

## LINGUAGEM EM FOCO

Revista do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada da UECE  
V. 7, N. 2, ano 2015 - Volume Temático: *Linguagem e Subjetividade*

---

# PALAVRAS DE ORDEM E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE *GEEK*: UMA CARTOGRAFIA

*Jony Kellson de Castro Silva\**  
*Claudiana Nogueira de Alencar\*\**

## RESUMO

Considerando a relação existente entre linguagem e produção de subjetividade, este artigo traça uma produção de subjetividade capitalística (GUATTARI; ROLNIK, 1996) que se faz quando o conceito de cultura permeia os processos linguajeiros de subjetivação. Para tanto, apoia-se na perspectiva de uma linguagem que dá ordem à vida, a partir de palavras de ordem como variações de agenciamentos e atos de fala atribuídos a corpos, expressando sentidos de morte ou de fuga (DELEUZE; GUATTARI, 2011b). O corpo nesta cartografia é o geek, construído subjetivamente como o nerd (ou não) contemporâneo, apto socialmente, aficionado por tecnologia e/ou por cultura pop – alguns de seus pontos de subjetivação. Este mapeamento ocorreu em jogos de linguagem (WITTGENSTEIN, 1999) atravessados com a Rede Geek, um site com podcasts, vídeos, blog e outros conteúdos que agenciam uma subjetivação geek. Desse modo, por um mapeamento intensivo, tem-se uma produção de subjetividade capitalística geek devinda com palavras de ordem quando sentenciam morte ao um corpo, organizando, significando e subjetivando-o a uma mais-valia de poder.

**Palavras-chave:** Palavras de ordem; Jogos de linguagem; Subjetividade capitalística; Geek.

## ABSTRACT

By considering the relation between language and production of subjectivity, this article maps a production of capitalistic subjectivity (GUATTARI; ROLNIK, 1996) that is when the concept of culture permeates the language processes of subjectivity. For this, it bases itself the perspective of a language that does commands to life, from of order-words as variations of assemblages and speech acts attributed to bodies, expressing meanings of death or escape (DELEUZE; GUATTARI, 2011b). The body in this cartography is the geek, built subjectively as the nerd (or not) contemporary; socially fit; and fan of technology and/or pop culture - some of its points of subjectivation. This mapping occurred in language-games (WITTGENSTEIN, 1999) passed through with the Rede Geek, a site with podcasts, videos, blog and other products that process geek subjectivity. By an intensive mapping, we have a production of geek capitalistic subjectivity with order-words, when the order-words express sentences death to a body. These sentences organize, signify and subject the body to a power surplus-value.

**Keywords:** Order-words; Language-games; Capitalistic Subjectivity; Geek.

---

\* Doutorando em Linguística Aplicada pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada (PosLA) da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Fortaleza - CE. E-mail: jonykellson@yahoo.com.br.

\*\* Doutora em Linguística (Unicamp). Professora do Curso de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada (PosLA) da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Fortaleza - CE. E-mail: claunoce@gmail.com.

## INTRODUÇÃO

*Geek Love – O manual do amor nerd* é um livro escrito pelo blogueiro americano Eric Smith, publicado em 2013 nos Estados Unidos<sup>1</sup>. Segundo o perfil do autor em uma das orelhas do livro, autoidentifica-se muito mais como *nerd* do que como *geek*. Porém, Eric Smith acredita que tem muito dos dois.

Pelo seu perfil, notamos uma performance em torno de duas identidades, *geek* e *nerd*. Endereçado principalmente ao *nerd* que está à procura de uma namorada, o livro conta com algumas “lições” necessárias para conseguir tal êxito. Dentre estas, a primeira é escolher um “personagem”. Para isso, no entanto, 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 “um inventário dos dons e das capacidades geralmente encontradas no pool genético do *geek* ou do *nerd*”<sup>2</sup>, que é ser: oficial de comunicação; curador; pensador profundo; perceptivo; detalhista; mestre do dinheiro; aventureiro; solucionador; inspetor bugiganga; e mente aberta. Em seguida, baseando-se 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**, pode ser: *O Fã de Quadrinhos*; *O Nerd da TV e do Cinema*; e/ou *O Gamer*. O segundo tipo, os **Tecnogeeks**, subdividem-se 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. Para cada tipo, Smith dá 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. Assim, por essa tipologia, podemos elencar vários pontos de subjetivação que efetivam uma subjetividade capitalística, promovida principalmente pela consideração de uma perspectiva de cultura – como o próprio ponto de subjetivação *Cultura Pop*, eleito para um perfil de Smith, vem acentuar.

Dando importância a uma relação existente entre linguagem e produção de subjetividade, este texto traça uma produção de subjetividade capitalística que se faz quando o conceito de cultura permeia os processos linguageiros de subjetivação. Para tanto, apoia-se na perspectiva de uma linguagem que dá ordem à vida, a partir de palavras de ordem como variações de agenciamentos e atos de fala atribuídos a corpos, expressando sentidos de morte ou de fuga (DELEUZE; GUATTARI, 2011b).

---

<sup>1</sup> Publicado pela Quirk Books, sob o título *The Geek’s Guide to Dating*, e no Brasil, em 2014, pela editora Gente.

<sup>2</sup> *Id., Ibid.*, p.20.

Nesse sentido, mapeamos palavras de ordem expressas a um corpo que, fixadas em pontos de subjetivação baseados por uma cultura, processualizam produção de subjetividade capitalística. O corpo nesta cartografia é o *geek*, construído subjetivamente como o *nerd* (ou não) contemporâneo, apto socialmente, aficionado por tecnologia e/ou por cultura pop – alguns de seus pontos de subjetivação. Este mapeamento se fez em jogos de linguagem (WITTGENSTEIN, 1999) propiciados e/ou atravessados durante uma cartografia<sup>3</sup> realizada com a *Rede Geek*, um site com podcasts<sup>4</sup>, vídeos, blog e outros conteúdos que agenciam uma subjetivação *geek*<sup>5</sup>.

Antes de passarmos a estes jogos de linguagem, detemo-nos à concepção de linguagem levada em conta nesse processo cartográfico.

## 1 A LINGUAGEM E SUAS PALAVRAS DE ORDEM

Tendo como perspectiva traçar um mapa da relação existente entre linguagem e produção de subjetividade, não consideramos aqui a linguagem como mera transmissão de informação ou comunicação. Dito de outro modo, partimos do pressuposto de que a linguagem não se resume à informação e/ou à comunicação. Mais do que isso, a linguagem é ação. A informação, no caso, constitui apenas um mínimo necessário para a emissão de comandos.

Compartilhamos essa ideia dos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari em seu texto “20 de novembro de 1923 – Postulados da linguística”, que compõe um dos platôs de seu livro *Mil platôs*, lançado em 1972. Para creditar essa proposição de que a linguagem realiza comandos, os filósofos nos trazem o conceito de palavra de ordem: uma função coextensiva à linguagem, uma função-linguagem.

Enquanto uma função-linguagem, podemos dizer que a palavra de ordem compõe a unidade elementar do enunciado. Isto porque toda palavra de ordem devém outra palavra de ordem, um dizer que vem de outro dizer, o que significa que jamais saímos da esfera da linguagem, de suas palavras de ordem. Assim, Deleuze e Guattari (2011b) definem a linguagem como um conjunto de palavras de ordem, onde todos os tipos de enunciados seriam palavras de ordem, porque o que lhes qualificariam como tais não seriam suas formas explícitas, como os enunciados imperativos, mas, sua função elementar de realizar comandos.

Para fazer-se função-linguagem, toda palavra de ordem apresenta uma relação imanente entre uma palavra, ou um enunciado qualquer, com pressupostos implícitos, com atos de fala. Esses atos de fala, por sua vez, têm a característica de serem incorpóreos, potencializando sentidos quando são expressos. Em outros termos, em relação a uma proposição, o sentido é o expresso – o que vale dizer que o sentido de uma palavra se dá no uso –; além disso, o sentido é o incorpóreo, pois não se confunde nem com a proposição, com o objeto, com o estado de coisas nem com a representação ou conceitos designados pela proposição (DELEUZE, 2011b).

<sup>3</sup> Este texto é um recorte de nossa pesquisa de mestrado acerca de uma produção de subjetividade *geek* (Cf. SILVA, 2015), desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada (PosLA) da Universidade Estadual do Ceará (UECE).

<sup>4</sup> Podcasts são arquivos de áudio hospedados na internet, podendo ser escutados em *streaming* ou em qualquer dispositivo de áudio leitor de MP3 depois de realizado um *download* manualmente do arquivo ou via aplicativos gerenciadores de *feed* de podcasts. Um podcast é como um programa de rádio, sendo cada edição chamada de episódio.

<sup>5</sup> A Rede Geek pode ser visitada no seguinte endereço eletrônico: <http://www.redegeek.com.br/>.

Comportando-se como um verbo, o sentido quando expresso é o atributo de uma coisa ou de um estado de coisas. Salientamos, porém, que ser atributo de uma coisa ou estado de coisas não diz respeito ao seu estado físico, mas, ao que se diz de um estado de coisas. Daí uma posição pragmática do sentido em detrimento de uma dimensão semântica da linguagem, já que o sentido não é um ser nem qualifica um ser. E se sua prerrogativa é o expresso, podemos dizer que o sentido é um extra-ser, estando no meio de duas faces: uma que se volta para a expressão e outra para um estado de coisas.

Com isso, dizemos que os atos de fala que atestam as palavras de ordem são atribuídos a corpos. Estes atos ou palavras de ordem funcionam como variáveis de agenciamentos. Agenciamentos que se constituem, assim, dessa relação inseparável entre linguagem e corpo: coletivos de enunciação e maquínicos do desejo. E tanto do seu lado da expressão quanto do conteúdo (corpo), relacionados de determinado modo, podem conformar regimes – um regime de signos (ou uma máquina semiótica) e um regime de corpos, respectivamente.

Todavia, atenção para o que chamamos de corpo, segundo essa perspectiva pragmática da linguagem. A concepção de corpo, segundo Deleuze e Guattari (2011b), compreende desde corpos morais a corpos como conhecemos. Partindo disso, uma palavra de ordem ou um ato de fala quando atribuído a um corpo, sendo esse afetado por essa ação, pode encerrar dois tons: de morte ou de fuga.

Quando há uma parada, quando o corpo aceita o veredito de uma palavra de ordem, segmentando-se e organizando-se, temos um tom de morte. O tom de fuga acontece quando um corpo age e cria, ao receber uma palavra de ordem ou ato de fala, ou seja, não foge à palavra de ordem. Esses dois tons seriam uma espécie de duplo da linguagem, potencializando processos de desterritorialização. Dessa maneira, para a criação de novas formas de vida, é necessário extrair das paradas de ordem as passagens de fuga.

Como movimentos de desterritorialização, as linhas de fuga são devires, criações de mundo. Nesse viés, consideramos a linguagem enquanto devir no lugar de concebê-la como representação. Em outras palavras, a linguagem como processo em vez de produto. Mas, para essa visão acerca da linguagem, a palavra de ordem como efetuação de um agenciamento tem de estar com sua face voltada para um plano de vida de composição e criação, e não para um plano de organização e desenvolvimento.

Acompanhar o traçado dessas linhas, ora segmentarizadas – estando o agenciamento com sua face voltada para uma organização, como para o estrato da subjetivação –, ora potencializadas contra uma política de segmentação, eis o propósito de uma cartografia. Valendo-se disso, descrevemos como aconteceu esta cartografia para, em seguida, atermos a uma produção de subjetividade *geek* relacionada a uma visão performativa da linguagem com as palavras de ordem.

## 2 A CARTOGRAFIA E SEU ANTI-MÉTODO

A cartografia é um dos princípios do rizoma, uma imagem do pensamento que se contrapõe a uma imagem do pensamento que se faz arborescente (DELEUZE; GUATTARI, 2011a). Tratando-se de ciência, uma pesquisa que se satisfaz de um pensamento arborescente parte da existência de uma metodologia, com caminhos traçados em direção a uma meta a ser atingida – a verdade

(a raiz) –, pressupondo para isso um início, meio e fim. Ademais, pressupõe uma separação entre sujeito (pesquisador) e objeto (pesquisado), este último devendo ser analisado segundo um modelo prescrito de análise, o que qualificaria uma ciência *maior*, segundo Deleuze e Guattari (2012b), uma ciência dos sólidos.

Uma ciência *menor*, como uma pragmática que se faz de um pensamento rizomático, não tem início, meio e fim, com caminhos previamente traçados para atingir uma meta. *Estar* apenas no meio, seguindo os fluidos, uma vez que o rizoma como planta não pressupõe raiz, apenas uma rede de conexões. Sendo assim, é anti-método. Os sólidos mantidos por uma ontologia fixa, como o pesquisador e o pesquisado, encontram-se numa relação em que se potencializam apenas devires, onde um não se transforma se o outro não se transformar. Nessa perspectiva, não analisamos, mas, sim, *criamos*, multiplicamos agenciamentos. *Experimentar* ao invés de interpretar, pois experimentar é criar pensamento.

A pragmática não tem outro sentido: faça rizoma, mas você não sabe com o que você pode fazer rizoma, que haste subterrânea irá fazer efetivamente rizoma, ou fazer devir, fazer população no teu deserto. Experimente (DELEUZE; GUATTARI, 2012a, p.36).

A ciência maior *reproduz*, a menor *segue*. Esta segue os processos – enquanto processos, não envolvidos por uma dialética, mas por uma multiplicidade – e aquela, os produtos. Todavia, em um rizoma pode-se ramificar uma árvore, formar-se um território e, se assim acontecer, novas conexões podem desterritorializar, ocorrendo uma reterritorialização. Um rizoma funciona por conexões, sendo um mapa intensivo. Deleuze (2011a) nos diz que existem dois tipos de mapas: um extensivo, somente da ordem do território, como comumente o compreendemos; e um intensivo, do devir, da produção de mapas – movimento mais próximo do ato de cartografar. Desse modo, cartografar é o ato de *fazer* mapas; e um mapa se faz de linhas.

Um mapa extensivo compõe-se apenas de linhas que marcam territórios – de reconhecimento, como as identidades –, chamadas de linhas duras ou de segmentaridade, ou molares. Mas, além destas, há linhas flexíveis ou moleculares que, potencializadas por afetos e intensidades, tensionam o território a entrar em mutação. Este vem se desterritorializar por uma terceira linha, a de fuga, quando devém o novo. Com as linhas flexíveis e de fuga, temos a produção de um mapa intensivo.

Numa concepção política do processo, linhas molares encerram macropolíticas e linhas moleculares, micropolíticas. Dessa maneira, Deleuze e Parnet (1998, p.145) nos dizem que “indivíduos ou grupos, somos feitos de linhas, e tais linhas são de natureza bem diversa”, e a pragmática – um dos nomes pelos quais também se chama a esquizoanálise, a micropolítica, a cartografia, o diagramatismo, a rizomática – tem como objeto de estudo o emaranhamento dessas linhas, seja em grupos ou em indivíduos.

## 2.1 Uma entrada, várias saídas

Para adentrarmos um mapa em composição, é certo que temos de escolher uma entrada. No entanto, na perspectiva de que haja várias saídas, a depender das conexões propiciadas pelos agenciamentos. A entrada que escolhemos para seguir uma produção de subjetividade *geek* foi a *Rede*

*Geek*, um site com podcasts, vídeos, blog e outros conteúdos que agenciam uma subjetivação *geek*. A cartografia aconteceu em torno dos jogos de linguagem atravessados com a *Rede Geek*, como seus podcasts (*Ultrageek* e *Update*), suas postagens em redes sociais (*Facebook*, *Twitter*, *Instagram* e *Google+*), suas videoconferências e outros jogos seus que derivaram durante o período da pesquisa.

Como valem de uma postura em pragmática que se pauta na *experimentação* enquanto criação de pensamento com, chamamos de atravessamentos essa experimentação multiplicada pelo cartógrafo no envolvimento com os jogos de linguagem: uma multiplicação de agenciamentos. Dessa forma, estando em travessia – uma vez que na cartografia linhas vão traçando um mapa e os pontos, definidos nesse caminhar – e sendo atravessado por quaisquer elementos que tensionarem criação de pensamento nesse caminho, o cartógrafo é um antropófago, porque **“vive de expropriar, se apropriar, devorar e desovar, transvalorado”** (ROLNIK, 2014, p.65, grifos da autora).

Entendemos os jogos de linguagem como (parte de) formas vida (WITTGENSTEIN, 1999), e/ou como planos de imanência, em que se pôde perseguir a produção de conceitos, como o que é ser *geek*, a partir da conjugação de elementos linguísticos e extralinguísticos que expressaram sentidos enquanto agenciamentos. Assim, nesses jogos de linguagem, mapeamos as palavras de ordem que potencializaram uma produção de subjetividade, quando o sentido adveio com uma palavra expressa ou em uso.

A seguir, trazemos dois momentos dessa cartografia: o primeiro, “A polícia da cultura pop”, um atravessamento que ocorreu no momento da pesquisa, como com o jogo de linguagem livro *Geek Love – O manual do amor nerd* descrito na introdução desse texto; e o segundo, atravessamentos com a *Rede Geek*<sup>6</sup> em um de seus micros jogos de linguagem, o batismo, que compunha o jogo de linguagem *podcast Ultrageek*. Tracemos, então, uma relação entre produção de subjetividade *geek* e linguagem como palavras de ordem, quando o conceito de cultura dá ordenação à vida.

### 3 TRAÇOS DE UMA PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE GEEK

#### 3.1 “A polícia da cultura pop”

“A polícia da cultura pop” foi uma palavra de ordem que ouvimos em um painel intitulado *O universo geek e a cultura pop*, performatizada por um de seus expositores, na Campus Party Recife<sup>7</sup>. Blogueiros e *podcasters* compuseram este painel, falando sobre o universo *geek*, *nerd* e sobre a apropriação desse universo 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 –, falou sobre o *spoiler*<sup>8</sup>, ao narrar como havia se profissionalizado em torno do podcast e do blog voltados para assuntos de TV e cinema. Uma das regras da profissionalização

---

<sup>6</sup> Todos os discursos (in)diretos, relacionados à Rede Geek e às suas interações, foram mapeados a partir de parecer favorável do Comitê de Ética em Pesquisa da UECE quanto à pesquisa com seres humanos, sob o número 459.008.

<sup>7</sup> No dia 24 de julho de 2014, no Centro de Convenções de Olinda - PE. Neste painel, estiveram presentes Jurandir Filho e Raphael Santos, do site Cinema com Rapadura (<http://cinemacomrapadura.com.br/>); Murilo, do blog Geek Café (<http://geekcafe.blog.br/#>); e Marcel Dias, do blog Byte Que Eu Gosto (<http://blog.bytequeueugosto.com.br/>).

<sup>8</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 o ato.

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.

Temos aí 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, há muito tempo consumidos por ele, 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).

Guattari e Rolnik (1996) atentam para o perigo que o termo cultura pode nos levar com a separação de processos semióticos das produções subjetivas. Quando se separam esses processos, somente há uma cultura: a capitalística, sempre etnocêntrica e intelectocêntrica (ou logocêntrica), impregnando todos os níveis sociais e produtivos. Essa subjetividade vai além das conhecidas sociedades capitalistas, indo, até mesmo, às sociedades ditas de uma economia socialista, por isso, o sufixo *-ística* em vez de *-ista*, à palavra *capital*.

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>9</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, ao contrário do que se possa imaginar, 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 nossos).

<sup>9</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).

Territórios subjetivos que, na verdade, de acordo com Guattari e Rolnik (1996), não são tolerados, mas, sim, como parte da própria produção capitalística que acaba os equipando. Dessa maneira, tendo como base o conceito de cultura, a subjetividade capitalística 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>10</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 essa sujeição subjetiva que PH Santos se volta contra, de certo modo com a palavra de ordem “A polícia da cultura pop”. Podemos qualificar seu ato como denúncia de uma morte de processos de singularização – uma produção de subjetividade que escapa ao poder da subjetivação capitalística – que um corpo sofreu ao ser afetado por uma palavra de ordem que privilegia um plano de vida organizado e desenvolvido, aceitando-a. Com uma organização e um desenvolvimento, permite-se um reconhecimento num mercado de valores, como o das identidades.

Percebemos na denúncia de PH Santos palavras de ordem que funcionam como resistência a esse modelo de subjetividade. Modelo esse que prevê regras, como a abominação da prática do *spoiler*, do que se pode ou não falar. Há uma potência de uma linha de segmentação maleável ou mesmo de fuga no discurso de PH Santos, de não conformação a esse modelo. O blogueiro e *podcaster* resiste, como criação de forma de vida, neste jogo de linguagem *painel*. Com isso, imprime fuga a uma subjetivação capitalística, ao receber a palavra de ordem “A polícia da cultura pop”.

Mas, nem tanto, poderíamos dizer. PH Santos não era mais um simples consumidor de conteúdos rotulados de Cultura Pop naquele painel, e, sim, um profissional de mídia que seguiu um modelo de subjetivação para se constituir enquanto sujeito, permitindo-lhe falar daquela posição. Isso nos permite pensar sobre o emaranhamento das linhas de subjetivação que nos compõem, deixando-nos, em alguns momentos, fixos em posições confortáveis – o que não diminui seu perigo – e em outros, fugidios para com as paradas de ordem, traçando rupturas.

### 3.2 O batismo de Donatello

Comparando identidade *versus* singularidade, Guattari e Rolnik (1996) dizem que a primeira envolve um conceito de referenciação. Relacionando com a linguagem, é quando se acredita em sua capacidade de 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. Diferentemente da identidade, a singularidade é um conceito existencial.

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

<sup>10</sup> *Op. cit.*, p.20.



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, grifos nossos).

“Como a gente tem ou não vontade de falar” relaciona-se com o processo de singularização potencializado por PH Santos, quanto à política de combate ao spoiler perpetuada por “A polícia da cultura pop”, descrito anteriormente. Na *Rede Geek* e em seus jogos de linguagem, quando essa vontade ou não de falar não é presente, uma identidade tende a fixar ali os processos de singularização, como o batismo da tartaruga ninja Donatello, no jogo de linguagem *podcast Ultrageek*.

Nesse processo de produção de subjetividade, a *Rede Geek* compõe-se dos amigos Tato Tarcan e Professor Maury, fundadores do site surgido ainda como blog em 2007, e de seus leitores e ouvintes. Estes que os acompanham formam a *Cavalaria Geek*, referenciando os mais atuantes em comentários e em e-mails para com a *Rede Geek*. Assim, cada ouvinte e leitor tem uma denominação e uma função, o que se é dentro da *Cavalaria*; e Tato Tarcan e Professor Maury são seus senhores gerais ou marechais. A cada novo episódio do *Ultrageek*, um novo ouvinte é batizado, deixando de ser recruta e passando agora a ser reconhecido na *Cavalaria Geek*.

Depois de muita insistência, um ouvinte, que a alguns episódios vinha persistindo em seu batismo de maneira não convencional a como se ordenava por palavras de ordem aquele jogo de linguagem, conseguiu ser batizado. De maneira tão não convencional que, em relação à insistência desse ouvinte, ou melhor, ao seu movimento de singularização, em uma *leitura de e-mails e comentários* – outro jogo de linguagem presente no *Ultrageek* – Tato lhe citou como exemplo de querer ser batizado sem seguir as palavras de ordem que condicionam aquele jogo e de pedir sempre para gravar o episódio do *Ultrageek* quando o tema fosse *Tartarugas Ninja*. Foi na ocasião em que os senhores gerais falaram sobre a participação da *Cavalaria* em seu conteúdo principal, o *podcast Ultrageek*.

Acima, um movimento que diz respeito às regras de um jogo de linguagem: o *batismo*. As palavras de ordem consistem em mandar um e-mail, num espaço próprio, contando um pouco da história de quem quer ser batizado e esperar depois pelo batismo, e 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, 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 com o ouvinte – deveio anteriormente com os agenciamentos articulados por este que acabou multiplicando o jogo de linguagem *batismo*. Lançou palavras de ordem à *Rede Geek* e, dessa maneira, confeccionou regras enquanto *perspectivas* de jogo, ao contrário de regras representacionais que circunscreveriam um jogo de linguagem.

Insistir em dois discursos diretos para um canal que consistiria, em uma ponta, na *produção* e, na outra extremidade, na *recepção*, não se mantém quando as linhas que movimentam uma produção de realidade são mapeadas, quando produzem singularização. Não é mais da ordem de uma linearidade arborescente, mas de uma multiplicidade imanente do rizoma, que não tem início nem fim, apenas meio.

Porém, essa singularização acaba sendo modelada para dar referência a uma identidade, uma subjetividade capitalística, quando um agenciamento retoma sua face para um plano de organização e desenvolvimento, submetendo-se a uma mais-valia de poder. Dos discursos indiretos que remetem para uma coletividade de enunciação, extrai-se o discurso direto para nomear um cavaleiro: “Cavalaria, esse é o seu nome!” diz em latim a vinheta (ou palavra de ordem) de abertura do *batismo*.

No que concerne à escolha do nome Donatello, o ouvinte contou em seu e-mail que era fã das *Tartarugas Ninja*, principalmente da tartaruga chamada Donatello; relatava como as conheceu; que tinha lido todas suas revistas em quadrinhos, assistido a todos seus filmes e que estava “super” ansioso para o novo filme que estava para estrear nos cinemas. 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, 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 referenciação** (GUATTARI; ROLNIK, 1996, p.43, grifos nossos).

Percebemos que, mesmo em um movimento de singularização, acaba-se referenciando uma identidade. E que, por um lado, 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 referenciação, a uma subjetividade capitalística moldada sob uma identidade.

Sendo assim, não haveria nada que fugisse a esta subjetividade capitalística? Nada que desestabilizasse uma molaridade, essa macropolítica dos processos de subjetivação *geek*?

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelas linhas que compõem esta cartografia, compreendemos que, em certos momentos, uma produção de subjetividade, em relação a uma identidade que efetua uma subjetivação capitalística, positiva processos de desterritorialização. Contudo, seguidamente, reterritorializa-se em uma subjetividade com quadros referenciáveis. Concebemos, portanto, a produção de subjetividade como um movimento singular em 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, quando estes voltam sua face para a composição e criação de novas formas de vida.

Desse modo, subjetividade é produção desejante de realidade social. Deslocamos o foco sobre o sujeito para a produção de subjetividade ou para os agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos do desejo com o intuito de perceber a intensionalidade no meio do processo. Com isso, não se tem mais uma intenção que é própria a uma concepção teórica em torno do sujeito, senhor de si, mas, uma (in)tensão no que diz respeito ao emaranhamento de linhas e de forças políticas que o produzem. Assim, a subjetividade, antes de tudo, é polifônica, e sua produção, política.

É visível que a *Rede Geek* se serve de uma subjetividade capitalística, em torno do conceito *geek* ou do que é ser *geek*, tal como a proposta do painel em que PH Santos denuncia a palavra de ordem “A polícia da cultura pop” e a do livro *Geek Love – O manual do amor nerd*. Daí uma singularização mapeada durante esta cartografia que vai ser “sempre” capturada por uma identidade, uma subjetivação capitalística, pela consideração da ideia de cultura permeando esse processo de subjetivação, 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.

Paixão que aumenta ou não a potência de existir, se o afeto enquanto palavra de ordem disparar um tom de morte ou de fuga. Se um corpo – o *geek* – receber e aceitar uma palavra de ordem que atualiza uma subjetividade capitalística, tem-se um tom de morte, um afeto triste diminuindo a capacidade de agir desse corpo. De outra maneira, essa paixão pode operar uma desterritorialização, quando o corpo, ao receber uma palavra de ordem, imprimir uma fuga como aumento da capacidade de existir desse corpo, criando outra coisa que não uma sujeição subjetiva a um modelo de subjetivação.

## REFERÊNCIAS

DELEUZE, Gilles. **Crítica e clínica**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011a.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011b.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 1. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011a.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 2. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011b.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 4. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2012a.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 5. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2012b.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. São Paulo: Editora Escuta, 1998.

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

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

SILVA, Jony Kellson de Castro. **Produção de subjetividade geek: uma cartografia dos jogos de linguagem na Rede Geek**. 2015. 137f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Centro de Humanidades, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza - CE, 2015.

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

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.