom exemplo, dado anteriormente: o da produção da cerveja que, ao ser explicada pelo convidado no episódio 161, indiretamente atos incorpóreos foram atribuídos ao corpo PORN.

Considerando isto, vai-se para um plano *micro, molecular*, onde os discursos são indiretos por advirem de outros discursos indiretos, numa *relação*, o que configura uma desterritorialização, invocada pela performatividade das palavras de ordem na esfera desses discursos, ou dos lances – para citar (in)diretamente Wittgenstein (1999) – conferindo *regras* nos jogos de linguagem. A participação de membros da *Cavalaria* no podcast já criou

---

<sup>96</sup> *Id., Ibid.*, p.18-19.

expectativas em outros ouvintes a terem oportunidade de gravar algum episódio. Assim, se atos incorpóreos são atribuídos a corpos, podendo desterritorializá-los, por que não acreditar que algum ouvinte seja movido a participar de um episódio? Participar, por ter sido impelido por um agenciamento coletivo a se apresentar como um discurso direto, pois este se extrai daquele, sendo “um fragmento de massa destacado, e nasce do desmembramento do agenciamento coletivo; mas este é sempre como o rumor onde coloco meu nome próprio, o conjunto das vozes concordantes ou não de onde tiro minha voz” (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.25).

No jogo de linguagem *leitura de e-mails e comentários* do episódio 159, um ouvinte comentou que poderia ter sido convidado para participar da gravação do episódio anterior, que teve como assunto a série de TV *Vikings*, dada a sua aproximação com o tema. Tato lhe respondeu dizendo que, às vezes, eles pensavam em chamar membros da *Cavalaria* para participarem da gravação, contudo, prezavam por uma dinâmica no *podcast*. O ouvinte, por exemplo, poderia não ter a mesma dinâmica com o tema ao falar sobre, e, por isso, acabavam que chamando pessoas que lhes eram mais conhecidas, ao invés de chamar uma pessoa, pela primeira vez, para gravar. Aí Tato lançou as regras de gravação do jogo de linguagem *podcast*, por palavras de ordem. Mas, se a *Rede Geek* se deixa levar por uma micropolítica, desfaz-se essa imposição do discurso direto e percebem-se discursos indiretos lhe configurando, valendo-se de uma variação contínua; e chega-se a conclusão de que uma participação de um membro da *Cavalaria* no *podcast* advém desses discursos indiretos, devindo de palavras de ordem e, dessa forma, (per)fazendo regras aos jogos de linguagem.

Posso dizer que os discursos diretos – sendo, no caso, indiretos, segundo esta perspectiva *micro* –, antes separados em dois jogos de linguagem, *podcast* e *comentários*, articulam-se agora num só jogo de linguagem, em um só discurso indireto, potencializando uma produção de subjetividade *geek*. Na gravação do *Update*, isto é mais presente – o que não significa que no *Ultrageek* não se tenha –, pelo fato de que se mapeiam, ali no ato da gravação, os discursos indiretos satisfazendo de atos imanentes, atribuindo-se a corpos instantaneamente. De todo modo, muito cuidado com esta afirmação, pois ao considerar um jogo de linguagem em que discursos indiretos são mais “perceptíveis” do que em outro jogo, estaria eu, neste momento, indo contra toda uma perspectiva que pensa o plano de imanência em vez de uma transcendência; seria o mesmo que estivesse dizendo que uma forma de vida é melhor do que a outra, partindo de uma valoração. Porém, o que quero enfatizar aqui é o

discurso indireto que, independente de territórios, agencia coletivamente subjetivação. Para tanto, basta se deter sobre os nomes escolhidos pelos ouvintes e/ou pelos senhores gerais para batismo, nomes extraídos de discursos indiretos.

O discurso indireto é a presença de um enunciado relatado em um enunciado relator, a presença da palavra de ordem na palavra. É toda a linguagem que é discurso indireto. Ao invés de o discurso indireto supor um discurso direto, é este que é extraído daquele, à medida que as operações de significância e os processos de subjetivação em um agenciamento se encontram distribuídos, atribuídos, consignados, ou à medida que as variáveis do agenciamento estabelecem relações constantes, por mais provisórias que sejam (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.24-25).

E com a *Cavalaria Geek* fazendo-se com a *Rede Geek* um discurso indireto, chega-se a noção de estilo como um agenciamento coletivo de enunciação. O “estilo não [é] uma criação psicológica individual, mas um agenciamento de enunciação, [assim,] não será possível impedi-lo de fazer uma língua dentro de uma língua”<sup>97</sup>. Com isso, afirmo que os conteúdos produzidos pela *Rede Geek* tem um estilo dentro da podosfera *nerd* e *geek*, afinal, diferenciam-se de outros blogs que compartilham dos mesmos ideais; entretanto, estilo este no plano de um discurso indireto para com a *Cavalaria*. “A *Cavalaria* tem uma força da natureza”<sup>98</sup>: uma fala de um amigo de Tato e Maury, quando conversavam dentro de um carro, na Campus Party Brasil 7, sobre o público do *Nerdcast*; uma palavra de ordem que atribuiu a *Cavalaria* à *Rede*, e que esta última concordou plenamente no momento. Considerando o estilo dessa maneira, como discurso indireto, arranja-se seu estatuto de criação.

Viveiros de Castro (2008, p.184), em uma entrevista<sup>99</sup> sobre criação, expandindo para além do discurso indireto, fala do ato de *samplear*, apostando com este em uma nova maneira de articular discursos que não sejam marcados pelas aspas – o único dispositivo citacional. Com o sampler, segundo o antropólogo, “você passa do todo à parte, da parte ao todo, do outro para você e de você para o outro sem costura...”, o que, de certo modo, lembra Lins (2010) ao falar sobre um devir DJ. O sampler, então, é um corte de uma música que, depois, inserida em outra, transforma esta última; sem citar, tem-se uma nova música. Mas, em que isso tem a ver com a *Rede Geek* e com a *Cavalaria Geek*? Simplesmente, o discurso

<sup>97</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.44.

<sup>98</sup> Informação mapeada durante a transmissão ao vivo desta conversa pela internet.

<sup>99</sup> A entrevista, realizada por Pedro Cesarino e Sergio Cohn, e intitulada de *Temos que criar um outro conceito de criação*, foi originalmente publicada na revista *Azougue*, em 2007.

indireto, ali de base, em que depois serão extraídos os discursos diretos. Por exemplo, com a produção do *Update*, antes de sua gravação.

O *Update* tem sua produção – enquanto processo de realidade social – se fazendo de discursos indiretos que, muitas vezes, devém na rede social *Google+*, na sua comunidade. Porém, quando da sua gravação, discursos diretos são extraídos daqueles. Os senhores gerais, quase sempre, no início de cada gravação do *Update* agradecem à *Cavalaria* pelas notícias postadas durante a semana na comunidade – nesse momento, já a extração de discursos diretos. O que não impede das palavras de ordem, no decorrer da gravação, fazerem-se enquanto discursos indiretos e como atos imanentes que se atribuem a corpos, potencializando processos de subjetivação.

**Figura 9:** Perfil da comunidade do *Update* no *Google+*



Outrossim, sirvo-me do ato de samplear para pensar acerca do *podcast* que, como *micro* jogo de linguagem, utiliza-se de samples para potencializar subjetivação; neste caso, das *vírgulas* e das *trilhas sonoras*. Quanto às *vírgulas sonoras*, não dizem respeito a simplesmente pausas – como falei anteriormente sobre este jogo de linguagem – que mantém a divisão dos blocos de conversa no *bate-papo*. No episódio 135, em que usei as *vírgulas sonoras* como exemplo de um jogo de linguagem *micro*, os trechos do filme *O Demolidor* –

tema do *podcast* – não são meramente “enfeites”. Pelo contrário, estão como samples, compondo como um todo aquele discurso indireto que, por ora, os senhores gerais junto com os convidados estão intensificando. É a política *micro*, enquanto natureza, deste jogo de linguagem. O editor do *Ultrageek* – que é tanto Tato como Maury – fez cortes no filme e inseriu estes no discurso daquele episódio. Da mesma maneira, ocorrem com as *trilhas sonoras*, que funcionam como *background* do *bate-papo*, mas, multiplicando com outros discursos ali um discurso indireto.

Se Deleuze & Guattari (2011b) marcam o estilo como a possibilidade de se valer de agenciamento coletivo de enunciação, onde se cria uma língua dentro de uma língua, fazendo esta devir menor, o *podcast Ultrageek*, por samples, devém menor perante outros *podcasts*. Então, volto à perspectiva de uma micropolítica do jogo de linguagem como natureza. Usar de *trilhas sonoras* e de *vírgulas sonoras*, muitos *podcasts* se utilizam. No entanto, poucos fazem um devir menor delas. Há um discurso vigente entre *podcasters*<sup>100</sup> por novos *podcasts* que saiam do modelo-cópia do *Nerdcast*. Este discurso geralmente é em torno de que se crie a partir daquele, fazendo um *podcast* menor. O *Ultrageek* atende a isso, e cria, até mesmo a partir de suas próprias *vírgulas sonoras*, desterritorializando-as. Não são sempre cortes de filmes ou de músicas; no episódio 163, que teve como título *Muambas do Paraguai*, algumas *vírgulas sonoras* eram uma dramatização criada pelos senhores gerais com os convidados do episódio, compondo, dessa maneira, um discurso indireto junto ao tema conversado.

Acho que o discurso indireto livre é o discurso de base, é a forma básica da fala, é pôr-se na cabeça do outro e começar a dizer, a falar como se fosse o outro, raciocinar a partir do outro. Mas entre o discurso indireto livre e as aspas há muitas outras coisas. A possibilidade tecnológica que você tem hoje de cortar as coisas em lugares que antes não podia, dá outra margem de manobra. Daí a importância do *copyleft*<sup>101</sup>, porque ele permite que você dessubstancialize a obra, permite que ela seja distribuída, no sentido de “*distributed cognition*”. Quer dizer, ela se torna um objeto que pode divergir, heterogeiniza a obra (VIVEIROS DE CASTRO, 2008, p.184-185, grifos do autor).

<sup>100</sup> *Podcaster* é como se nomeia quem produz *podcast*. Quanto ao discurso vigente referido, faço menção *indiretamente* às discussões acerca do *podcast* que comumente acontecem no grupo *Podcasters BR* – grupo no *Facebook* composto por ouvintes e por criadores de *podcasts*, voltado para divulgação e discussão sobre a mídia. Para mais informações: <https://www.facebook.com/groups/podcastbr/?fref=ts>.

<sup>101</sup> Segundo Lemos (2004, p.21, grifos do autor), “*copyleft* pode ser definido como processos de transformação de obras onde o usuário pode adicionar informações e transformações desde que a obra continue livre para novas transformações. A essa apropriação criativa e coletiva de trabalhos chama-se de *copyleft*, termo surgido como uma oposição ao termo *copyright*”.

A palavra de ordem encerra dois tons: de morte e de fuga, como já disse algumas vezes durante esta cartografia. Uma forma de expressão quando expressa – o ato imanente incorpóreo se atribuindo a um corpo – atesta uma morte àquele que recebe a ordem, “uma morte eventual se ele não obedece ou, antes, uma morte que ele mesmo deve infligir, levar para outra parte” (DELEUZE & GUATTARI, 2011b). Esta é uma passagem ou uma face que a palavra de ordem instala, marcando uma parada. Todavia, sua outra passagem ou outra face é quando se considera a variação contínua, sendo a “única maneira não de suprimir a morte, mas de reduzi-la ou de fazer dela mesma uma variação”<sup>102</sup>. Com este segundo tom da palavra de ordem, responde-se a pergunta de como se pode escapar de uma morte instantânea e imediata que um ato imanente como transformação incorpórea expressa. Não se escapa simplesmente fugindo, mas, fazendo com que da parada proferida pela palavra de ordem, o corpo aja e crie. A partir disso, retorno ao ouvinte que chegou até a *Rede Geek* através do *crowdfunding* do *WeCast*. Antes, primeiramente, detenho-me acerca deste aplicativo agregador de *feeds* para escuta de podcasts, que “decorreu” de uma palavra de ordem.

No episódio 154 do *Ultrageek*, cujo título *Desenvolvimento mobile*, Eduardo Baião – desenvolvedor do *WeCast* – que participou como convidado deste episódio explicou o motivo por ter criado o aplicativo. Disse que, em um determinado episódio do *Nerdcast*, os apresentadores desse podcast ao falarem sobre aplicativos e *smartphones*, um deles – no caso, o Jovem Nerd (Alexandre Ottoni) –, falou que seria interessante se existisse algo do tipo para podcasts. Uma palavra de ordem. Eduardo Baião, ouvinte, foi afectado por tal ato de fala e, segundo ele, pensou na possibilidade de desenvolver algo nessa linha, que, de repente, chamasse até mesmo a atenção deles. O desenvolvedor ainda completou que, às vezes, nem se imaginava o quanto que “alguma coisa” dita em um podcast poderia acabar afetando alguém. Com ele, simples fã e ouvinte assíduo de podcast, *aconteceu*; e criou.

Criou o aplicativo para escuta de podcasts, inicialmente, em sua primeira versão, chamado de *MegabogaCasts*. O próprio nome era uma homenagem ao Jovem Nerd (ao apresentador), já que “megaboga” é uma palavra de ordem muito usada para expressar admiração, de que algo é muito bom, no *Nerdcast* e no *site* Jovem Nerd. Por exemplo, “Galaxy Tab 3 10.1 é um tablet megaboga!”<sup>103</sup>. Pois bem, durante este episódio do

---

<sup>102</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.60.

<sup>103</sup> Exemplo mapeado de uma publicidade postada no *site* Jovem Nerd. Tal palavra de ordem é o título de um informe publicitário, disposto no *link*: <http://goo.gl/JX6tH5>.

*Ultrageek*, muitas vezes Tato e Maury enfatizaram, ao falarem do *WeCast*, que este aplicativo era o melhor para escuta de podcasts. Porque proporciona outra experiência, segundo os senhores gerais, como a possibilidade do ouvinte contribuir, junto com o podcast, para com outros ouvintes, palavras de ordem – especificamente, imagens como formas de expressão – que ressignificam, ou melhor, multiplicam sentidos agenciados ali<sup>104</sup>.

Por isto, *WeCast* em vez de *MegabogaCasts*, seu nome inicial? A palavra de ordem *WeCast*, por um discurso indireto, remete a conjugação “we cast”, em inglês. Numa tradução livre, “nós distribuimos” ou “nós publicizamos”. Remissão esta, ao pronome “nós”, que não significa um agenciamento coletivo de enunciação, porque, do contrário, estar-se-ia acreditando em uma operação linguística, sendo que o

sujeito nunca é condição de linguagem nem causa de enunciado: não existe sujeito, mas somente agenciamentos coletivos de enunciação, sendo a subjetivação apenas um dentre eles, e designando por isso uma formalização da expressão ou um regime de signos, não uma condição interior da linguagem (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.89-90).

Subjetivação que, por uma formalização de expressão ou um regime de signos, Tato “brincou” com a mudança de nome do aplicativo: *WeCast* era uma homenagem, agora, ao *WeRgeeks*. Entretanto, mais do que isso, o aplicativo além de uma fuga de uma palavra de ordem em que um corpo agiu e criou perante uma morte – ou acatou a palavra de ordem do apresentador do *Nerdcast*? –, enquanto agenciamento coletivo de enunciação encerra um discurso indireto que une dois discursos diretos, até então, separados nas duas “antigas” pontas da comunicação. O que, por outro lado, também se fez com o seu *crowdfunding*, sobre qual falarei a seguir, ligando-se ao segundo segmento do eixo horizontal do agenciamento: o *maquínico*.

#### 4.1.2 #DesafioFORD

*Crowdfunding* é nome em inglês para financiamento coletivo. Em um *site* destinado a tal prática, um determinado produtor de conteúdo lança um projeto com objetivo de arrecadar fundos para a sua realização. No *crowdfunding* do *WeCast*, Eduardo Baião lançou um projeto no *site Catarse*<sup>105</sup> para obter financiamento para a elaboração do aplicativo para o sistema operacional de *smartphones* Android. Desse modo, o projeto estabeleceu uma

<sup>104</sup> Mais detalhes sobre o *WeCast* em: <http://www.wecastapp.com/>.

<sup>105</sup> O *crowdfunding* do *WeCast* pode ser acessado através do endereço: <https://www.catarse.me/pt/wecast>. Neste endereço, encontra-se o projeto completo.

quantia necessária para a sua realização, estando “no ar” por certo tempo, no *site*, para receber doações em dinheiro de pessoas interessadas em colaborar com a feitura do projeto.

Tato Tarcan, no *recadinhos do coração* do episódio 161 do *Ultrageek*, agradeceu aos ouvintes que *complementaram*, pelo *WeCast*, o episódio anterior a este que teve como tema o cérebro humano. Os ouvintes complementaram – ou melhor, *criaram* – com imagens outros sentidos, transformando aquele agenciamento coletivo de enunciação. Ao falar neste aplicativo para escuta de podcasts, Tato anunciou o catarse (o *crowdfunding*) desse aplicativo, visando sua produção para a plataforma de sistema operacional Android. A podosfera – como comumente se chama a rede de podcasts, de produtores desta mídia – se articulou *com* o *WeCast* para o feito do financiamento; assim, muitos podcasts resolveram coletivamente fazer publicidade do catarse, para arrecadar a quantia necessária para o desenvolvimento do aplicativo. A parceria entre os podcasts e o aplicativo aconteceu da seguinte maneira, como com a *Rede Geek*: se um colaborador doasse certa quantia, poderia ganhar algum prêmio, como: participar de uma *leitura de e-mails e comentários* do podcast; escolher um tema do *Ultrageek*; e até visitar *A Casa Geek*. Ou seja, era um sistema de doação e/ou de compra de cotas. Ajudando o *WeCast*, estar-se-ia ajudando o trabalho deles, como disse Maury, pois o aplicativo funciona como uma *máquina* no agenciamento maquínico que processualiza a escuta de podcasts.

Neste *recadinhos do coração*, as cotas destinadas à *Rede Geek* já estavam todas ocupadas. Em razão de poucos dias e, até mesmo horas, todas suas cotas tinham sido preenchidas. Eu havia ficado sabendo pelo *Twitter*, na Campus Party de Recife, do lançamento deste catarse. No entanto, na ocasião em que os senhores gerais falaram que todas as cotas já estavam ocupadas, também enfatizaram que ainda havia outras “abertas” para outros produtores de conteúdo, para outros podcasts. Percebe-se, logo, um coletivo sendo feito, desterritorializando e reterritorializando corpos. As palavras de ordem da vez eram: “WECAST NO ANDROID!!!” e “Uma cota a menos livre no catarse”; a primeira, que compunha o jogo de linguagem *link dos recados*, na postagem do episódio em questão, e a segunda, um comentário de uma ouvinte.

Dessa forma, retorno ao anunciado anteriormente acerca do ouvinte, que enviou e-mail e que este foi lido, sendo “mote” para a palavra de ordem proferida pelos senhores gerais de que existe uma ABNT CG. O ouvinte chegou até a *Rede Geek* através de outras

palavras de ordem, em outros jogos de linguagem, que articulavam coletivamente o catarse do *WeCast*. Por “intermédio” deste, os agenciamentos transformaram – potencializaram *devires* – em novas conexões que, num plano rizomático, *aconteceram*. Então, na leitura do e-mail do novo ouvinte, Tato e Maury fizeram questão de ressaltar o que era a *Cavalaria Geek*, dizendo que todos os ouvintes fazem parte dela e que apenas alguns membros têm nome e os que não têm são recrutas... Assim, o

fato de que o acontecimento encontre abrigo na linguagem não se deve concluir por sua natureza linguageira, como se ele não passasse do equivalente da mistura dos corpos num outro plano: a fronteira não passa entre a linguagem e o acontecimento de um lado e entre o mundo e seus estados de coisas do outro, mas entre duas interpretações da relação entre linguagem e mundo [...] [a de Deleuze é de que] o paradoxo do acontecimento é tal que, puramente "exprimível", nem por isso deixa de ser "atributo" do mundo e de seus estados de coisas, de modo que o dualismo da proposição e do estado de coisas correspondente não se acha no plano do acontecimento, que só subsiste na linguagem ao pertencer ao mundo. O acontecimento está portanto (sic) dos dois lados ao mesmo tempo, como aquilo que, na linguagem, distingue-se da proposição, e aquilo que, no mundo, distingue-se dos estados de coisas. Melhor: de um lado, ele é o duplo diferenciante das significações; de outro, das coisas. Daí a aplicação do par virtual-actual (e, em menor medida, do par problema-solução) ao conceito de acontecimento. Daí também os dois caminhos aos quais leva o primado conferido ao acontecimento: teoria do signo e do sentido, teoria do devir (ZOURABICHVILI, 2004, p.6-7).

Reporto-me, neste momento, ao segundo segmento do eixo horizontal que constitui um agenciamento. Segundo Deleuze & Guattari (2011b), todo agenciamento é tetravalente, comportando dois eixos: um horizontal e um vertical. No eixo horizontal, há dois segmentos, um de conteúdo e um de expressão, configurando, dessa maneira, um agenciamento maquínico e um agenciamento coletivo de enunciação, respectivamente. Todavia, o agenciamento tem um segundo eixo, vertical, que de uma parte, faz-se de lados territoriais ou reterritorializados, e da outra parte, de picos de desterritorialização. Até o presente, venho me referindo (in)diretamente ao agenciamento e a sua tetravalência, na dinâmica dos jogos de linguagem que por aqui estão sendo mapeados; a perspectiva é de tomar os jogos de linguagem no nível de um plano de imanência – de uma *máquina abstrata* ou de uma *gramática* wittgensteiniana –, onde se tem a criação de conceitos por meio de agenciamentos concretos, já que “os conceitos são agenciamentos concretos como configurações de uma máquina, mas o plano é a máquina abstrata cujos agenciamentos são as peças”<sup>106</sup>.

---

<sup>106</sup> *Id.*, 2010, p.46.

Os agenciamentos coletivos de enunciação remetem à predominância da palavra de ordem que, encerrando seus dois tons – de morte e de fuga –, sucede de uma redundância entre qualquer palavra ou enunciado com atos de fala imanentes e incorpóreos atribuídos a corpos. Portanto, a linguagem é uma transmissão de palavras de ordem, porque em uma palavra já contém outra palavra de ordem, indo de um dizer a outro dizer, remetendo daí a um discurso indireto como determinação “primeira” da linguagem. Os atos imanentes, como variáveis dos agenciamentos coletivos de enunciação, no plano da expressão, reúnem-se caracterizando um determinado regime de signos – uma máquina semiótica. Dos regimes de signos, Deleuze & Guattari (2011b) dizem que existem muitos, contudo, destacam: o *regime significante*, o *pré-significante*, o *contra-significante* e o *pós-significante*, salientando que todo regime de signos é misto, por exemplo, em um *regime significante* pode haver pontos de subjetivação que assinalam um *regime pós-significante*. Destarte, toda máquina semiótica é mista.

Valendo-se disso, não se pode afirmar que uma forma está em nível de representação para com o conteúdo. A relação não é de significante e significado, pois o próprio conteúdo tem uma forma: “o polo mão-ferramenta, ou a lição das coisas. Mas ele se opõe à expressão, dado que esta tem também sua própria formalização: o polo rosto-linguagem, a lição dos signos”<sup>107</sup>. O *regime significante*, privilegiando a significação e a interpretação, eleva o signo numa remissão infinita a outros signos, pelo significante. Um significante que remete a um significado que, por sua vez, dirigir-se-á a outro significante e, assim, sucessivamente. De um círculo significante a outro círculo significante, elege-se um Significante maior, sendo este, no caso, a falta ou o excesso, tratando-se do desejo psicanalítico; e dessa maneira, toda linha de fuga é negativa, imediatamente bloqueada. Eis aí o regime *significante*, que proclama a rostidade – o Rosto – como corpo ou substância da forma do significante, configurando o polo rosto-linguagem, a lição dos signos. Entretanto, “é importante não fazer do sistema linguístico um sistema restrito à significância, pois tal sistema é essencialmente atravessado por outros regimes de signos, também linguísticos, mas não significantes, compondo assim uma semiótica que é mista” (NASCIMENTO, 2012, p.177).

Destes outros regimes, falarei do *regime pós-significante* mais à frente. Mas, e quanto aos *regimes pré-significante* e *contra-significante*? O primeiro, muito mais próximo

---

<sup>107</sup> *Id., Ibid.*, p.28.

das condições que operam sem signos, é uma semiótica primitiva, onde “várias formas e várias substâncias de expressão se entrecortam e se alternam”<sup>108</sup>, ou seja, formas de corporeidade, como gestos, ritmos, danças e ritos coexistem na heterogeneidade com a forma vocal; e o segundo regime, procede mais por aritmética e por numeração do que por segmentaridade como o anterior, sua função é mais distribuir do que significar, “operando por corte, transição, migração e acumulação”<sup>109</sup>, pertencendo a uma máquina de guerra nômade contra um aparelho de Estado que se faz por significante.

O segundo segmento do eixo horizontal: o polo mão-ferramenta, ou a lição das coisas, diz respeito ao agenciamento maquínico, ao regime dos corpos. Funcionando mais por amálgamas do que por ferramentas, é uma mistura de corpos “em uma sociedade, compreendendo todas as atrações e repulsões, as simpatias e as antipatias, as alterações, as alianças, as penetrações e expansões que afetam os corpos de todos os tipos, uns em relação aos outros”<sup>110</sup>. Do mesmo modo em que há o primado do agenciamento coletivo de enunciação, ou dos regimes de signos, sobre a língua e as palavras, tem-se um primado do agenciamento maquínico sobre os corpos. A tecnologia em si, por exemplo, não é um agenciamento, mas, um corpo que em mistura com outros corpos articula um agenciamento maquínico que a torna possível. Nesse sentido, o desejo é maquínico, pois funciona num acoplamento de máquinas, operando por fluxos e cortes: “não se trata de modo algum do corte considerado como separação da realidade; os cortes operam em dimensões variáveis segundo a característica considerada. Toda máquina está, em primeiro lugar, em relação com um fluxo material contínuo (*hylê*) que ela corta” (DELEUZE & GUATTARI, 2011c, p.54, grifos dos autores). *O feed e o podcasting*.

Escutei o episódio 163 do *Ultrageek* dois dias depois de seu lançamento, algo que não considero como atraso. Afinal, o que seria um episódio atrasado no processo de ouvir podcast? Sobre este jogo de linguagem, muito ouvi e li comentários de ouvintes que estavam fazendo uma maratona de escuta de podcasts ou, até mesmo, de que escutavam um episódio duas ou três vezes: o que pode indicar um movimento de desterritorialização para com o jogo de linguagem que lhe é muito próximo e que, pelo qual, *podcasters* e estudiosos lhe definem, o *rádio*. Isto transfigura o conceito de podcast como um programa de rádio na internet. Mais

---

<sup>108</sup> *Op. cit.*, p.72.

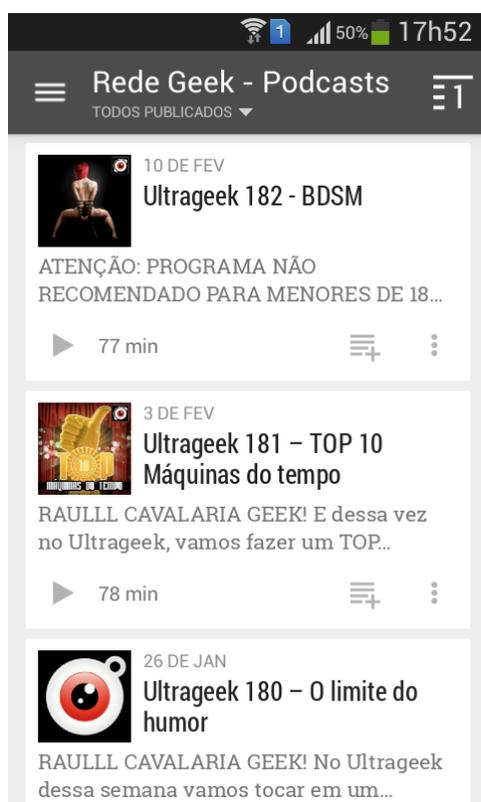
<sup>109</sup> *Op. cit.*, p.73.

<sup>110</sup> *Op. cit.*, p.33.

ainda, se considerar este feito como um agenciamento maquínico em que o corpo *feed* – tecnologia que permite atualização de dados – se mistura ao corpo aplicativo agregador de *feed* que, por sua vez, misturado ao corpo *smartphone* “emitem” uma notificação de *download* – uma palavra de ordem – ao corpo do ouvinte que, afectado, está também como máquina acoplada às máquinas anteriores, além do corpo internet; o que proporciona o fato – o *feito* – de se escutar um episódio de maneira não síncrona com a sua atualização na rede.

O próprio aplicativo agregador de *feed* que usei durante a cartografia, o *BeyondPod* – indicado pela *Rede Geek* como o melhor aplicativo, até aquele momento, para o sistema operacional Android, uma vez que o *WeCast* funcionava apenas no sistema operacional IOS – operava corte com um episódio, quando lhe permitia o momento e a frequência da atualização do *feed*, sem contar com o outro corpo e máquina, conexão de internet, que às vezes não permitia que o aplicativo agregador fizesse atualização devido ao baixo sinal de conexão. Era o processo de *podcasting* (ASSIS, 2014).

**Figura 10:** *Feed da Rede Geek no BeyondPod*



Como falei no início desta dissertação, quanto ao cartógrafo, com o uso do *smartphone* imprimi outros *pontos de vista sobre* o que mapeava. Estive envolvido em outro regime de corpos, visto que, ao contrário de se pensar apenas nos instrumentos de pesquisa

como ferramentas, estes funcionaram como corpos misturados a outros corpos, a partir de um agenciamento maquínico que os tornaram possíveis. Ora, a máquina “só é técnica como máquina social, tomando homens e mulheres dentre suas engrenagens, não menos que coisas, estruturas, metais, matérias” (DELEUZE & GUATTARI, 2014, p.147). Complementando com Latour (2006, p.340), “ferramentas nunca são ‘meras’ ferramentas, prontas para serem aplicadas: elas sempre modificam os objetivos que você tinha em mente”. Desse modo, vendo o agenciamento maquínico pela teoria latouriana do ator-rede, o ator, ou *actante*, é a máquina conectada a outra máquina operando fluxos e cortes<sup>111</sup>, como *aconteceu* com o uso do *smartphone*.

Deleuze & Guattari (2014) dizem que o que faz máquina são as conexões, conexões estas que, com a entrada de um novo corpo, multiplica um rizoma. Sendo assim, o rizoma enquanto rede jamais deve ser entendido como estrutura. Na seção passada, mapeei como a entrada de um novo elemento no plano de um micro jogo de linguagem – como grandeza – multiplica este jogo, passando, a partir daquele momento, a ser encarado como *micro* no sentido de natureza, ao sofrer movimentos de desterritorialização. Indo mais além, esta perspectiva de considerar o *micro* e o *macro* como natureza vai igualmente de encontro à ideia da existência de um social, político e ou econômico como estrutura invisível a nível macro e os jogos de linguagem, enquanto *parte* de formas de vida, como visíveis em nível micro. Nesta última compreensão, seria ainda entendê-los como grandeza. No entanto,

não têm absolutamente nada a ver com ‘grande’ (a sociedade, o Estado... o todo) e ‘pequeno’ (o individual, o intraindividual, o grupal... a parte, a unidade). *Não se trata de uma diferença de grau, mas de natureza. Não se trata de uma diferença de tamanho, escala ou dimensão, mas de duas espécies radicalmente diferente de lógica* (ROLNIK, 2014, p.59, grifos da autora).

Quando Deleuze & Guattari (2011a) não reconhecem nem cientificidade nem ideologia, mas somente agenciamentos, vão justamente nessa direção. Ou quando, por exemplo, tratando de subjetividade versus superestrutura, Guattari & Rolnik (1996) expõem que, em vez de falar de ideologia, preferem falar em subjetivação, produção de subjetividade. Porque seria um dos dois erros, quanto aos agenciamentos, supor que o conteúdo como regime de corpos determinaria a expressão, tendo como base uma ideologia que imprimiria

<sup>111</sup> Mesmo Latour (2012, p.28), sobre a sua teoria do ator-rede, diz “eu estava disposto a trocar esse rótulo por outros mais elaborados como [...] ‘ontologia actante-rizoma’”. Contudo, comparando à Deleuze & Guattari (2011a), devem-se ressaltar à palavra ontologia, pois, segundo Zourabichvili (2004, p.7), “falar de ontologia deleuziana deve portanto (sic) ser feito com grandes precauções, nem que seja por respeito a um pensador que não manejava de bom grado esse gênero de categoria”.

uma concepção ideológica do enunciado a partir de um conteúdo econômico. Logo, as formas de expressão e de conteúdo são isentas de ideologia.

Consequentemente, pretende-se caracterizar os conteúdos e as expressões por meio de todas as lutas e conflitos que os atravessam sob duas formas diferentes, mas **essas próprias formas são, por sua vez, isentas de qualquer luta e de qualquer conflito, e sua relação permanece completamente indeterminada**. Só se poderia determiná-la remanejando a teoria da ideologia, e fazendo desde logo intervir as expressões e os enunciados na produtividade, sob a forma de uma produção de sentido ou de um valor-signo. A categoria de produção tem aqui, sem dúvida, a vantagem de romper com os esquemas de representação, de informação e de comunicação. Mas seria ela mais adequada do que esses esquemas? Sua aplicação à linguagem é muito ambígua, dado que se recorre a um milagre dialético constante que transforma a matéria em sentido; o conteúdo, em expressão; o processo social, em sistema significante (DELEUZE & GUATTARI, 2011a, p.32-33, grifos meus).

Se anteriormente me vali dos jogos de linguagem, que perfazem o podcast *Ultrageek*, e de seus movimentos de desterritorialização quando as variáveis de expressão e de conteúdo se conjugaram, com a entrada de novos elementos, de novos corpos, detenho-me agora acerca da *Rede Geek* em um outro jogo de linguagem, engendrando outros agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo que, numa rede que se multiplica, potencializaram produção de subjetividade. Para tanto, satisfaço-me do #DesafioFORD.

**Figura 11:** Fanpage da Ford no Facebook, no #DesafioFORD



O #DesafioFORD consistiu em um jogo de linguagem “jogado” pela *Rede Geek* durante alguns dias na Campus Party Brasil 7. Tato Tarcan e Prof. Maury proporcionaram, de dentro de um carro da empresa Ford, conversas com alguns amigos convidados, com membros da *Cavalaria Geek* e com alguns funcionários da empresa que, por ora, estava patrocinando aquela transmissão ao vivo. As conversas aconteceram em torno de vários assuntos, desde questões relativas a uma subjetivação *geek* a, propriamente, sobre o carro em que ocorria tal jogo de linguagem, aqui como (parte de) uma forma de vida. Porém, não gostaria de me ater a este jogo de linguagem como um processo de comunicação, mas, sim, de mapear os agenciamentos devidos de alguns movimentos de desterritorialização que acarretaram produções de sentido expressos naquele e que, por mim, serão multiplicados nestas linhas.

Em todas as conversas, de alguma maneira, os senhores generais proferiram palavras de ordem acerca do carro e da Ford, como informes publicitários. Assim, a *hashtag*<sup>112</sup> #DesafioFORD foi ordenada tanto nas redes sociais da *Rede Geek* como da *Ford*, mostrando que esta última também “jogava” ali aquele jogo de linguagem, compondo um agenciamento maquínico, posto que, como corpo misturado ao corpo da *Rede*, era uma

**máquina de máquina.** [Onde] a máquina só produz um corte de fluxo se estiver conectada a outra máquina que se supõe produzir o fluxo. Sem dúvida, esta outra máquina, por sua vez, é na realidade corte, mas ela só o é em relação a uma terceira máquina que produz idealmente, ou seja, relativamente, um fluxo contínuo infinito (DELEUZE & GUATTARI, 2011c, p.55, grifos meus).

O agenciamento maquínico tinha como um dos corpos um sistema de tecnologia que estava sendo lançado pela empresa Ford na Campus Party: o SYNC AppLink, sistema que permitia e permite o acesso, por comando de voz, a aplicativos em um *smartphone* pelo volante do carro<sup>113</sup>. Dessa forma, a *Ford* como corpo sofreu transformações incorpóreas muitas vezes por palavras de ordem que expressavam, além de uma empresa produtora de carros, uma empresa de tecnologia. O sistema, então, possibilitava o uso de duas tecnologias: o carro e o celular. E não era nada mais “justo” do que fazer publicidade deste sistema com pessoas que “manjavam” de tecnologias, em um evento de tecnologia; e que ainda escutavam podcasts quando estavam em transportes, como o carro – estes foram alguns dos discursos

<sup>112</sup> A *hashtag*, marcada pela junção do símbolo # com uma palavra, nas redes sociais “traz a autonomia para o modelo da mídia *online*, porque faz da vida e da história as condutoras do tempo real, ao não paralisar o tempo, mas apropriar-se dele e reterritorializá-lo com a narrativa coordenadora da ação coletiva” (MALINI; ANTOUN, 2013, p.188). Desse modo, insere-se como uma palavra de ordem.

<sup>113</sup> Para mais informações sobre o SYNC AppLink: <http://goo.gl/8J6uw6>.

indiretos que potencializam subjetivação, a extração de discursos diretos, por um regime de signos *pós-significante*, naquele jogo de linguagem, “em que um signo ou um grupo de signos se destaca[vam] da rede circular irradiante” (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.77).

Sendo passional, o regime *pós-significante* é o que se prende a um ponto de subjetivação, em que uma linha de fuga negativa bloqueada antes pelo regime *significante*, agora, é seguida. Todavia, mesmo que

este regime escap[e] à sobrecodificação que caracteriza a linguagem, graças a uma linha de desterritorialização absoluta. Esta linha, no entanto, recebe um valor negativo, a (sic) medida que é rebatida em processos de subjetivação. É por isso que esse regime também é chamado de passional ou subjetivo. Assim, no lugar das circularidades significantes, temos agora “pontos de subjetivação”, iniciadores de individuações subjetivas finitas e sucessivas (NASCIMENTO, 2012, p.181).

Qualquer coisa pode ser um ponto de subjetivação, como “um vestido, uma lingerie, um calçado são pontos de subjetivação para um feticista” (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.88). Para o *geek*, por exemplo, pode ser a tecnologia – Tato, no primeiro dia de transmissão do #DesafioFORD, disse: “Eu, como geek, tenho curiosidade em saber como esta tecnologia funciona”.

Extraem-se daí os dois sujeitos: da enunciação e do enunciado, quando o discurso direto “toma voz” a partir de um discurso indireto. O primeiro, assim, deriva do ponto de subjetivação e o segundo, do primeiro, sendo por essa duplicação e pelo rebatimento de um sujeito sobre o outro que se tem uma subjetivação, operando uma individuação, coletiva ou particular. Mas, não custa frisar que, para Deleuze & Guattari, o que mais importa são os agenciamentos coletivos de enunciação, em que a subjetivação é “apenas um dentre eles, e designando por isso uma formalização da expressão ou um regime de signos, não uma condição interior da linguagem” <sup>114</sup>.

Portanto, “nada de agenciamento maquínico que não seja agenciamento social de desejo, nada de agenciamento social de desejo que não seja agenciamento coletivo de enunciação” <sup>115</sup>. Através de uma rede de cortes e fluxos da *Ford* junto a uma rede de cortes e fluxos da *Rede Geek* se agenciou uma rede de cortes e fluxos no *Facebook* daquela máquina – onde eram transmitidas as conversas que aconteciam dentro do carro – e uma rede de cortes e

---

<sup>114</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.90.

<sup>115</sup> *Id.*, 2014, p.149.

fluxos no *Twitter* desta, em que o #DesafioFORD realizava cortes e fluxos com a *Cavalaria Geek*.

Toda máquina é corte de fluxo em relação àquela com que está conectada, mas ela própria é fluxo ou produção de fluxos em relação àquela que lhe é conectada. É esta a lei da produção de produção. Por isso, no limite das conexões transversais ou transfinitas, o objeto parcial e o fluxo contínuo, o corte e a conexão se confundem num só – em toda parte cortes-fluxos de onde o desejo irrompe, que são a sua produtividade e que sempre implantam o produzir no produto (DELEUZE & GUATTARI, 2011c, p.55).

Devindo de agenciamentos e operada por uma desterritorialização quando variáveis de expressão e de conteúdo se conjugavam, percebi uma subjetivação. #RAULLL e #DesafioFORD envolveram-se em um regime de signos que, por palavras de ordem, incidiam transformações incorpóreas ao um regime de corpos. Este último, uma mistura dos corpos *Rede Geek*, *Ford*, suas redes sociais e, até mesmo, *ClapMe*<sup>116</sup>, *site* parceiro desse jogo de linguagem que, enquanto tecnologia, promoveu a transmissão *online* – pra ficar somente nestes. Entre a expressão e o conteúdo, uma relação de pressuposição recíproca. Com isso, mapeei um social se fazendo, e não, como uma estrutura de base; o social sendo *feito* – socialidade – ao invés de *fato* como sociedade; contrariando, desse modo, uma ideia que, no mínimo, colocar-lhe-ia como *macro*. Por uma perspectiva *micro*, no sentido de natureza, pude cartografar essas associações – diria Latour (2012) –, que convergiram subjetivação, pois o social “não é uma cola que pode fixar tudo [...] é *aquilo* que *outros* tipos de conectores amalgamam”<sup>117</sup>.

**Figura 12:** O #DesafioFORD no *Twitter*

<sup>116</sup> O ClapMe (<http://clapme.com/>) é um *site* destinado a transmissões *online* de shows ao vivo, com uma plataforma de internet que permite ainda interação via chat e vídeo.

<sup>117</sup> *Ibid.*, p.22, grifos do autor.



Primo (2012), ao questionar a palavra social atrelada à mídia, em relação ao que se chama de mídia social, faz o mesmo questionamento que o sociólogo e antropólogo Bruno Latour (2012) desenvolve acerca do que se entende por social na sociologia, a partir da teoria do ator-rede, que leva em conta a associação de actantes humanos e não humanos. Dessa maneira, entendendo a mídia social como corpo, tornado por um agenciamento maquínico,

devemos reconhecer que meios de comunicação, como um blog ou um perfil no Twitter (individual, grupal ou mesmo organizacional), não são meros “intermediários” que simplesmente registram e transmitem informações. [...] um meio digital precisa ser interpretado como um “mediador” ao fazer diferença nas associações. Uma conversa entre dois colegas de trabalho através do e-mail seria diferente se fosse mantida via Twitter. E também não seria a mesma se ocorresse através de comentários em um blog de acesso público. Como se pode observar, a mídia nestes casos não é um mero condutor de dados (PRIMO, 2012, p.633).

#### 4.2 DA SUBJETIVIDADE

Se no regime *significante* têm-se dois eixos, um que se volta ao movimento do signo que leva a outro signo e o eixo que se faz do significante remetendo a um significado – assim, significando, ocorrendo significação e/ou interpretação –, o regime *pós-significante* também se faz de dois eixos, segundo Deleuze & Guattari (2011b, p.90). O primeiro eixo do regime *pós-significante* é o sintagmático, que é a consciência, a duplicação dos dois sujeitos: o de enunciação e o do enunciado, em que um se rebate sobre o outro; e o segundo eixo, o

paradigmático que “é o amor como paixão, o amor-paixão, um outro tipo de duplo, de duplicação e de rebatimento”.

Posto isto, chega-se à conclusão de que a linha de subjetivação é completamente ocupada pelo Duplo. De um lado, pela forma, onde os sujeitos de enunciação e do enunciado concernem ao duplo consciencial; e do outro lado, pelo duplo passional referente à substância. Desse regime de signos, conclui-se que não há um centro transcendente de poder como existe no *regime significante* e que, sendo um poder imanente que parte do rebatimento de um sujeito da enunciação sobre um sujeito de enunciado, tem-se que

do ponto de subjetivação deriva o sujeito de enunciação, em função de uma realidade mental determinada por esse ponto. E do sujeito de enunciação deriva, por sua vez, um sujeito de enunciado, isto é, um sujeito preso nos enunciados conformes a uma realidade dominante<sup>118</sup>.

Pelo rebatimento de um sujeito sobre o outro, a subjetividade opera na enunciação “uma individuação, coletiva ou particular. Como se diz, a substância deveio sujeito”<sup>119</sup>. A partir disso, profere-se que não há mais um centro transcendente de poder como havia no regime *significante*, já que, pelo rebatimento de um sujeito sobre o outro, equivale à relação de uma realidade mental sobre uma realidade dominante: uma relação imanente com o “real”, como Deleuze & Guattari (2011b) frisam. O que recai no paradoxo do legislador-sujeito: “quanto mais você obedece aos enunciados da realidade dominante, mais comanda como sujeito de enunciação na realidade mental, pois finalmente você só obedece a você mesmo, é a você que você obedece! E é você quem comanda, enquanto ser racional”<sup>120</sup>. É a escravidão de si mesmo, a razão, o Cogito. Daí Nascimento (2012, p.181) comenta que, enquanto o regime pós-significante escapa “à sobrecodificação *significante* infinita, [...] se recai num outro tipo de sobrecodificação, garantida dessa vez pela redundância da consciência”.

No jogo de linguagem *leitura de e-mails e comentários* do episódio 155, Tato respondeu a um comentário de uma ouvinte sobre o episódio anterior cujo título foi *Desenvolvimento mobile*, em que houve a participação de Eduardo Baião – desenvolvedor do *WeCast*. A ouvinte havia comentado:

RAULLL CAVALARIA E GENERAIS!

---

<sup>118</sup> *Id., Ibid.*, p.88.

<sup>119</sup> *Op. cit.*, p.88.

<sup>120</sup> *Op. cit.*, p.89.

O [pod]cast ficou maneiraço mas confesso que esperava no início do cast seria apresentado uma coisa e o lance foi outro. Achei que teria mais paranauês de programação mas não teve. No fundo, foi ótimo ter acontecido porque eu tenho MEDO de qualquer programação (isso me faz uma geek de bosta mas fazer o que?! Eu tento e não tenho nenhuma sorte). [...] <sup>121</sup>.

“Uma geek de bosta”, porque não gostava de programação. Ora, no episódio anterior, em alguns momentos, falou-se sobre programação, principalmente, de programação *mobile*. Tato respondeu a ouvinte dizendo que havia *geek* que não gostava de programação. Partindo disso, poder-se-ia mapear uma palavra de ordem que incorporalmente atribuiu sentido a um corpo *geek* que, por sua vez, misturar-se-ia num agenciamento maquínico a um corpo *tecnologia* ou, mais especificamente, ao um corpo *programação mobile*. Percebe-se, então, um devir que se dá no acontecimento que é próprio ao sentido, à palavra de ordem como atribuição incorpórea a um corpo. Entretanto, ao se valer de um ponto de *subjetivação* – como no comentário acima e na resposta do senhor general – retira-se esta, a *subjetivação*, de um agenciamento coletivo de enunciação e maquínico de desejo, formalizando dois regimes: de signos e de corpos.

Deleuze & Guattari (2011b, p.94) dizem que a subjetivação e a sujeição são um dos principais estratos que aprisionam o homem. Os outros seriam o organismo, a significância e a interpretação. Em conjunto, “nos separam do plano de consistência e da máquina abstrata, aí onde não existe mais regime de signos, mas onde a linha de fuga efetua sua própria positividade potencial, e a desterritorialização, sua potência absoluta”. Como perspectiva de se desterritorializar desses estratos, seria o agenciamento se voltar para sua outra face, para o plano de consistência ou para o corpo sem órgãos<sup>122</sup>. Remetendo ao *Weltbild* wittgensteiniano, seria “sair” das proposições polares e descritivas e se voltar para as pseudoproposições, para a gramática profunda – o “profundo”, aqui, não no sentido de geológico, mas, sim, de forma de vida. “Desestratificar, se abrir para uma nova função, *diagramática*” (DELEUZE & GUATTARI, 2011b, p.94, grifo dos autores).

<sup>121</sup> Comentário mapeado no jogo de linguagem *comentários* do episódio 154.

<sup>122</sup> “Não é um corpo vazio e desprovido de órgãos, mas um corpo sobre o qual o que serve de órgãos [...] se distribui segundo movimentos de multidões, segundo movimentos brownóides, sob forma de multiplicidades moleculares. O deserto é povoado. Ele se opõe menos aos órgãos do que a uma organização que compõe um organismo com eles. O corpo sem órgãos não é um corpo morto, mas um corpo vivo, e tão vivo e tão fervilhante que ele expulsou o organismo e sua organização. Piolhos saltam na praia do mar. As colônias da pele. O corpo pleno sem órgãos é um corpo povoado de multiplicidades” (DELEUZE & GUATTARI, 2011a, p.56-57).

Levando isso em conta, nesta seção, pretende-se, em um primeiro momento, satisfazer-se do agenciamento quando voltado sua face para os estratos, especificamente, para a subjetivação; e num segundo momento – como se fez, até então, nesta cartografia –, quando voltado para uma *gramática* se reinventando, para uma singularização, não se esgueirando do agenciamento voltar-se, novamente, para uma subjetivação – no caso, capitalística.

#### 4.2.1 WeRgeeks

Tato Tarcan, ao responder a ouvinte dizendo que havia *geek* que não gostava de programação, pronominalizaram-se, pelo menos, dois sentidos para o que seria *geek*. Ou melhor, uma subjetivação *geek*. Ainda, sob este ponto de subjetivação – a tecnologia –, um agenciamento em torno de uma subjetivação se fez nos jogos de linguagem que envolveram o #DesafioFORD; e em muitos outros que, pelo escopo desta dissertação, não posso me deter. Mas, seria apenas este ponto de subjetivação, pelo qual se é *geek*? A própria *Rede Geek* estabelece um universo *geek* de referência, como assuntos de seu produto principal, do podcast *Ultrageek*: games, ciência, literatura e cinema – para apontar apenas alguns. Quadro de referência que vai remeter a uma *subjetividade capitalística* que tem, como fundo, uma ideia de *cultura* e de *identidade*.

Sendo assim, queira eu falar um pouco, primeiramente, sobre esta *identidade cultural*, tomando por base um livro que, no momento desta cartografia – ao ir a uma livraria –, “topei” com ele. Nesta oportunidade, não pude levá-lo, contudo, cheguei a ler algumas de suas páginas. Páginas estas que chegaram tanto a me afectar que, depois, resolvi voltar à livraria para comprá-lo. No entanto, por ventura – ou por agenciamento – não fui àquela livraria que havia topado com o livro. Fui a uma outra que tinha como seção, para o livro que procurava, chamada *Geek Store* – sobre esta seção, havia ficado sabendo por uma colega de mestrado que, ao saber da pesquisa, outra vez me informou através de uma mensagem pelo *Facebook*. Pois bem: *Geek Store* que, traduzindo livremente, seria uma *loja geek*, composta por vários produtos que tomam esta subjetivação, como games, livros e quadrinhos.

O livro tem como título *Geek Love – O manual do amor nerd*<sup>123</sup>, escrito por Eric Smith que, segundo seu perfil em uma das “orelhas” do livro, “é cofundador da Geekadelphia, um blog popular na Filadélfia que aborda todo o universo nerd [...] [e] se autoidentifica mais

---

<sup>123</sup> Publicado nos Estados Unidos em 2013 pela Quirk Books, sob o título *The Geek's Guide to Dating*, e no Brasil, em 2014, pela editora Gente.

como nerd do que como geek, mas acredita que tem (muito) dos dois”. Assim, pelo seu perfil, nota-se uma performance em torno de duas identidades, *geek* e *nerd* – como também ouvi, comumente, em alguns episódios do *Ultrageek*. Endereçado principalmente ao *nerd* que procura por uma namorada, o livro conta com algumas “lições” necessárias para conseguir tal êxito. Dentre estas, a primeira é escolher um “personagem”. Mas, para isso, é fundamental saber antes que tipo de *nerd* se é, afinal, o que “era um termo pejorativo para designar uma pessoa socialmente inapta agora foi retomado por uma comunidade orgulhosa do título [...] excêntricos, entusiastas, inteligentes e, de vez em quando, meio esquisitos” (SMITH, 2014, p.19).

Desse modo, Smith faz inicialmente “um inventário dos dons e das capacidades geralmente encontradas no pool genético do geek ou do nerd”<sup>124</sup>, que é ser: oficial de comunicação; curador; pensador profundo; perceptivo; detalhista; mestre do dinheiro; aventureiro; solucionador; inspetor bugiganga; e mente aberta. Em seguida, baseado nestas capacidades “genéticas” do *geek* ou do *nerd*, elabora uma tipologia composta de três perfis que, numa escala de variação, cada perfil pode utilizar um ou mais de um dom genético. O primeiro tipo, o **Nerd da Cultura Pop**, que pode ser: *O Fã de Quadrinhos*; *O Nerd da TV e do Cinema*; e/ou *O Gamer*. O segundo tipo, os **Tecnogeeks**, que se subdividem em: *O Nerd das Redes Sociais*; *O Geek da Apple*; *O Geek do PC*; e/ou *O Nerd da Internet*. E por fim, os **Nerds Acadêmicos**: *O Nerd dos Livros*; *O Nerd da Geopolítica*; e/ou o *Nerd da Ciência e da Matemática*.

Uma verdadeira árvore identitária, acima. Para cada tipo, Smith dá todo um significado, dizendo como é aquele *nerd* ou *geek*. Por exemplo, *O Fã de Quadrinhos*: possui uma imaginação poderosa, paciente e, ferozmente, fiel; defensor dos personagens e das séries que segue; às vezes, superprotetor; fica exageradamente na defensiva; tende a ser excessivamente crítico; e, por isso, seus dons são: curador, detalhista e mestre do dinheiro. Por essa tipologia, pode-se, perfeitamente, traçar um paralelo para com a *Rede Geek*, até o presente momento. Com isso, não quero dizer que os senhores gerais e a *Cavalaria* se servem de tal árvore identitária para se produzirem subjetivamente. Todavia, quero dizer que se valem de pontos de subjetivação semelhantes aos elencados por Eric Smith; para tanto, basta lembrar dos principais temas que fazem o *Ultrageek*. O que se tem, como algo comum, é uma subjetivação que se faz capitalística, promovida pela consideração de uma perspectiva

---

<sup>124</sup> *Id.*, *Ibid.*, p.20.

de cultura – como o próprio ponto de subjetivação *Cultura Pop*, elegido para um perfil de Smith, vem acentuar.

Guattari & Rolnik (1996) atentam para o perigo que o termo cultura pode levar com a separação de processos semióticos das produções subjetivas. Quando se separam esses processos, somente há uma cultura: a capitalística<sup>125</sup>, sempre etnocêntrica e intelectocêntrica (ou logocêntrica), impregnando todos os níveis sociais e produtivos. Então, a subjetividade capitalística é um modo de subjetivação que se serve do termo cultura – englobado em seus três sentidos – para se apresentar como mais-valia de poder, aliando-se ao capital que, também sendo um modo de semiotização, faz-se mais-valia econômica. De um lado, há a mais-valia econômica através do dinheiro, e do outro, a mais-valia de poder, através da cultura<sup>126</sup>.

O conceito de cultura é profundamente reacionário. É uma maneira de separar atividades semióticas (atividades de orientação no mundo social e cósmico) em esferas, às quais os homens são remetidos. Tais atividades, assim isoladas, são padronizadas, instituídas potencial ou realmente e capitalizadas para o modo de semiotização dominante – ou seja, simplesmente cortadas de suas realidades políticas (GUATTARI & ROLNIK, 1996, p.15).

Os três sentidos de cultura são: *cultura-valor*, que determina quem tem ou não cultura, quem poderia ser culto ou inculto; *cultura-alma coletiva*, como sinônimo de civilização, e/ou que todo mundo tem cultura, por onde qualquer indivíduo pode reivindicar uma identidade cultural, como nível territorial; e *cultura-mercadoria*, compreendida como cultura de massa, correspondendo a todos os bens difundidos num mercado determinado de circulação monetária ou estatal. Estes três sentidos são complementares, pois

a produção dos meios de comunicação de massa, a produção de subjetividade **capitalística** gera uma cultura com vocação universal. Essa é uma dimensão essencial na confecção da força coletiva de trabalho, e na confecção daquilo que eu chamo de **força coletiva de controle social**. Mas, independentemente desses dois grandes objetivos, ela está totalmente disposta a tolerar territórios subjetivos, que escapam relativamente a essa cultura geral (GUATTARI & ROLNIK, 1996, p. 19, grifos meus).

Territórios subjetivos que, na verdade, de acordo com Guattari & Rolnik (1996), não são tolerados, mas, sim, como parte da própria produção capitalística que acabou os

<sup>125</sup> Guattari & Rolnik (1996), ao utilizarem o sufixo “ística” em vez de “ista” à palavra “capital”, exprimem que essa subjetividade se faz além das conhecidas sociedades capitalistas, indo até mesmo às sociedades ditas de uma economia socialista.

<sup>126</sup> Segundo os autores, a mais-valia econômica e a mais-valia de poder, conjuntamente com o poder sobre a energia, correspondem “aos três pilares” do Capitalismo Mundial Integrado (CMI).

equipando. Dessa maneira, a subjetividade capitalística, tendo como base o conceito de cultura, produz suas margens, ao encorajar “formas de cultura particularizadas, a fim de que as pessoas se sintam de algum modo numa espécie de território e não fiquem perdidas num mundo abstrato”<sup>127</sup>. Assim, a subjetividade capitalística mantém-se como *cultura-valor*, porque, mesmo que se profira a existência de uma democracia da cultura, segrega por meio de sua mais-valia de poder, ao se fazer por uma *sujeição subjetiva*.

“A polícia da cultura pop” foi uma palavra de ordem que ouvi em um painel intitulado *O universo geek e a cultura pop*, performatizada por um de seus expositores, na Campus Party Recife<sup>128</sup>. Este painel, composto por alguns blogueiros e *podcasters*, falando sobre o universo *geek*, *nerd* e a apropriação pela *Cultura Pop*, a partir do consumo que praticaram. Tal palavra de ordem adveio quando um dos expositores, o cearense Raphael Santos – conhecido como PH Santos –, ao falar de como havia se profissionalizado em torno do podcast e do blog voltados para assuntos de TV e cinema, falou sobre o *spoiler*<sup>129</sup>. Uma das regras da profissionalização que caracterizava “a polícia da cultura pop” era o fato de não poder mais contar para alguém, por exemplo, o que aconteceria em filme *x* ou *y*, antes dessa pessoa assistir a tal filme. Essa política de combate ao *spoiler* lhe deixava chateado. Ou seja, uma política da profissionalização, de uma sujeição subjetiva a uma subjetividade capitalística, uma macropolítica. PH Santos começou sua fala neste painel dizendo, descontraidamente, que não sabia o porquê que se identificava conteúdos, que ele há muito tempo consumia, em um rótulo chamado Cultura Pop. Uma resposta em sua direção seria a de que “a cultura enquanto esfera autônoma só existe a nível dos mercados de poder, dos mercados econômicos, e não a nível da produção, da criação e do consumo real” (GUATTARI & ROLNIK, 1996, p.15).

Esta cartografia não partiu de uma perspectiva de cultura ou de identidade cultural para acompanhar os processos de produção de realidade social, envolvidos por agenciamentos em jogos de linguagem, de uma subjetividade *geek*. Apesar de, como já me referi em alguns momentos, esta se valer muitas vezes de uma subjetivação capitalística. Dessa forma, a concepção de subjetividade que, por ora, perscrutei durante este mapeamento, foi de uma

<sup>127</sup> *Op. cit.*, p.20.

<sup>128</sup> No dia 24 de julho de 2014, no Centro de Convenções de Olinda-PE. Neste painel, estiveram presentes os *podcasters* Jurandir Filho e Raphael Santos, do podcast *RapaduraCast*; Murilo, do blog Geek Café (<http://geekcafe.blog.br/#>); e Marcel Dias, do blog Byte Que Eu Gosto (<http://blog.bytequeueugosto.com.br/>).

<sup>129</sup> Palavra que diz respeito ao ato de revelar antecipadamente algo que vai acontecer em um filme ou em uma série de TV, por exemplo. Além de nomear, também, quem pratica tal ato.

subjetividade plural e polifônica<sup>130</sup>: “o conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como *território existencial* auto-referencial, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ele mesma subjetiva” (GUATTARI, 1992, p.19, grifos do autor). O que vai de encontro à noção de subjetividade como algo interior e/ou individuado, que resvala no conceito de representação, de identidade.

Contudo, mesmo hoje se postulando que a identidade do sujeito dito pós-moderno é algo móvel (HALL, 2005)<sup>131</sup>, que sofre transformações continuamente, nos mais diversos jogos de linguagem, compartilho a ideia, junto com Guattari & Rolnik (1996), de que levar em conta o termo identidade é, ainda, assumir uma postura que se pode cair na pecha do representacionismo. Por isto, prefiro optar pela produção desejante de subjetividade: o que existe é uma contínua produção de subjetividade. Assim sendo, não optei em qualificar o *geek* e/ou o *nerd* como identidades, ou identidades culturais, ou identidades subculturais. Se por aí tivesse me valido, estaria eu sustentando ainda uma relação de positividade e negatividade ao par identidade e diferença, pois, segundo Kroef (2010, p.13),

Uma das marcas epistemológicas que separa Deleuze, Guattari e Foucault de Hall diz respeito à diferença. Para Hall, a diferença está relacionada a um binômio, constituindo-se em uma negatividade, já que estabelece uma oposição à igualdade ou à similitude. Tanto Deleuze e Guattari quanto Foucault afirmam a diferença como uma positividade, uma vez que não compõe nenhum par e consiste em intensidades que produzem singularidades possíveis de serem traçadas por uma cartografia e por uma genealogia.

Destarte, a diferença enquanto processo desejante, *devenir*, vai de encontro à representação, à identidade, ao significado. “Representar pressupõe uma duplicidade em torno do original e da cópia. Portanto, a representação está ligada à semelhança, à reprodução mais ou menos fiel, mais ou menos igual do modelo, do padrão ideal” (KROEF, 2010, p.13). Semelhança, neste sentido, que não deve corresponder à mesma ideia de semelhança de família dos jogos de linguagem wittgensteinianos, vale salientar. Nesta última acepção, semelhança de família se põe contra todo um essencialismo e representacionismo vigente na

<sup>130</sup> É digno de nota que Guattari (1992), ao falar sobre a produção de subjetividade que esta é plural e polifônica, remete ao conceito de *polifonia* do filósofo russo Mikhail Bakhtin.

<sup>131</sup> Hall (2005), quando apresenta a identidade do sujeito pós-moderno como algo móvel, diferindo-se da do sujeito do Iluminismo e da do sujeito sociológico: o eu imóvel, a concepção do sujeito do Iluminismo, e o eu sociológico, a identidade como resultado da relação entre um indivíduo e a sociedade. O sujeito da pós-modernidade é quando “a identidade torna-se uma ‘celebração móvel’ formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (HALL, 1987 *apud* HALL, 2005, p.13).

filosofia, o que Prado Jr. (2004, p.135, grifo do autor) chega a dizer que, quanto à filosofia de Wittgenstein, o “‘ar de família’ que [...] liga sua obra à tradição da filosofia seja apenas um ‘ar de família’, onde cabe buscar o essencial, ou seja, a *diferença*”. Evidente que o filósofo austríaco não se insere no âmbito de uma filosofia da diferença e/ou pós-estruturalista, mas, ao considerar o fluxo e o tempo na segunda fase de seu pensamento à perspectiva do *uso* em jogos de linguagem como (parte de) formas de vida, abre-se, possivelmente, a esta perspectiva.

Acreditar que o *geek* poderia ser uma identidade subcultural digital<sup>132</sup> ou uma cybersubcultura, com as características que definem uma subcultura, como resistência, estilo e filiação a uma comunidade, por exemplo, partiríamos de uma infraestrutura – pelo menos – que qualificaria o que é ser *geek* e o que é ser *nerd*. Para tanto, tendo a concordar com Bittencourt (2011) quando diz que termos como “subcultura”, “tribo” e “movimento”, em relação aos agrupamentos juvenis urbanos, têm como objetivo homogeneizar e não a *diferenciação* que é própria a uma política de subjetivação, do micro, da imanência. Complementando com Viveiros de Castro (2007, p.119), segundo o pensamento deleuzo-guattariano, acerca da diferença entre aliança extensiva e aliança intensiva, sendo esta última mais do campo da imanência, o antropólogo disserta que

todo devir é uma aliança. O que não quer dizer, repita-se, que toda aliança seja um devir. Há a aliança extensiva, cultural e sociopolítica, e há a aliança intensiva, anti-natural e cosmopolítica. Se a primeira distingue filiações, a segunda confunde espécies, ou melhor, contra-efetua por síntese implicativa as diferenças contínuas que são atualizadas, no outro sentido (o caminho não é o mesmo nos dois sentidos), pela síntese limitativa da especiação descontínua.

Desse modo, diria que aceitar o *geek* e/ou o *nerd* como subculturas estaria produzindo um discurso de aliança extensiva, de sujeitos que compartilham uma filiação, uma forma de vida comum. Porém, no plano da imanência – nos jogos de linguagem –, o sujeito experimenta, em relação de devir. É uma subjetividade que é produzida, como máquina.

#### 4.2.2 Recadinhos do coração

Em uma das conversas no *chat*, durante a gravação por videoconferência de um *Update*<sup>133</sup>, uma ouvinte fez um comentário em relação à *notícia bizarra da semana*. A notícia

<sup>132</sup> Quanto a um estudo sobre uma identidade subcultural *geek*, cf. McArthur (2009), e em relação a uma identidade cultural *geek/nerd*, cf. Bicca *et al.* (2013).

<sup>133</sup> O *Update* em questão foi intitulado *Samsung, Chromecast e Peitinhos!*, lançado no dia 11 de julho de 2014.

que estava sendo lida e comentada pelos senhores gerais dizia respeito ao fato de que uma jovem, por engano, havia enviado para o seu pai, pelo aplicativo *WhatsApp*<sup>134</sup>, uma foto em que se encontrava nua. Então, quanto a isso, a ouvinte comentou: “Ainda bem que não mando fotos! Desse mal não sofro (sic)”. No momento em que li este comentário, *curti* – no sentido de que concordava com o que a ouvinte havia comentado. No entanto, os senhores gerais ao perceberem este comentário, reagiram a ele, discordando completamente. Inclusive, perguntaram-se um ao outro sobre quem havia *curtido* aquele comentário postado pela ouvinte. Somente eu, até aquele momento.

À vista disso, pode-se dizer que o simples comentário da ouvinte e o meu *curtir* produziram atos incorpóreos atribuídos aos corpos dos senhores gerais – mapeando apenas essas relações. Ademais, este processo de transformação incorpórea foi ao encontro de um movimento de singularização em torno de uma produção de subjetividade *geek*, nos diversos jogos de linguagem que perfazem a *Rede Geek*. Todavia, ao me valer de uma perspectiva cartográfica como acompanhamento do processo de subjetivação *geek*, acerca de como este se dava, não estaria eu mapeando processos de singularização? Acredito que sim. Não obstante, poder-se-ia perguntar: por que discorrer, neste íterim, sobre uma singularização? Talvez minha resposta se faça com outra pergunta: não há possibilidade de agenciamentos coletivos e maquínicos de desejo traçarem singularização perante uma subjetividade capitalística, focada em uma identidade cultural *geek* e/ou *nerd*? A partir desta pergunta, no tocante à produção de subjetividade, as linhas a seguir mapeiam alguns jogos de linguagem, em que agenciamentos apontam nessa direção.

Comparando identidade versus singularidade, Guattari & Rolnik (1996) dizem que a primeira envolve um conceito de referência. Semelhante ao que eu disse, no início desta cartografia, quando remeti a certo momento do pensamento filosófico, da história da filosofia, em que se acreditou na capacidade da linguagem representar, como identidade, os fatos no mundo. Uma questão de referência. Sintetizando – verbo propício à *representação* –, a identidade é um conceito de circunscrição da realidade a quadros de referência, quadros estes que podem ser imaginários. Por sua vez, diferentemente da identidade, a singularidade é um conceito existencial.

---

<sup>134</sup> *WhatsApp Messenger* é um aplicativo de mensagens que permite o envio em texto, áudio e em vídeo, sem a cobrança de taxa por SMS (Serviço de Mensagens Curtas) para um ou mais usuários em grupo, necessitando apenas de uma conexão com internet. Aplicativo muito comum no uso com aparelhos móveis, como *smartphones*. Mais informações: <http://www.whatsapp.com/>.

Logo, o que vai interessar à identidade, ou à subjetividade capitalística, não é um processo, mas, sim, um produto. Esta, enquanto produto, faz aquela deixar de (re)existir para dar vez a um quadro de referência identificável.

Aquilo que eu chamo de processos de singularização – poder simplesmente viver, sobreviver num determinado lugar, num determinado momento, ser a gente mesmo – não tem nada a ver com identidade [...]. Tem a ver, sim, com a maneira como, em princípio todos os elementos que constituem o ego funcionam e se articulam; ou seja, – a maneira como a gente sente, como a gente respira, como a gente tem ou não vontade de falar, de estar aqui ou de ir embora... (GUATTARI & ROLNIK, 1996, p.69).

“Como a gente tem ou não vontade falar”, na *Rede Geek* e em seus jogos de linguagem – entendendo-os como *parte* de formas de vida –, isto muito aconteceu nos *Update* ou em outras transmissões ao vivo, com a participação dos senhores gerais e da *Cavalaria* juntos, como também nos jogos de linguagem *Twitter*, *Facebook* e *Google+*. Quando não, uma identidade fixava ali os processos de singularização. De tal modo, elencando estes jogos de linguagem, não quero dizer que nos outros jogos, como no *Ultrageek*, não haveria espaço para processos de singularização. Não é isso. Por exemplo, o batismo da tartaruga ninja “Donatello”.

Depois de muita insistência, um ouvinte que, a alguns episódios, vinha persistindo em seu batismo de maneira não convencional como se ordenava por palavras de ordem aquele jogo de linguagem, conseguiu ser batizado. Tanto que, em relação à insistência desse ouvinte, ou melhor, ao seu movimento de singularização, em uma *leitura de emails e comentários* Tato lhe citou como exemplo de querer ser batizado sem seguir as palavras de ordem que condicionavam aquele jogo e de pedir para gravar o episódio do *Ultrageek* quando o tema fosse *Tartaruga Ninjas*. Foi nessa ocasião em que os senhores gerais falaram sobre a participação da *Cavalaria* em seu conteúdo principal.

Acima, um *movimento* que diz respeito às *regras* de um jogo de linguagem: o *batismo*. As palavras de ordem que consistem em mandar um e-mail, num espaço próprio, contando um pouco da história de quem quer ser batizado e esperar depois pelo batismo, uma destas foi quebrada. Com muita insistência, “Donatello” foi batizado sem esperar pela sua vez na fila: um exemplo de agenciamento coletivo de enunciação e maquínico em que, por palavras de ordem em meio a cortes e fluxos, um ouvinte conseguiu desterritorializar um território, multiplicando, dessa forma, um jogo de linguagem. Entretanto, não foi

simplesmente por “pura insistência”. O ouvinte, a pedido dos senhores gerais, teve que mandar um e-mail falando sobre ele para poder ser batizado; contudo, esta *afecção* – da *Rede* para como o ouvinte – deveio anteriormente com os agenciamentos articulados por aquele que acabou multiplicando o jogo de linguagem *batismo*. Lançou-lhe palavras de ordem e, dessa maneira, confeccionou *regras*, não no sentido de representacionais, e, sim, de *perspectivas* de jogo.

Insistir em dois discursos diretos, para uma esfera que consistiria em uma ponta na *produção* e, na outra extremidade, na *recepção*, não se mantém quando se mapeia as linhas que movimentam uma produção de realidade, quando produzem singularização. Mas, como visto, essa singularização acaba sendo modelada para dar referência a uma identidade, uma subjetividade capitalística. Dos discursos indiretos que remetem para uma coletividade, extrai-se o discurso direto para nomear um cavaleiro. No que concerne à escolha do nome Donatello, o ouvinte contava em seu e-mail que era fã das *Tartarugas Ninjas*, principalmente da tartaruga chamada Donatello; relatava como as conheceu, que tinha lido todas as revistas, assistido a todos os filmes e que estava “super” ansioso para o novo filme que estava para estrear. Os senhores gerais, assim, batizaram-no de “Donatello”, respondendo-lhe que ele não seria “A Tartaruga Ninja da Cavalaria”, pois, como elas se compunham de quatro, ele seria uma das tais, dando oportunidade para que outro ouvinte pudesse ser também uma tartaruga.

Tudo o que é do domínio da ruptura, da surpresa e da angústia, mas também do desejo, da vontade de amar e de criar deve se encaixar de algum jeito nos registros de referências dominantes. Há sempre um arranjo que tenta prever tudo o que possa ser da natureza de uma dissidência do pensamento e do desejo. Há uma tentativa de eliminação daquilo que eu chamo de processos de singularização. **Tudo o que surpreende, ainda que levemente, deve ser classificável em alguma zona de enquadramento, de referência** (GUATTARI & ROLNIK, 1996, p.43, grifos meus).

Percebe-se que, mesmo de um movimento de singularização, acaba-se referenciando a uma identidade. O que, de certo modo, o ouvinte ao querer ter sua nomeação de “A Tartaruga Ninja da Cavalaria” – era muito comum vê-lo assinando seus comentários e e-mails, antes de ser nomeado, com o seu nome acompanhado de “pretensão à vaga de Tartaruga Ninja da Cavalaria” – já remetia a um quadro de referência, a uma subjetividade capitalística moldada sob uma identidade. Sendo assim, não haveria nada que fugisse a esta subjetividade capitalística? Nada que desestabilizasse uma molaridade, ou que um maior

deviesse menor? No jogo de linguagem *recadinhos do coração*, mapeei um movimento de singularização que escapava a uma dita subjetividade capitalística *geek*, em que se esquecia desse modelo de identidade para, por aqueles agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos, valer-se das evoluções tecnológicas – de *feito* – como capazes de fazer “entrar em uma *era pós-mídia*, caracterizada por uma reapropriação e uma re-singularização da utilização da mídia” (GUATTARI, 1992, p.16, grifos do autor).

Nos *recadinhos do coração* do episódio 157 do *Ultrageek*, os senhores gerais falaram de um membro da *Cavalaria* que tinha entrado em contato como eles, para lhes pedir que o ajudassem na divulgação de uma campanha de doação de sangue para seu filho que havia nascido prematuramente. Daí Tato e Maury, mais uma vez, pediram ajuda a todos que lhes escutavam, principalmente, a quem morava no estado do Rio de Janeiro – onde o membro que mandara o e-mail residia – para que, se possível fosse, fizessem doação de sangue. Assim, todas as informações em relação a este processo foram passadas pelos apresentadores, afectados por um movimento de singularização que aconteceu mais de uma vez, fugindo de uma subjetividade capitalística. Por exemplo, no episódio anterior e no seguinte a este – sem contar com outros mais antigos –, a chamada à *Cavalaria* para doação de sangue ocorreu, para diferentes pessoas. Algo que mapeei indo ao encontro de toda uma desterritorialização de uma produção de subjetividade capitalística, fazendo-se por agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo.

Porém, em seguida ao pedido de doação de sangue, nos *recadinhos do coração* daquele episódio, Tato proferiu palavras de ordem acerca do novo conteúdo da *Rede Geek* naquele momento: *A Casa Geek*. Avisou que havia novos vídeos no canal – no *YouTube* –, pedindo para que os ouvintes compartilhassem e comentassem os vídeos. Ora, novamente aqui, uma volta a uma subjetividade capitalística, o que me parece, segundo Guattari & Rolnik (1996, p.33), que a subjetividade

está em circulação nos conjuntos sociais de diferentes tamanhos: ela é essencialmente social, e assumida e vivida por indivíduos em suas existências particulares. O modo pelo qual os indivíduos vivem essa subjetividade oscila entre dois extremos: uma relação de alienação e opressão, na qual o indivíduo se submete à subjetividade tal como a recebe, ou uma relação de expressão e de criação, na qual o indivíduo se reapropria dos componentes da subjetividade, produzindo um processo que eu chamaria de singularização.

Por essas afecções multiplicadas nestas linhas que compõem esta cartografia, compreende-se que a subjetividade em relação a uma identidade, que se faz subjetividade capitalística, em certo momento positiva processos de desterritorialização, mas, seguidamente, reterritorializa uma subjetividade. É que esta tem de ser concebida como um movimento singular que, uma vez sendo um território, linhas de fuga podem levá-la a uma desterritorialização no plano dos agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo. Desse modo, subjetividade é produção desejante de realidade social, é processo no lugar de produto.

É visível que a *Rede Geek* se serve de uma subjetividade capitalística, em torno do conceito *geek*, ou do que é *ser geek*. Uma singularização, mapeada durante esta cartografia, que vai ser “sempre” capturada por uma identidade; inclusive, pelo simples fato de, em alguns momentos, os senhores gerais e a *Cavalaria* reivindicarem uma cultura *geek*, sendo esta – a cultura –, como discutida anteriormente, um perigo para a produção desejante – o *dever* –, pois considerá-la é estar no âmbito da representação. Como Smith (2014, p.26) bem representa: “a melhor coisa da cultura pop é que ela torna todo mundo um geek. [...] Há muito para amar (e adorar e pirar a respeito) no mundo dos quadrinhos, dos filmes e da TV. Muitos tipos de geeks e nerds se encaixam nessa categoria, cada um com sua paixão única”. Corroborando com isso, o próprio *site Desconto Geek* e a loja *Cavalaria Geek*<sup>135</sup>, o primeiro com objetivo de apresentar descontos de produtos tecnológicos, e o segundo, destinada a vender camisetas advindas de uma singularização nos jogos de linguagem que *combustanciam* a *Rede*. Ou seja, tomam a identidade e a cultura *geek* como um produto: até então, havia na loja uma camiseta com a seguinte palavra de ordem: *The Internet is 4 PORN!*.

Partindo de um processo de singularização, em que os discursos diretos – a subjetivação – são extraídos de um discurso indireto, gostaria de voltar a falar sobre a categoria PORN. Poder-se-ia dizer que esta categoria de tema do podcast deriva de uma singularização naqueles processos coletivos de enunciação e maquínicos em que estão enredados a *Rede Geek* e a *Cavalaria Geek*, portando-se como singularidades frente a uma subjetividade capitalística *geek* e/ou *nerd*. Se comparasse à árvore identitária desenhada por Smith (2014), por exemplo, nenhum daqueles tipos referenciava a produção de subjetividade que mapeei durante esta cartografia – o que não quero dizer, indiretamente, que as

---

<sup>135</sup> Loja online da *Rede Geek* que pode ser visitada no seguinte endereço: <http://cavaliariageek.com.br/>. E o *Desconto Geek*, em: <http://descontogeek.com.br/>.

singularidades aqui mapeadas se fazem por uma diferença, no sentido de distinção. Lembre-se da reação da ouvinte, no início desta subseção, ao produzir uma singularização, quando fez aquele comentário.

No entanto, esse processo de singularização PORN, ao se desterritorializar de uma subjetividade capitalística, culmina, posteriormente, em uma subjetivação capitalística. Assim, uma subjetividade *geek* se reterritorializando. O episódio 159 do *Ultrageek*, intitulado *Pornografia pessoal*, inserido na categoria PORN, teve informe publicitário nos *recadinhos do coração* sobre o filme *Sex Tape - Perdido na nuvem*, distribuído pela empresa americana Columbia Pictures e que, em breve, seria lançado nos cinemas. Aí havia links que levavam o leitor e ouvinte a outras entradas, para ir compondo mapas subjetivos; em que, por um agenciamento coletivo de enunciação e maquínico, palavras de ordem como atos imanentes incorpóreos se atribuíam aos corpos do leitor e ouvinte, dos senhores gerais, dos convidados do episódio, do filme e da empresa distribuidora – para citar apenas estes –, naqueles jogos de linguagem.

A subjetividade é produzida por agenciamentos de enunciação. Os processos de subjetivação, de semiotização – ou seja, toda a produção de sentido, de eficiência semiótica – não são centrados em agentes individuais (no funcionamento de instâncias intrapsíquicas, egóicas, microssociais), nem em agentes grupais. Esses processos são duplamente descentrados. Implicam o funcionamento de máquinas de expressão que podem ser tanto de natureza extrapessoal, extra-individual (sistemas maquínicos, econômicos, sociais, tecnológicos, icônicos, ecológicos, etológicos, de mídia, enfim sistemas que não são mais imediatamente antropológicos), quanto de natureza infra-humana, infrapsíquica, infrapessoal (sistemas de percepção, de sensibilidade, de afeto, de desejo, de representação, de imagens, de valor, de modos de memorização e de produção de idéica, sistemas de inibição e de automatismos, sistemas corporais, orgânicos, biológicos, fisiológicos, etc.) (GUATTARI & ROLNIK, 1996, p.31).

Mapeando esses movimentos de transversalização em torno de uma produção de subjetividade, chega-se à perspectiva de que singularizar significa “inventar novas possibilidades de vida, novas modalidades de se agregar, de trabalhar, de criar sentido, de criar dispositivos de valorização e autovalorização” (TONELI; ADRIÃO; CABRAL, 2012, p.209), no “íntimo” de uma produção de subjetividade capitalística. Como exemplo, remeto ao *crowdfunding*: ao ato coletivo de apoiar um determinado projeto, onde colaboradores financiam e, em troca, recebem algum produto daquele – o *crowdfunding* do *WeCast*, onde nos *recadinhos do coração* havia muita vibração pelos senhores gerais, quando a meta do financiamento se alcançava. Pois bem, ao financiar tal prática, o colaborador receberia tanto um dos prêmios, sobre os quais falei anteriormente, da *Rede Geek* – a depender da quantia

doadas –, assim como uma versão do aplicativo de escuta de podcasts para instalar em seu *smartphone*. Dessa forma, mesmo um processo de singularização, que de uma maneira não convencional “subvertia” um sistema de capital, engendrado por agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo, acabava potencializando uma produção de realidade, uma subjetivação capitalística.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O verso “Um passo à frente e você não está mais no mesmo lugar.” é a epígrafe que “abre” esta cartografia, do cantor e compositor pernambucano Chico Science. Mesmo que o verso remeta, prioritariamente, ao um movimento espacial e extensivo – os próprios versos que lhe continuam, na música *Um passeio no mundo livre*, dão margem para isso – multiplico-o aqui por um tempo qualitativo e intensivo. Sua escolha deveio por uma afecção, em uma das transmissões do #DesafioFORD, quando Prof. Maury disse, em uma conversa com uma campuseira dentro do carro, que gostava muito de Chico Science & Nação Zumbi – o que me afectou. Mas, por que me afectou? Pelo *feito* de que eu, ali “sujeito pesquisador”, em um processo em que levava a sério o discurso do “pesquisado”, naquele momento me desfiz completamente, mais uma vez, de um estado *molar*. Lembrei, então, desse verso.

Confesso que também gosto de Chico Science & Nação Zumbi. Assim, indiretamente a um segundo verso de Chico Science, digo que nesta cartografia foi me organizando que pude me desorganizar, e me desorganizando que pude me organizar: em torno do mapeamento da produção de subjetividade *geek* na *Rede Geek*. Ou melhor, “com a” em vez de “na”: entranhando-se e multiplicando com a *Rede*, em seus jogos de linguagem. E novamente de forma indireta, remeto a Chico Science, mais precisamente ao *mangue beat* – “movimento” musical surgido no início dos anos 1990 em Recife, no estado do Pernambuco – do qual o cantor e compositor foi um dos corpos que *intensionaram* tal acontecimento. A remissão se faz ao termo *mangue*, sobre o qual os versos indiretos neste parágrafo dialogam. Mangue este que, por sua vez, remete a um rizoma, como Lins (2005) já bem traçou multiplicações.

Para acompanhar o processo de produção de subjetividade nas redes sociais digitais, como a *Rede Geek* – levando em conta os agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo – há de se considerar as multiplicidades em que estão envolvidas as produções de sentido, em jogos de linguagem. Destarte, para fins de considerações e de possíveis continuidades, acredito que uma perspectiva de estudos em Linguística Aplicada e em Pragmática, que vise compreender a complexidade acerca dos agenciamentos nestas redes, tem de se valer também de multiplicidades, pois o rizoma se “apropria” da ideia de rede – como a internet –, que é a de que, a partir de um território, eu posso, através de uma linha de

fuga, desterritorializar-me e produzir novos territórios – novas páginas na rede, que se multiplica e se heterogeneiza com a entrada de um novo elemento.

Com isso, ao serem mapeados, inicialmente, os jogos de linguagem em uma perspectiva micro – como grandeza e ordem – percebeu-se a multiplicidade de jogos de linguagem que perfazem a *Rede Geek*, indo além do espaço de sua URL. Ainda que os entendessem como *parte* de uma forma de vida, viu-se que com a entrada de um elemento linguístico ou extralinguístico, humano ou não humano, houve multiplicação dos jogos de linguagem, o que fez com que os compreendessem como *micro* – enquanto natureza, onde, por agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo, potencializavam produção de subjetividade *geek*.

Por essa multiplicidade de jogos, mapeou-se que suas regras em vez de serem compreendidas como bases para serem seguidas e, possivelmente, descritas *a priori*, são ordenadas por lances. Lances que, assim como as palavras de ordem, são ordenados a corpos, dando ordem à (formas de) vida a cada vez que são *expressos* ou em *uso*, pois que o sentido advém com a consideração dos fluxos e do tempo que, junto à expressão e ao conteúdo, compõem a práxis da linguagem. Talvez aqui, uma multiplicação de Deleuze & Guattari e Wittgenstein. O que configurou o cruzamento nesta cartografia entre a perspectiva wittgensteiniana dos jogos de linguagem e a filosofia da diferença deleuzo-guattariana, a partir de uma leitura realizada por um viés antropológico do conceito do filósofo austríaco. Considerando, para tanto, seu pensamento perspectivista, e, não, relativista.

Um pensamento construtivista que a cartografia, como ato de construir mapas intensivamente, para a pesquisa pragmática se fez. Multiplicação: *jogando* os jogos de linguagem, para a *descrição* de uma *gramática*; ou numa linguagem deleuzo-guattariana, *cartografando* os conceitos enquanto *agenciamentos*, para traçar um plano de imanência, um *diagrama*. Sendo os conceitos como agenciamentos concretos, que se comportam como configurações de uma máquina abstrata – no caso, o diagrama, ou a gramática profunda wittgensteiniana –, e que perseguem a produção de uma subjetividade *geek*; daí uma socialidade sendo produzida, o social feito por cortes-fluxos, por conexões de elementos linguísticos e extralinguísticos, humanos e não humanos.

Subjetivação que, na *Rede Geek*, os agenciamentos ao estarem com suas faces voltadas para os eixos de subjetivação e significação, serviram-se, até mesmo, de uma

singularização. Primeiramente, ao se aportarem em pontos de subjetivação que emergiram sob uma cultura – uma Cultura Pop –, tendendo-se a uma subjetividade capitalística que objetiva cortar as arestas que potencializam uma produção de subjetividade contínua, o *devoir*. Portanto, promoção de uma identidade, empreendida como produto. Em seguida, ao se valer por esta última, barraram-se processos de singularização que, por agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos de desejo, multiplicaram jogos de linguagem mapeados nesta cartografia; como a própria singularização PORN que, enquanto linha de fuga, desterritorializava-se de uma sobrecodificação e estereotipia do que era ser *geek* e/ou *nerd*, para, agora, ser um conceito construído acerca do que é *ser geek*.

Cartografou-se, dessa maneira, uma produção de realidade social.

## REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Claudiana; FERREIRA, Dina. Contexto: considerando *ad infinitum*. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, Brasília, v.13, n.1, p.187-201, 2012.
- ALENCAR, Claudiana. Pragmática cultural: uma visada antropológica sobre os jogos de linguagem. In: SILVA, Daniel; ALENCAR, Claudiana; FERREIRA, Dina (Orgs.). **Nova pragmática: modos de fazer**. São Paulo: Cortez, 2014, p.78-100.
- AMARAL, Adriana; DUARTE, Renata. A subcultura cosplay no Orkut: comunicação e sociabilidade online e offline. In: BORELLI, Silvia; FREIRE FILHO, João (Orgs.). **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008, p.269-288.
- ARAÚJO, Inês Lacerda. **Curso de teoria do conhecimento e epistemologia**. Barueri, SP: Minha Editora, 2012.
- ASSIS, Pablo de. O feed e a fidelização do podovinte. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Reflexões sobre o podcast**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014. Ebook.
- AUSTIN, John Langshaw. **Quando dizer é fazer: palavras e ação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.
- BARRON, Colin (Ed.). A Strong Distinction between Humans and Non-Humans is No Longer Required for Research Purposes: A Debate between Bruno Latour and Steve Fuller. **History of the Human Sciences**, v.16, n.2, p.77-99, May 2003.
- BICCA, Angela Dillmann Nunes *et al.* Identidades nerd/geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. **Conjectura**, Caxias do Sul, v.18, n.1, p.87-104, jan./abr. 2013.
- BITTENCOURT, João. **Nas encruzilhadas da rebeldia: uma etnocartografia dos straightedges em São Paulo**. 2011. 319f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP, 2011.
- DELEUZE, Gilles. **A dobra: Leibniz e o barroco**. Campinas, SP: Papyrus, 1991.
- \_\_\_\_\_. A imanência: uma vida... **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v.27, n.2, p.10-18, jul./dez. 2002.
- \_\_\_\_\_. **Conversações**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Crítica e clínica**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011a.
- \_\_\_\_\_. O atual e o virtual. In: ALLIEZ, Éric. **Deleuze filosofia virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996, p.47-57.
- \_\_\_\_\_. **Lógica do sentido**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011b.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka: por uma literatura menor**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.
- \_\_\_\_\_. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 1. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011a.

\_\_\_\_\_. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 2. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011b.

\_\_\_\_\_. **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia 1**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011c.

\_\_\_\_\_. **O que é a filosofia?**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva/EdUSP, 1973.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

GLOCK, Hans-Johann. **Dicionário Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

GOLDMAN, Marcio. Os tambores do antropólogo: antropologia pós-social e etnografia. **Ponto Urbe** – Revista do Núcleo de Antropologia Urbana da USP, ano 2, versão 3.0, jul. 2008. Disponível em: <<http://www.n-a-u.org/pontourbe03/Goldman.html>>. Acesso em: 26 jun. 2014.

GOLDMAN, Marcio; VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. Abaeté, rede de antropologia simétrica. **Cadernos de Campo**, São Paulo, v.15, n.14/15, p.177-190, 2006.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. São Paulo: Editora 34, 1992.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HERSCHMANN, Micael; KISCHINHEVSKY, Marcelo. A “geração podcasting” e os novos usos do rádio na sociedade do espetáculo e do entretenimento. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n.37, p.101-106, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KROEF, Ada. Identidade(s) e cultura(s): territórios da subjetividade capitalística. **Artefactum** – Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia, ano III, n.2, p.05-29, jul. 2010.

L'ABÉCÉDAIRE de Gilles Deleuze, avec Claire Parnet. Realização: Pierre-André Boutang. Paris: Vidéo Edition Montparnasse, 1996. 3 DVDs (7h33min).

LATOUR, Bruno. Como terminar uma tese de sociologia: pequeno diálogo entre um aluno e seu professor (um tanto socrático). **Cadernos de Campo**, São Paulo, v.15, n.14/15, p.339-352, 2006.

\_\_\_\_\_. **Reagregando o social** - Uma introdução à teoria do ator-rede. Salvador: Edufba, 2012.

LEMONS, André. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”? **Contemporânea** - Revista de Comunicação e Cultura, Salvador, vol.2, n.2, p.09-22, dez. 2004.

LINS, Daniel. Mangué's school ou por uma pedagogia rizomática. **Educação e Sociedade**, Campinas, vol.26, n.93, p.1229-1256, set./dez. 2005.

\_\_\_\_\_. Por uma leitura rizomática. **História Revista**, Goiânia, vol.15, n.1, p.55-73, jan./jun. 2010.

LOPES, Leo. O rádio que não é rádio. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Reflexões sobre o podcast**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014. Ebook.

LOPES, Leo; MONTEIRO, Daniela; VIVACQUA, Carlos; TARCAN, Tato; PROF. MAURY. RADIOFOBIA 57 – com Prof. Maury e Tato Tarcán, do weRgeeks. **Rádiofobia**, 18 maio 2011. Disponível em: <<http://radiofobia.com.br/2011/05/radiofobia-57-com-prof-maury-e-tato-tarcan-do-wergeeks/>>. Acesso em: 02 fev. 2014.

LOPES, Luiz Manoel. **A teoria do sentido em Deleuze**. 2006. 222f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos-SP, 2006.

LUIZ, Lucio. História do podcast no Brasil e no mundo. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Reflexões sobre o podcast**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014. Ebook.

MAIA, Leonardo. Deleuze e o perspectivismo. **Analógos**, Rio de Janeiro, vol. VIII, p.148-156, 2008.

McARTHUR, John. Digital Subculture: A Geek Meaning of Style. **Journal of Communication Inquiry**, vol.33, n.1, p.58-70, Jan. 2009.

MALINI, Fábio; ANTOUN, Henrique. **A internet e a rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo - Travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

MARTINS, Helena. Três caminhos na filosofia da linguagem. In: MUSSALIM, Fernanda; BENTES, Anna Christina (Orgs.). **Introdução à linguística: fundamentos epistemológicos**, vol. 3. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2009, p.439-473.

MOBROSA; PIRACAIA, Rafael; RAZUCHI; PROF. MAURY. FarandolaCast 06 – Prof. Maury. **Farandola Crew**, 09 out. 2012. Disponível em: <<http://www.farfonha.com.br/farandolacrew/blog/farandola-cast-006-prof-maury/>>. Acesso em: 02 nov. 2012.

MOITA LOPES, Luis Paulo da. Como e por que teorizar o português: recurso comunicativo em sociedades porosas e em tempos híbridos de globalização cultural. In: MOITA LOPES, Luis Paulo da (Org.). **O português no século XXI: cenário geopolítico e sociolinguístico**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013a, p.101-119.

\_\_\_\_\_. Fotografias da linguística aplicada brasileira na modernidade recente: contextos escolares. In: MOITA LOPES, Luis Paulo da (Org.). **Linguística aplicada na modernidade recente: festschrift para Antonieta Celani**. São Paulo: Parábola, 2013b, p.15-37.

MORENO, Arley Ramos. “Valores e plano de imanência”. In: PRADO JR., Bento. **Erro, ilusão, loucura: ensaios**. São Paulo: Editora 34, 2004, p.171-197.

MOTA, Thiago. Nietzsche e as perspectivas do perspectivismo. **Cadernos Nietzsche**, São Paulo, n.27, p.213-237, 2010.

NASCIMENTO, Roberto. **Teoria dos signos no pensamento de Gilles Deleuze**. 2012. 216f. Tese (Doutorado) – Departamento de Filosofia, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP, 2012.

OLIVEIRA, Manfredo Araújo de. **Reviravolta linguístico-pragmática na filosofia contemporânea**. 3. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

PARREIRAS, Carolina. Altporn, corpos, categorias e cliques: notas etnográficas sobre pornografia online. **Cadernos Pagu**, Campinas, n.38, p.197-222, jan./jun. 2012.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da (Orgs.). **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

PRADO JR., Bento. **Erro, ilusão, loucura: ensaios**. São Paulo: Editora 34, 2004.

PRIMO, Alex. Interações mediadas e remediadas: controvérsias entre as utopias da cibercultura e a grande indústria midiática. In: PRIMO, Alex (Org.). **Interações em rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013, p.13-32.

\_\_\_\_\_. O que há de social nas mídias sociais? Reflexões a partir da teoria ator-rede. **Contemporânea** - Revista de Comunicação e Cultura, Salvador, vol.10, n.3, p.618-641, set./dez. 2012.

\_\_\_\_\_. Para além da emissão sonora: as interações no podcasting. **Intexto**, Porto Alegre, n.13, 2005.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. **Nova pragmática** - Fases e feições de um fazer. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

\_\_\_\_\_. **Por uma linguística crítica: linguagem, identidade e a questão ética**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

RIFIOTIS, Theophilos. Desafios contemporâneos para a antropologia no ciberespaço: o lugar da técnica. **Civitas**, Porto Alegre, v.12, n.3, p.566-578, set./dez. 2012.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina; Editora da UFRGS, 2014.

ROSÁRIO, Nísia Martins do. Mitos e cartografias: novos olhares metodológicos na comunicação. In: MALDONADO, Alberto Efendy; BONIN, Jiani; ROSÁRIO, Nísia Martins (Orgs.). **Perspectivas metodológicas em comunicação: desafios na prática investigativa**. João Pessoa: Editora UFPB, 2008, p.195-220.

SÁEZ, Oscar Calavia. Do perspectivismo ameríndio ao índio real. **Campos** - Revista de Antropologia Social, Curitiba, vol.13, n.2, p.7-23, 2012.

SANTAELLA, Lucia. Intersubjetividade nas redes digitais: repercussões na educação. In: PRIMO, Alex (Org.). **Interações em rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013, p.33-47.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 1991.

SCIENCE, Chico. Um passeio no mundo livre. Intérprete: Chico Science & Nação Zumbi. In: CHICO SCIENCE & NAÇÃO ZUMBI. **Afrociberdelia**. Rio de Janeiro/São Paulo: Chaos-Sony, 1996. 1 CD (1h10min), faixa 6 (4min).

SILVA, Daniel; ALENCAR, Claudiana; FERREIRA, Dina. Introdução - Uma nova pragmática para antigos problemas. In: SILVA, Daniel; ALENCAR, Claudiana; FERREIRA, Dina (Orgs.). **Nova pragmática: modos de fazer**. São Paulo: Cortez, 2014, p.15-39.

\_\_\_\_\_. **Nova pragmática: modos de fazer**. São Paulo: Cortez, 2014.

SMITH, Eric. **Geek Love - O manual do amor nerd**. São Paulo: Editora Gente, 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; DARTHJEE. WeRgeeks 12 – The Internet is 4 PORN! **WeRgeeks**, 20 mar. 2009. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2009/03/20/episodio-12-the-internet-is-4-porn/>>. Acesso em: 15 ago. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; JP FERREIRA; ELLIS, Nick; FRULLANI, Guga; SERPA, Veridiana. WeRgeeks 14 – Nós somos Geeks! **WeRgeeks**, 17 abr. 2009. Disponível em: <<http://wergeeks.net/2009/04/17/episodio-14-nos-somos-geeks/>>. Acesso em: 02 nov. 2012.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; TERRAZO JR., Ricardo; DUARTE, Barbara. Ultrageek 130 – Analógico e digital. **Rede Geek**, 20 jan. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/01/20/ultrageek-130-analogico-e-digital/>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; LOHMANN, Rafa. Ultrageek 135 – O Demolidor. **Rede Geek**, 25 fev. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/02/25/ultrageek-135-o-demolidor/>>. Acesso em: 28 fev. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; BAIÃO, Eduardo. Ultrageek 154 – Desenvolvimento mobile. **Rede Geek**, 15 jul. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/07/15/ultrageek-154-desenvolvimento-mobile/>>. Acesso em: 17 jul. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; CARRASCO. Ultrageek 155 – Como trazer gadgets do exterior? **Rede Geek**, 22 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/07/22/ultrageek-155-como-trazer-gadgets-do-exterior/>>. Acesso em: 22 jun. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; CASTRO, Marcos; CASTRO, Matheus. Ultrageek 156 – A Lenda do Herói. **Rede Geek**, 30 jul. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/07/30/ultrageek-156-a-lenda-do-heroi/>>. Acesso em: 31 jul. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY. Ultrageek 157 – TOP 10 Inventores brasileiros. **Rede Geek**, 06 ago. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/08/06/ultrageek-157-top-10-inventores-brasileiros/>>. Acesso em: 09 ago. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; LOHMANN, Rafa. Ultrageek 158 – Vikings. **Rede Geek**, 12 ago. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/08/12/ultrageek-158-vikings/>>. Acesso em: 12 ago. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; VAMPIRA; BONASSOLI, Kell. Ultrageek 159 – Pornografia pessoal. **Rede Geek**, 18 ago. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/08/18/ultrageek-159-pornografia-pessoal/>>. Acesso em: 19 ago. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; GOMES, Caio. Ultrageek 160 – O cérebro humano. **Rede Geek**, 26 ago. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/08/26/ultrageek-160-o-cerebro-humano/>>. Acesso em: 30 ago. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; ED; LEO. Ultrageek 161 – Cerveja. **Rede Geek**, 02 set. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/09/02/ultrageek-161-cerveja/>>. Acesso em: 03 set. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY. Ultrageek 162 – TOP 10 Melhores sequências. **Rede Geek**, 09 set. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/09/09/ultrageek-162-top-10-melhores-sequencias/>>. Acesso em: 09 set. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; TERRAZO JR., Ricardo; DUARTE, Barbara. Ultrageek 163 – Muambas do Paraguai. **Rede Geek**, 15 set. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/09/15/ultrageek-163-muambas-paraguai/>>. Acesso em: 17 set. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; AKIRA, Leo. Ultrageek 164 – Defesa pessoal. **Rede Geek**, 22 set. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/09/22/ultrageek-164-defesa-pessoal/>>. Acesso em: 26 set. 2014.

TARCAN, Tato; PROF. MAURY; DEPRÊ, Boris. Ultrageek 165 – Eleições. **Rede Geek**, 29 set. 2014. Disponível em: <<http://www.redegeek.com.br/2014/09/29/ultrageek-165-eleicoes/>>. Acesso em: 30 set. 2014.

TONELI, Maria Juracy Filgueiras; ADRIÃO, Karla Galvão; CABRAL, Arthur Grimm. Singularizar. In: FONSECA, Tania Mara Galli; NASCIMENTO, Maria Lívia do; MARASCHIN, Cleci (Orgs.). **Pesquisar na diferença: um abecedário**. Porto Alegre: Sulina, 2012, p.209-210.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Coleção Encontros** – Organização de Renato Sztutman. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2008.

\_\_\_\_\_. Filiação intensiva e aliança demoníaca. **Novos Estudos**, São Paulo, n.77, p.91-126, mar. 2007.

\_\_\_\_\_. O nativo relativo. **Mana**, Rio de Janeiro, v.8, n.1, p.113-148, abr. 2002.

\_\_\_\_\_. Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio. **Mana**, Rio de Janeiro, vol.2, n.2, p.115-144, out. 1996.

WILLIAMS, James. **Pós-estruturalismo**. Petrópolis: Vozes, 2012.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Cultura e valor**. Lisboa: Edições 70, 1996.

\_\_\_\_\_. **Da certeza**. Lisboa: Edições 70, 1990.

\_\_\_\_\_. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

\_\_\_\_\_. **Tractatus logico-philosophicus**. São Paulo: Companhia Editora Nacional/EdUSP, 1968.

ZAIDAN, Junia. **Por um inglês menor**: a desterritorialização da grande língua. 2013. 222f. Tese (Doutorado) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP, 2013.

ZOURABICHVILI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Rio de Janeiro: IFCH-Unicamp, 2004. Versão eletrônica.