

Culturas em rede e narrativas transorgânicas¹

Ana Claudia Fernandes Gomes²

Resumo

O artigo transita entre as ideias de “quadratura do ser” de Martin Heidegger, “atores em rede” de Bruno Latour, “atopos e formas comunicativas do habitar” de Massimo di Felice e “inorgânico” de Mario Perniola para contextualizar as narrativas, acadêmicas e ficcionais, criadas a partir da revolução tecnológica e expansão das redes digitais. O objetivo central é o reconhecimento dos recursos linguísticos utilizados, como metáforas, comparações e analogias, para expressão dos jogos sociais recriados em conexão com atores humanos e não-humanos. Ressalta-se também a necessidade da criação de novos conceitos, paradigmas, léxicos e “sentires” diante das transformações sociais dos ecossistemas comunicacionais e informacionais.

Palavras-chave: redes, narrativas, cultura, ecossistemas, comunicação

Introdução

“Navegar é preciso, viver não é preciso”, a célebre frase de Camões em *Os Lusíadas* traduziu os desafios das Grandes Navegações nos séculos XV e XVI. As conquistas dos mares e territórios garantiriam o poderio econômico e político das Nações, além do mapeamento do espaço geográfico mundial. Séculos depois, as metáforas dos mares e das navegações representam o “mar informacional”, o fluxo contínuo de informações trazidos pelas revoluções tecnológicas, pela consolidação da sociedade conectada em redes e por novas formas de habitar. Assim como os antigos navegadores, também temos o desafio de conhecer, “sentir” e mapear a rede diante das transformações promovidas por humanos e não-humanos, simetricamente conectados. Segundo Di Felice, “Na época contemporânea não se parte nem se retorna. O mar é em qualquer lugar. Dentro e fora de nós. Nós somos mar” (2009: 24).

¹ Artigo elaborado como aproveitamento da disciplina “Net-ativismo: cidadania digital e ecologias de redes” pelo Prof. Dr. Massimo di Felice. Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação. Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo. Janeiro de 2020.

² Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação ECA/USP, orientada pela Profa. Dra. Brasilina Passarelli. Mestre em Sociologia FFLCH/USP. Graduada em Ciências Sociais (Sociologia e Antropologia) IFCH/Unicamp. anaclaufg@gmail.com

As narrativas, construídas a partir das linguagens, são produções simbólicas e constituem o elemento central da trama social, entrelaçada pela cultura. Tema clássico dos estudos antropológicos, o conceito de cultura já recebeu inúmeras definições que abordam os aspectos materiais e não-materiais da vida social em um processo sócio-histórico dinâmico. A palavra cultura vem do verbo latino *colere*, traduzido como cultivar, e daí temos a cultura-cultivo da terra, assim como, a cultura-cultivo do espírito. A partir do afastamento da “terra”, representada pelos aspectos materiais da vida social, e do “céu”, representado pelos aspectos não-materiais da vida social, a cultura consolidou-se como o domínio do humano sobre a natureza. Segundo Latour, “a própria noção de cultura é um artefato criado por nosso afastamento da natureza. Ora, não existem nem culturas – diferentes ou universais – nem uma natureza universal. Existem apenas naturezas-culturas, as quais constituem a única base possível para comparações” (1994:102).

Já a informação surge como um fluxo contínuo, registrada ao longo da história da humanidade em desenhos, papiros, obras artísticas e científicas, códigos e chips. Em um contexto comunicacional e informacional de rápidas transformações, configura-se uma nova teia cultural, que reúne máquinas, suportes técnicos, plataformas digitais, redes de informação e novas identidades e sociabilidades. Como desdobramento das revoluções elétrica e eletrônica, a internet popularizou-se e anunciou transformações tão significativas quanto as grandes navegações e a invenção da prensa por Gutemberg. Compreendida como uma rede que reúne várias redes, em interconexão com provedores de serviços e milhares de indivíduos, a internet cria espaços e possibilita a formação de inúmeros ecossistemas comunicacionais e informacionais.

Segundo Di Felice, novas formas de comunicação surgem com as revoluções da escrita, da imprensa e da elétrica/eletrônica, sendo que, “à luz de tais transformações” desenvolveram-se quatro culturas comunicativas: oral, manuscrita, tipográfica, eletrônica.

“aquela ligada ao advento da tecnologia digital que criou o sistema de comunicação em rede, iniciada no fim do século passado e a segunda, iniciada no princípio do novo, caracterizada pelo advento da web 2.0. A estas duas outras revoluções correspondem outro par de novas culturas comunicativas que podem se definir como; *cultura da interação*, a primeira, e *cultura da colaboração*, a segunda” (2009:66).

Ainda segundo o autor, as culturas da interação e da colaboração configuraram-se em uma forma de habitar atópica, em uma localidade informativa interativa, com o estímulo de interfaces e ativação de redes informativas.

Com o surgimento da “era digital” narrativas e conceitos como “cibercultura” (Lévy, 1999) e “cultura da interface” (Johnson, 2001) são cunhados para explicar o veloz processo de transformações sociais estimuladas pelo uso dos computadores. No início dos anos 2000, anuncia-se a “cultura da convergência” (Jenkins, 2009) entre as antigas e novas mídias e as novas formas de interação, a partir da “cultura participativa” e a “cultura da conexão” (Jenkins, 2014). Em continuidade ao debate sobre produção e expansão do conhecimento em ambientes digitais, a “e-cultura” (Coelho, 2019) inspira estudos, pesquisas e principalmente, estimula a criação de novas interpretações em relação à existência social. Mitos e ritos são criados e compartilhados em narrativas.

Segundo McLuhan, “o mito é a contração ou implosão de qualquer processo e a velocidade instantânea da eletricidade confere dimensão mítica a todas as corriqueiras ações sociais e industriais de hoje” (1964: 41). Como atores de seus momentos históricos, autores descreveram as suas impressões e perspectivas sobre a imersão da sociedade no universo tecnológico em um cenário de recriação de paradigmas. Este artigo apresenta os recursos linguísticos utilizados pelos autores, como metáforas, comparações e analogias, que possibilitaram a explicação da novidade do século.

Di Felice ressalta a necessidade do surgimento de um “novo léxico capaz de relatar as experiências sociais que se criam a partir das formas de superação de fronteiras entre orgânico e inorgânico” (2005: 16). Em busca de novas interpretações, o autor afirma que:

“as formas híbridas e comunicativas das novas tecnologias digitais, nos abrem a possibilidade, e o desafio, de analisar a existência de novas materialidades-orgânicas e de inorganicidade-vivas, que *transitam* (grifo do autor) na fronteira entre “coisa” e a “imagem”, entre a “imagem e o sujeito”” (2005:17)

Em uma configuração de big data, blockchains, cibernética e internet das coisas, Di Felice (2009) propõe uma abordagem das formas comunicativas do habitar, informativo, pós-arquitetônico e pós-geográfico. Segundo o autor, habitamos naturezas diferentes e mundos nos quais deslocamo-nos informativamente, nos quais são desenvolvidas práticas de interações transorgânicas entre humanos, plataformas de interações em rede, dados, algoritmos, circuitos e inteligências de todos os tipos. Nesse cenário, a comunicação precisa ser repensada.

Passarelli (2010) distingue duas ondas informacionais na sociedade em rede: uma cujo núcleo central é definido pelas preocupações políticas e programas de inclusão digital, e a outra que se concentra nas diferentes formas de apropriação e de produção de conhecimentos na web. A terceira onda, já formada no horizonte, abarca as interações

entre humanos e não-humanos, que rompem os limites da rede e alastram-se por todas as instâncias da vida social.

Nesse contexto, o desenvolvimento do pensamento computacional expresso por algoritmos que potencializam o processamento de grandes volumes de informações (Big Data), pela inteligência artificial (IA) e pela IoT (internet das coisas) exigem o desenvolvimento de novas literacias, competências e habilidades que permitem a participação dos “atores em rede” (Latour *apud* Passarelli, 2010) nesse cenário.

Como contribuição para o aprimoramento do debate, o estudo das narrativas, oferece pistas metodológicas para a análise do fenômeno comunicacional a partir da simbolização da linguagem, representada por metáforas que aproximam o céu, a terra, a água e o fogo ao ambiente digital informacional. Analogia que aproxima-se da quadratura heideggeriana do Ser entre o céu, a terra, o humano e o divino. E reestabelece a simetria entre natureza e cultura, assim como, entre o natural, o humano e o divino, defendidos por Latour.

De acordo com Latour (1994), “o navio está sem rumo: à esquerda o conhecimento das coisas, à direita o interesse, o poder e a política dos homens” (1994: 8) e o “fio de Ariadne” para a saída desse labirinto ou redemoinho, é a noção de rede. “As redes são ao mesmo tempo reais como a natureza, narradas como o discurso e coletivas como a sociedade” (*ibidem*: 12). Ao eliminar a assimetria do conceito de moderno, que estabelece ruptura na passagem regular do tempo e estabelece-se no jogo de poder entre vencedores e vencidos, o autor defende a ideia que “jamais fomos modernos” e dessa forma, reestabelece sentidos para a compreensão não hierarquizada das “naturezas-culturas”. Em rede, segundo o autor, é possível movimentar o “céu e a terra” e “no meio, onde supostamente nada acontece, quase tudo está presente” (*ibidem*, 119). Processo, movimento, transcendência, passagem, tradução, substituição, delegação e passe constituem o mundo que une o mundo dos sentidos e o mundo do ser. De acordo com Latour, “partimos do *vinculum* em si, da passagem e da relação, aceitando como ponto de partida apenas aqueles seres saídos desta relação ao mesmo tempo coletiva, real e discursiva. Não partimos dos homens, esse retardatário, nem da linguagem, mais tardia ainda” (*ibidem*, 127). Redes, agentes, atores e actantes simetricamente dispostos formam o Parlamento das coisas e promovem a discussão sobre “objeto-discurso-natureza-sociedade cujas novas propriedades espantam a todos e cuja rede se estende” (*ibidem*, 140) a todos os âmbitos sociais.

Considerando a existência dessa “rede”, o objetivo desse artigo é a apresentação de narrativas, que entrelaçam humanos e não-humanos, na configuração do que podemos denominar culturas em rede. E de acordo com Heidegger, “O caminho é um caminho de pensamentos. Todos os caminhos de pensamento, mais ou menos perceptíveis, passam de modo incomum pela linguagem” (2007: 375)

Cultura e comunicação em narrativas

Em 1999, o filósofo Pierre Lévy lança *Cibercultura* e no início da obra o autor parafraseia Heráclito ao afirmar que ninguém banha-se duas vezes no mesmo “rio informacional”. Na introdução intitulada “Dilúvios”, o autor diferencia ciberespaço e cibercultura:

“o ciberespaço ou rede é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores (...) infra-estrutura material da comunicação digital mas, também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (...) o neologismo cibercultura refere-se ao conjunto de técnicas (materiais e intelectuais, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (1999:17)

A partir de metáforas relacionadas à água, o autor compara a revolução tecnológica ao mito da Arca de Noé, em um esforço de dimensionar as transformações sociais como um processo de recriação do mundo. Nesse contexto, a cibercultura é apresentada como um movimento social de jovens urbanos com desejo de comunicação sincrônica. Lévy entende o surgimento de novas sociabilidades a partir do desenvolvimento das tecnologias da sociedade de informação, o que também estrutura a “sociedade em rede” proposta por Castells (2009).

Com o uso das figuras de linguagem “transbordamento de informações”, “águas tumultuosas”, “inundação de dados”, “as arcas do segundo dilúvio dançam entre si e abrigam pequenas totalidades”, “apenas o dilúvio é universal”, o autor enfatiza a dinâmica das representações culturais e em um processo no qual “uma técnica é produzida dentro de uma cultura e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas” (1999:21)

Em outra comparação, o autor relaciona a indústria automobilística como ícone da modernidade e o “oceano informacional” como ícone do contemporâneo e pondera que se a Internet é o “grande oceano do planeta informacional”, vários “rios” deságuam

nesse oceano, dentre os quais os meios de comunicação tradicionais e as universidades. Lévy considera a “auto-estrada” da informação, como um processo cultural que vai além da técnica

Ao destacar a “inteligência coletiva” como amálgama da cibercultura, Lévy menciona *phármakon*, expressão utilizada por Platão, que pode ser traduzida livremente como linguagem.

“Novo *phármakon*, a inteligência coletiva que favorece a cibercultura é ao mesmo tempo um veneno para aqueles que dela não participam (...) e um remédio para aqueles que mergulham em seus turbilhões e conseguem controlar a própria deriva no meio de suas correntes” (1999:30)

O conceito de “inteligência coletiva” de Pierre Lévy aproxima-se do conceito de “consciência coletiva” de Émile Durkheim. Segundo o sociólogo estruturalista, a “consciência coletiva” supera as aspirações individuais e constitui o “fato social”, que coage o indivíduo a aceitar as regras sociais e a definir as formas de comportamentos aceitos. Nesse sentido, Lévi-Strauss (1983) também afirma que o “maquinismo mental” possui engrenagens que encaixam-se umas às outras, mas, somente pode-se observar o resultado de suas interações.

Pode-se acrescentar mais um elemento à compreensão da inteligência coletiva como nova *phármakon*. Segundo Marilena Chauí:

“Esta palavra grega, que em português se traduz por poção, possui três sentidos principais: remédio, veneno e cosmético (...) a linguagem pode ser cosmético, maquiagem ou máscara para dissimular ou ocultar a verdade sob as palavras. A linguagem pode ser conhecimento-comunicação, mas também pode ser encantamento-sedução” (1996:137)

A autora estabelece uma analogia entre a linguagem e o mito da Torre de Babel, no qual a pluralidade de línguas é explicada pela Bíblia judaico-cristã, como punição de Deus aos homens que ousaram imaginar a construção de uma torre que alcançasse o céu. A partir dessa narrativa, pode-se considerar que na sociedade contemporânea o ser humano alcançou as nuvens ou a “nuvem”, que reúne a memória da humanidade em metadados e pode ser acessada em um estalar de dedos ou digitais, o que poderia ser miticamente acompanhado pela ordem: “Faça-se a LUZI!”

Ainda motivado pelos mitos e narrativas de criação de um novo mundo, Lévy termina a sua obra afirmando que a cibercultura tem como “principal operação a de conectar no

espaço, de construir e de estender os rizomas do sentido”, já o ciberespaço, “um imenso ato de inteligência coletiva sincrônica, convergindo para o presente, clarão silencioso, divergente, explodindo como uma ramificação de neurônios” (1999:250)

Em 2001, o semioticista Steven Johnson lança a obra *Cultura da interface* e anuncia no subtítulo o enfoque em “como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar”. Na introdução, refere-se a McLuhan e afirma que “a aceleração tecnológica não nos traria necessariamente satisfação, ele afirmou, mas traria compreensão (...) esse foi o grande legado da velocidade elétrica” (2001:11).

Os capítulos “desktop”, “janelas”, “links”, “texto”, “agentes” e “infinidade imaginada” são “componentes da interface contemporânea, explorando tanto as possibilidades futuras do dispositivo quanto seus laços com o *ancien régime* da cultura analógica” (*ibidem*:12). O autor relaciona a iconografia da interface presente na tela do computador com as interfaces sociais, éticas e estéticas, criadas com o advento da sociedade computadorizada.

Segundo Johnson, a “interface contemporânea” conseguiu reunir arte (inovações criativas) e comércio (apelos de massa), como os “grandes eclipses da experiência cultural de nossos dias, um raro e importante alinhamento de forças, tal como podemos não voltar a ver por muitos anos” (2001:13). O eclipse do sol e da lua de Johnson exerce a força necessária para mobilizar as marés oceânicas de Lévy. Em outras palavras, a estetização e a comercialização das interfaces possibilitam a expansão da cibercultura.

“A maior parte do vocabulário *high-tech* de hoje deriva dessa arrancada inicial: ciberespaço, surfar, navegar, rede, desktops, janelas, arrastar, saltar, apontar e clicar. O jargão começa e termina com o espaço-informação (...) hoje graças ao espaço-informação de Doug Engelbart, somos todos mapeadores de bits (...) abrindo assim espaço para a interface contemporânea. A era industrial nos deu braços protéticos e híbridos homens-torpedo, mas, Doug Engelbart nos deu a primeira máquina dentro da qual vale a pena viver. Só agora estamos começando a compreender a magnitude dessa dádiva” (*ibidem*: 24)

Vale lembrar que de acordo com o conceito de dádiva de Mauss (2008), mais que uma oferta ou um presente, a dádiva representa e reforça relações de troca e obrigações sociais. Em outras palavras, a rede não é apenas referência antropomórfica, é constituída e constituinte a partir de novas formas de existência social

Johnson ao estabelecer uma analogia entre o romance e as metaformas, afirma que o primeiro é apresentado a partir de “teias narrativas” urdidas para estabelecer “um

senso de conexão e unidade em uma cultura em transformação”, já as metaformas ou “formas parasitas” são respostas sobre o significado da informação e surgem como uma espécie de “híbrido, um misto de metáfora, nota de rodapé, tradução e paródia” elucidativas da “novidade da forma” (2001:30). A narrativa surge como forma de interpretação da vida social, mediada pela linguagem.

O autor conclui que “nossas interfaces são histórias que contamos para nós mesmos para afastar a falta de sentido, palácios de memória construídos de silício e luz. Elas vão continuar a transformar o modo como imaginamos a informação, e ao fazê-lo irão nos transformar também – para melhor e para pior” (*ibidem*: 174). A “luz” da criação anunciada por Lévy une-se ao “silício” da construção lembrado por Johnson para o surgimento de um palácio, que representa o poder estabelecido e a memória da humanidade nesta nova configuração social. Miticamente, a caixa de pandora foi aberta, libertando os desafios para a humanidade, para o bem e para o mal.

Da cultura interativa para a cultura participativa, em 2009, o livro *Cultura da convergência* do pesquisador de mídia Henry Jenkins foi apresentado por Mark Warshaw como “uma bússola num turbulento mar de transformações”. Segundo Jenkins:

“Estamos entrando agora na cultura da convergência (...) Nenhum grupo consegue ditar as regras. Nenhum grupo consegue controlar o acesso e a participação. Estamos entrando numa era de longa tradição e de transformação no modo como os meios de comunicação operam. Não haverá nenhuma caixa preta mágica que colocará tudo em ordem novamente (...) O público que ganhou poder com as novas tecnologias e vem ocupando um espaço na intersecção entre os velhos e os novos meios de comunicação, está exigindo o direito de participar intimamente da cultura” (2009:53)

Ao citar o conceito de “inteligência coletiva” cunhado por Lévy, o autor afirma que o consumo tornou-se um processo coletivo e essa fonte alternativa de poder midiático está presente em nossas interações cotidianas dentro da cultura da convergência. A transformação dos meios de comunicação é mais que uma transformação tecnológica por envolver vários níveis culturais de participação, criação de hábitos e conhecimentos. Jenkins anuncia que “a produção coletiva de significados, na cultura popular, está começando a mudar o funcionamento das religiões, da educação, do direito, da política, da publicidade e mesmo do setor militar,” (2009:30) e conclui “enquanto o foco permanecer no acesso, a reforma permanecerá concentrada nas tecnologias; assim que começarmos a falar em participação, a ênfase se deslocará

para os protocolos e práticas culturais” (2009: 52). Na análise do autor, os anos 90 caracterizaram-se pela busca da interação e os anos 2000 caracterizaram-se pela busca da participação.

Como exemplo essencial da cultura participativa, Jenkins conceitua a “narrativa transmídia”, que para ser fruída, os consumidores devem acompanhar a história em diferentes canais e compartilhar observações com outros fãs, o que dá origem às teorias ou *fan fictions*, sobre o rumo da trama.

“A narrativa transmídia (transmedia storytelling) refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte de criação de um universo” (2009:49)

Após ter trazido a “bússola” orientadora para o paradigma da cultura digital, em *Cultura da conexão*, de 2014, Henry Jenkins enfoca a lógica social e as práticas culturais que favoreceram e popularizaram as novas plataformas digitais. O autor afirma que com o crescimento da comunicação em rede associada às práticas da cultura participativa, diversas formas de intervenção social consolidam-se.

“Novas plataformas criam aberturas para mudanças sociais, culturais, econômicas, legais e políticas, além de constituírem oportunidades para a diversidade e a democratização (...) Os termos dessa participação, todavia, estão ainda por ser definidos e serão formatados por um conjunto de batalhas legais e econômicas que veremos se desenrolar nas próximas décadas” (2014: 21)

E conclui afirmando que para a construção de uma “sociedade mais informada e mais engajada” há necessidade da consolidação de um ambiente de mídia propagável que seja mais inclusivo, mais dinâmico e mais participativo, em termos técnicos e culturais.

Após duas décadas da publicação de *Cibercultura*, o comunicólogo Teixeira Coelho publica em 2019, *E-cultura, a utopia final* e analisa a interação entre inteligência artificial e humanidade. Segundo Coelho:

“uma cultura, claro, não surge, não emerge abruptamente. Um vulcão pode explodir “de repente” (...) A diferença entre esta cultura que se ergue, a e-Cultura, e um vulcão é que ela não deixa espaço para onde se possa correr em busca de abrigo” (2019:9).

A inexorabilidade do processo cultural percorre toda a narrativa e após a referência ao vulcão em erupção que aproxima-se do dilúvio de Lévy, o autor também utiliza a metáfora da estrada ao afirmar que “as rotas a percorrer estão pavimentadas por boas intenções e poucas indicações concretas sobre como encontrar a saída. A IA é o monólito misterioso, aparentemente poderoso” (2019:239)

Ao escolherem elementos da natureza em suas narrativas, pode-se observar que Lévy representou o elemento da água como símbolo de criação de um novo mundo, Johnson representou o elemento do ar como símbolo dos elementos celestes que iluminam o conhecimento; Jenkins representou o elemento da terra como símbolo de humanização que cria e participa e Coelho representou o elemento do fogo como símbolo de recriação que não pode ser contido, devido ao seu caráter divino. A partir das metáforas dos quatro elementos naturais, percebe-se a complexidade desse ecossistema comunicacional e informacional, que transforma-se e recria-se ininterruptamente diante de um “ser-ai”

Culturas em rede

A urgente necessidade de estabelecermos novas formas de interpretação para o contemporâneo é um desafio assumido por Massimo di Felice, a partir do conceito de atopos. Atopos vem do grego e significa lugar atípico, estranho, paradoxal, fora do lugar. O que neste artigo denominaremos culturas em rede, desenvolve-se no atopos a partir das interações dos atores em rede, humanos e não-humanos, em habitares híbridos.

Ao apresentar o conceito de “jogo linguístico” presente na obra *Investigações Filosóficas* (1987) do filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein (1889-1951), Citteli afirma:

“O conceito central de jogo da linguagem alcança expressivo âmbito de utilização, podendo ir dos movimentos entre o cá da linguagem e o lá do mundo, passando por funções diversas que incluem elementos performativos (ordenar, agir, solicitar, saudar etc.) e enunciados ou enunciações mais amplas como a resolução de um enigma, a formulação de um problema matemático, o sistema retórico de um sermão religioso. **Dos jogos fazem parte não apenas as palavras, mas toda a seqüência contextual nas quais se incluem os participantes, os objetos, as circunstâncias várias afeitas à situação de uso.** Isto é, os jogos se alimentam e são alimentados pelos usos da linguagem em contextos determinados que circundam cultural e historicamente os usuários. É neste movimento de vínculos múltiplos que os sentidos das expressões, segundo um conjunto de regras de usos e referências contextuais, são apreendidos. Vale dizer, um enunciado não

significa em si, mas se faz nas relações (jogos) que a linguagem permite em seus exercícios ordinários, cotidianos”. (2008: 16) (grifo meu)

Respeitadas as diferenças, pode-se identificar elementos recorrentes entre as teorias de Simmel (1983) Wittgenstein e Elias (1994) em relação ao conceito de jogo e suas implicações sociais. O jogo estabelecido entre forma e conteúdo da socição ou sociabilidade (Simmel), também pode ser observado na relação entre linguagens e sublinguagens que estabelecem contextos temporários, de acordo com as interações entre os jogadores (Elias) e autores entrelaçados em teias culturais, que configuram-se a partir das ações em movimento. Segundo Wittgenstein, a linguagem não nomeia o mundo, mas, elabora imagens dele e o sentido irá constituir-se no jogo da linguagem, que a partir das inúmeras sublinguagens, estabelece vários níveis de jogos, usos, ações e entendimentos porque envolve palavras, participantes, objetos e demais elementos contextuais. Parte do jogo da linguagem é pertencer às formas de vida que são reconhecidas, daí a filosofia da linguagem ordinária, ou seja, a significação emerge da prática da linguagem em um contexto de forma de vida que pode mudar ao longo do tempo. Ou seja, de acordo com a própria dinâmica do jogo social. Nesse sentido, sociabilidades, linguagens e configurações estabelecem interações na dinâmica da vida social, em constante movimento e jogo com os seus interlocutores.

Di Felice propõe os conceitos de “sociabilidades transorgânicas e sentires além do humano” ao enunciar no prefácio do livro de Perniola, a transitividade fluida do sujeito no objeto e do objeto no sujeito, expressa em formas técnicas de existência e representada por relações sociais eletronicamente mediadas. Segundo Perniola, o “pensar” para Wittgenstein “trata de abrir para o sentir um novo horizonte em que são superadas as barreiras entre orgânico e inorgânico, entre homens e coisas, entre animado e inerte” (2005: 137) Ainda segundo o autor, “Wittgenstein atribui à percepção de alguma coisa como *alguma coisa* (grifo do autor) (...) uma entidade que surpreende, brilha e cintila” (2005:139).

As alterações das formas do habitar nas pólis, nas metrópoles e nas redes digitais indicam conjuntos complexos de transformações e percepções do espaço e dos jogos sociais. Di Felice pensa a relação entre o sujeito e o ambiente como uma relação comunicativa, alterada por inovações tecnológicas que modificaram as formas de interação com o ambiente e a natureza, que passam a ser “eletrificadas” com o advento das redes digitais e do “sujeito-mídia-circuitos-natureza” (2009:30) Nos mitos, elementos naturais e divinos confundem-se e constituem o pensamento mágico, como na Teogonia de Hesíodo, que narra o surgimento dos rios, lagos e mares a partir das

lágrimas de Urano, deus do céu, ao ver a beleza de Gaia, a mãe terra. O autor também estabelece relações entre o ver, o perceber e o habitar e explica:

“O que Benjamin é o primeiro a entender e que o distingue de outros autores que analisam as mudanças do habitar nos novos contextos metropolitanos europeus, como Poe, Baudelaire, além do próprio Simmel, é que a transformação da percepção tem, segundo ele, uma origem técnica, resultante da introdução da máquina fotográfica e depois do cinema, capaz de oferecer novas possibilidades de visão e compreensão do mundo (...) McLuhan pensa a moradia e a cidade como extensões espaciais do corpo e das suas funções” (2009: 50-51)

Di Felice também considera o habitar como um ser-aí. “O ser heideggeriano é quando reúne em si os quatro elementos da quadratura (a terra, o céu, os mortais e os divinos) numa forma de habitar (...) um ser em situação “no mundo”, um “ser-aí”” (*ibidem*, 56-57). A partir dessa reflexão, pode-se elaborar questionamentos: Nos ambientes tecno-midiáticos como é a nossa relação simbiótica com as redes informativas? Como ficam os nossos circuitos técnico-psíquicos?. A metáfora da ponte usada por Heidegger nos remete à criação dos espaços, na qual a ponte é um lugar que reúne a quadratura ao criar e construir um espaço e não, ao ocupá-lo. Analogamente, nas geografias informativas podemos afirmar que o estar “online” é o catalisador da criação e construção de um lugar, que desaparece no estar “off-line”, o que traduziria o nosso existir contemporâneo, com atores intervenientes, que participam, no sentido de fazerem parte, do mundo, da estrutura ou da rede, que eles constituem e são constituídos, o que Latour entende como “atores em rede” humanos e não-humanos.

O tipo de interação com a técnica é algo mais complexo que a concepção antropomórfica que considera as interfaces digitais como instrumentos de mídia. O habitar contemporâneo é mais que experiência territorial ao reunir interfaces, redes e circuitos informativos com os atores-em-rede, proporcionando novas formas de compartilhamento de informações e decisões fundamentais para a consolidação da cidadania digital e revisão do conceito de democracia, mais que representativa e participativa, esta começa a desenhar-se como colaborativa em um processo de culturas em rede. A Teoria Ator-Rede de Latour (1994) amplia a ideia de ator social para além da ação social, produzida por sujeitos humanos, Segundo Di Felice, “consideram-se atores aqueles que produzem efeitos na rede, qualificada pela circulação, e alianças, fluxos, nos quais os envolvidos interferem e sofrem interferências constantes” (2009: 283). Em uma rede de atores conectados incluem-se instituições, coisas, animais,

objetos, máquinas, ou seja, humanos e não-humanos, elementos orgânicos e inorgânicos.

Ainda de acordo com Di Felice, a metáfora da rede propõe traduzir a experiência social numa teia mais complexa. Como extensão dos sentidos, ela vai além da promoção de novas sociabilidades na sociedade de informação ou “sociedade em rede” (Castells, 2009)

. “Diferentemente de Latour, o qual pensa a rede no interior da ação científica, Manuel Castells, (...) destaca o elemento informacional – portanto, tecnológico – no pano de fundo das transformações culturais e políticas das sociedades em contextos globais” (*ibidem*,:283).

O habitar atópico, segundo Di Felice, “configura-se assim como a hibridação, transitória e fluida, de corpos, tecnologias e paisagens, e como advento de uma nova tipologia de ecossistema, nem orgânica nem inorgânica, nem estática nem delimitável, mas informativa e imaterial” (*ibidem*:291). E portanto, irrepresentável e indizível, que surge de um sentir nem interno nem externo.

Accoto (2017) propõe o conceito de um “*proto-data world*”, constituído por códigos, sensores, dados, máquinas, algoritmos e plataformas. Os infovíduos surgem das interações e trocas entre humanos e não-humanos, vidas artificiais em redes, que negociam inteligências e autonomias. Ele opta pelo prefixo proto ao prefixo pós, para indicar a habilidade de perceber um começo de uma nova era tecno-humana e sócio-econômica e não, o término de uma fase anterior. Segundo o autor, proto indica a “emergência de possibilidades, mais que um estágio presente de um futuro predestinado (...) um futuro no qual a filosofia do digital, do artificial e do sintético terão a tarefa de iluminar, com fundamentos éticos, o caminho deste novo *Homo Prospectus*” (2017:.129).

O “infovíduo” (Accoto, 2017), surge para Di Felice no habitar atópico a partir do aglomerado de “biomassa” com “infomassa” em inter-relações fluidas e simbióticas. De acordo com o autor,

“Depois dos fluxos comunicativos terem entrado nos muros através dos cabos elétricos, adentrando nas arquiteturas e alternado o sentido do lugar e da paisagem, as redes comunicativas *wireless* emanciparam-se quase completamente dos suportes físicos e ultrapassam agora as nossas peles, tornando-se, antes roupas íntimas e pequenos acessórios de bolso, pequenos *bits* subcutâneos e inteligências extracerebrais” (2009:227)

Luz e água constituem a energia vital do novo habitar fotossintético. A lenda narrada por Barbey d'Aurevilly e referenciada por Di Felice (2005) para elucidar a transorganicidade, refere-se à conexão mágica entre Carlos Magno e um anel. Pode-se estabelecer uma analogia entre a rede e o anel, que simbolicamente uniu o humano (língua), o divino (arcebispo) e a natureza (lago). A rede iluminada seria como o anel lançado nas águas, as quais recriam um ser conectado e transorgânico, que apaixonase pelo objeto por motivos que transcendem a sua funcionalidade, e reúne correlações invisíveis entre humano, natureza e divindade?

Narrativas transorgânicas

A narrativa direciona o sentido visto no mundo, pode ser compreendida como uma representação “estendida no tempo”, que acompanha as mudanças sociais. Com o surgimento de novas tecnologias e novas literacias surgem novas narrativas, que interpretam as “novidades do mundo” e as contra-narrativas, que reinterpretam criticamente o que foi apresentado como visão de mundo hegemônica.

O ambiente digital estruturado em redes reúne humanos e não-humanos, natureza e tecnologia, indivíduos e avatares, mitos e ritos, tempo e espaço, sendo portanto, um ente vivo que transforma-se constantemente. O estudo das narrativas justifica-se como exercício teórico e prático de aproximação e distanciamento em relação à realidade social, que constitui-se no “aqui e agora” das interações e interconexões.

Em 1964, Marshall McLuhan afirmou que “o meio é a mensagem” e assim, anunciou e também profetizou a vanguarda dos estudos comunicacionais, que diante das transformações tecnológicas dos séculos XX e XXI, produziriam uma nova forma de compreensão do mundo, a partir do reconhecimento dos meios de comunicação como extensões físicas e psíquicas do ser humano.

O autor afirma que os meios de comunicação introduzem novos hábitos de percepção e participação do público, uma vez que a tecnologia cria um “ambiente humano totalmente novo” e gera processos ativos. McLuhan descreve a “era eletrônica”, a “velocidade elétrica”, a “sobrecarga de informações” e sugere a observação de padrões para a compreensão e a sobrevivência em um “redemoinho” de novidades configuradas e estruturadas socialmente.

Em 1841, o conto de Edgar Allan Poe, *Uma descida ao Maeistrom*, narra a história de um homem que pescava em um barco com os seus irmãos e foi apanhado por um furacão que conduziu a embarcação para um redemoinho, o Maeistrom, uma monstruosa força da natureza. Depois de observar por algum tempo, um barril girando e subindo ao topo do redemoinho, o homem identificou um padrão e conseguiu fugir. A partir dessa inspiração, McLuhan sugere o reconhecimento de padrões essenciais para os estudos culturais e comunicacionais.

Ainda segundo McLuhan, “a luz elétrica é informação pura (...) um meio sem mensagem”. O meio configura as ações humanas, independente do conteúdo da mensagem, pois o meio é a mensagem. Rádio, telégrafo, telefone e televisão eliminam “o espaço e o tempo das associações humanas” e assim, criam a “participação em profundidade”. A eletricidade causou a revolução da “velocidade instantânea” por trazer a simultaneidade das informações e das relações sociais, superando a fragmentação ou concatenação da era mecânica, sendo o cinema representativo desse processo. Ao alertar que os meios impõem seus pressupostos e que há necessidade de compreender as inovações e os desafios da cultura do “novo mundo elétrico”, movimentado pela “velocidade elétrica”, o autor afirma:

“os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência”
(1964:34)

Benjamin ao retratar a Paris do século XIX, descreve as mudanças de percepções estimuladas pela fotografia e cinema. Na mesma época, Baudelaire no poema “Os olhos dos pobres”, retrata uma “família de olhos” em um novo bulevar diante de um café que “brilhava”. O poeta descreve os personagens e os “seis olhos”:

“um homem de bem, de uns quarenta anos, de rosto cansado, barba grisalha, tendo numa das mãos um menino e sobre o outro braço um pequeno ser ainda muito frágil para andar. Todos em farrapos (...) Os olhos do pai diziam: “Que beleza! Que beleza! Dir-se-ia que todo o ouro do pobre mundo fora posto nessas paredes”. Os olhos do menino “Que beleza! Que beleza! Mas é uma casa onde só podem entrar pessoas que não são como nós!” Quanto aos olhos do menor, eles estavam fascinados demais para exprimirem outra coisa senão uma alegria estúpida e profunda” (Baudelaire, 1868)

Analogamente, o pensamento inexprimível de um “ser ainda muito frágil para andar” pode representar o habitar atópico, entendendo o atópos, de acordo com Di Felice (2009) como um lugar atípico, estranho, paradoxal, fora do lugar e portanto, fascinante. Como no poema de Baudelaire, os olhos da criança de colo diante do café representariam a máxima de Perniola ao referir-se à Wittgenstein, “*Esta coisa irradia*”. (2005:140)

“Na nossa contemporaneidade, a perda da áurea alcança também o espaço e o sujeito e se traduz na perda da paisagem e da forma objetiva das identidades sociais, devida à multiplicação infinita das situações sociais artificiais, produzidas tecnologicamente (...) características de uma nova sociedade transorgânica na qual as relações sociais eletronicamente mediadas delinham-se como expressões de formas técnicas da existência, caracterizadas pela transitividade fluida do sujeito no objeto e do objeto no sujeito (...) criando formas expansivas da existência que, ao lado da sua forma técnica, passa a adquirir aquela sintética da virtualidade (Di Felice, 2005: 17-18).

Em 1966, *Star trek*, série norte-americana criada por Gene Rodenberry fazia menção a computadores que comunicavam-se por comando de voz com os tripulantes da nave intergaláctica, oferecendo importantes informações de navegação. Com abordagem futurista, já havia a antropomorfização da tecnologia.

Em 26 de dezembro de 1982, a revista Times produziu a icônica capa com a personalidade do ano substituída pela “Machine of the year... the computer moves in”. Em 2006, a revista anunciou que a personalidade do ano era “You” e como texto complementar: “Yes, you. You control the Information Age. Welcome to your world” fazendo alusão à interação homem-máquina e à consolidação da cultura digital, com a participação nas redes sociais. Não mais considerado apenas um usuário, o público leitor da revista pode ser identificado como produtor e consumidor de conteúdos digitais.

Já em 2014, o filme norte-americano *Ela*, dirigido por Spike Jonze, relata o desenvolvimento do relacionamento social e afetivo entre um homem e sua assistente pessoal, que é um exemplo de inteligência artificial, acoplada como um aplicativo de aparelho celular.

Em 2019, a série britânica *Years and years*, dirigida por Russell T. Davies e produzida pela HBO, é ambientada em um futuro próximo e discute a hibridização da informação, da tecnologia e da humanidade na caracterização de uma personagem que deseja ser transumana e passa por transformações no decorrer da narrativa, como a

inclusão de um chip de celular nas mãos, uma máquina fotográfica nos olhos e finalmente, o *upload* de seus pensamentos e memórias.

A telenovela infantojuvenil “As Aventuras de Poliana”, apresentada pelo SBT desde 2018, desenvolve narrativas transmídias a partir de um roteiro que aborda o universo tecnológico com referências a aparelhos celulares, aplicativos, games, robôs, andróides, redes sociais e influenciadores digitais. Um diálogo entre personagens adolescentes da narrativa teleficcional talvez possa sinalizar formas de interação entre os atores em rede, humanos e não-humanos, na contemporaneidade:

“- Você viu o vídeo?

- Não! Eu morri para as redes sociais, eu não existo mais, inclusive estou até com um rancinho de entrar na internet

-Mas, você não conseguiu recuperar a sua conta até agora?

-Não! Aparentemente a gente passa a vida inteira alimentando as redes sociais com conteúdo, compartilhamentos, curtidas, assim, de graça, por livre e espontânea obrigação de pertencer ao mundo digital (...) e aí quando você realmente precisa dessas pessoas para quem você trabalha de graça, para elas trabalharem para você, só investigando sobre o hackeamento do seu canal, você recebe silêncio, uma resposta automática de um robô dizendo que está verificando o erro”

(As aventuras de Poliana, capítulo 428)

A trilha sonora da telenovela também é representativa desse contexto de interação e extensão física e psíquica em relação às redes digitais:

“Quando saio com as amigas,/ Tudo que mais quero é não ficar em casa/
Encontrar o que fazer,/ Seja alone ou seja com você/ Se estou happy ou
se estou bad/ Posto um vídeo ou foto no meu Instagram/ E se o close for
certo/ Tem curtida e comentário até amanhã” (Fernandes, Bela. *Crush*)

O conteúdo da composição reitera a análise de Lipovetsky (2015), segundo o autor, “O indivíduo hipermoderno não quer apenas o virtual, ele plebiscita o “live”. Finalmente, quanto mais ferramentas de comunicação virtual existem, quanto mais telas high-tech, mais os indivíduos procuram se encontrar, ver gente, sentir uma ambiência”. (2015:245).

As literacias emergentes nas redes sociais são apresentadas por Passarelli (2010) a partir da necessidade de revisão de conceitos, configurados pelas

transformações sociais. Dicotomias como modernidade x contemporâneo pós-moderno; autoria individual x coletivos digitais; *copyright* x *copyleft*; invisibilidade e anonimato x diluição da privacidade e exposição exacerbada; relações verticais de poder x horizontalidade das relações na web possibilitam a compreensão da sociedade em rede contemporânea ou em outras palavras, a compreensão do mundo contemporâneo conectado e inscrito em códigos neurais e computacionais. Segundo a autora,

“cada vez mais experimentamos uma realidade sociotécnica construída em um ambiente híbrido: uma rede física (de cabos) e lógica (de softwares) imbricada numa rede de relacionamentos na qual se constroem e se divulgam novas percepções, conhecimentos, atitudes e personas” (2010: 65).

Na narrativa teleficcional, pode-se observar a interação entre humanos e não-humanos e pode-se estabelecer uma comparação com a análise de Di Felice (2009) em relação à transorganicidade das formas fluidas de comunicações entre instrumentos técnicos, corpos e espaços das raves e das performances dos Djs e Vjs em interação com o público. Os influenciadores digitais, que habitam as redes sociais e são representados na telenovela infantil, interagem com a “galera”, com aparelhos celulares, com câmeras de vídeos e com “likes” ou “curtidas”, que condicionam a continuidade da conversação. O jogo social estabelece-se a partir do “fazer-espaço” no habitar atópico, que reúne o vocativo “E aí, galera!” com uma série de performances, gírias e imagens, negociadas com o público em um processo de interação e obrigação constantemente reiterado. A participação do público pode ser metricamente calculada pelo número de visualizações, comentários e quantidade de “inscritos” e “seguidores” nas plataformas interativas, especificando os produtores de conteúdos em “Youtubers” (Youtube) ou “Instagramers” (Instagram). Assim como Di Felice propôs uma quadratura análoga a de Heidegger, que unia “elementos técnicos, circuitos eletrônicos, corpos e espaços em um *continuum* devir do sentir” (2009: p.299) para descrever as pós-subjetividades e as formas habitativas de uma rave, pode-se também propor uma nova analogia ao ser-aí heideggeriano, Os influenciadores digitais produzem conteúdo, criam canais de comunicação na rede, possuem câmeras e celulares como extensões de seu corpo e “fazem espaço”, em suas interações sociais com humanos e não-humanos.

“Nasce, assim, o conceito de Atopia (...) como outro ecossistema, construído através das interações férteis de tecnologias informativas, territorialidades e vidas, que advém através dos fluxos de arquiteturas informativas distribuídas por peles sem natureza” (Di Felice, 2009:299)

Considerações

O conceito de rede interligado à tecnologia digital possibilitou o estudo sobre formas comunicativas do habitar, interações entre humanos e não-humanos e articulações entre elementos orgânicos e inorgânicos, responsáveis por fluxos comunicativos nas redes digitais e “experiências híbridas de um habitar nem sedentário nem nômade” (Di Felice, 2005:19)

Na construção dessa narrativa reunimos várias narrativas e pensamos em uma cultura em rede que institui e é instituída por atores em rede, humanos e não-humanos, que entrelaçam os conceitos de cibernética, interface, convergência, conexão, interação, participação e colaboração nas diversas formas de comunicação e informação. Naturezas-culturas, fluxos comunicacionais, linguagens, sociabilidades, identidades, mediações e ficções articulam-se e transitam nessa rede transorgânica em um processo dinâmico e em constante transformação porque, como diria Fernando Pessoa, “o que vejo a cada momento, é aquilo que nunca antes eu tinha visto”. É o cintilar do pensamento na perspectiva de Wittgenstein. É o atopos na perspectiva de Di Felice.

Em busca de interpretações para o inexpressível desse “Admirável Mundo Novo”, Aldous Huxley sintetiza, “reprimido, o impulso transborda, e a inundação é sentimento; a inundação é paixão; a inundação é loucura até: tudo depende da força da corrente, da altura e da resistência do dique”.

Lembrando Heidegger, que afirmou que a essência da técnica não é nada de técnico e por isso, a meditação passa pelo âmbito da arte:

“quanto mais de modo questionador refletirmos sobre a essência da técnica, tanto mais cheia de mistério será a essência da arte (...) quanto mais nos aproximarmos do perigo, de modo mais claro começarão a brilhar os caminhos para o que salva, mais questionadores seremos. Pois o questionar é a devoção do pensamento” (Heidegger, 2007: 395-396)

Para finalizar esse artigo, aceitar-se-á a sugestão de McLuhan: “um manual bastante completo para o estudo das extensões do homem poderia ser organizado compilando-se citações de Shakespeare” (1964:23). Como diria Shakespeare, com grifos meus:

“**Sê** outro nome. Que há num simples nome? O que chamamos de rosa sob uma outra designação teria igual perfume” (Romeu e Julieta)

“**Ser ou não ser**, essa é a questão: será mais nobre suportar na mente as flechadas da trágica fortuna, ou tomar armas contra **um mar** de obstáculos e, enfrentando-os, vencer?” (Hamlet)

“Há mais mistérios **entre o céu e a terra** do que possa imaginar nossa vã filosofia” (Hamlet)

Referências

ACCOTO, C. **In data time and tide**: a surprising philosophical guide to our programmable future. Milão: Egea, 2018

BAUDELAIRE, C. “Os olhos dos pobres”. In: **Pequenos poemas em prosa** (póstumos, 1868). Disponível em www.vermelho.org.br Acesso em outubro de 2018.

CAMÕES, L. **Os Lusíadas**. São Paulo: Saraiva, 2010.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2009

CITELLI, A. Comunicação e linguagem: diálogos, trânsitos e interditos In: **MATRIZES**. Ano 2. n.1, 2008.

CHAUÍ, M. **Convite à filosofia**. 5.ed. São Paulo: Ática, 1996

COELHO, T. **E-cultura, a utopia final**: inteligência artificial e humanidades. São Paulo: Iluminuras Itaú Cultural, 2019

DI FELICE, M. “Prefácio Sociabilidades transorgânicas e sentires além do humano”. In: PERNIOLA, M. **O sex appeal do inorgânico**. São Paulo: Studio Nobel, 2005

DI FELICE, M. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009

ELIAS, N. **O processo civilizador**: uma história dos costumes. Rio de Janeiro; Jorge Zahar, 1994

HEIDEGGER, M. “A questão da técnica”. In **SCIENTIA Studia**. São Paulo. v.5, n.3, 2007. Disponível em www.scientiastudia.org.br. Acesso em agosto de 2019.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. São Paulo, LTC, 1989

HUXLEY, A. **Admirável mundo novo**. São Paulo: Abril, 1974

JENKINS, H. **Cultura da conexão**. São Paulo: Aleph, 2009

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2014

JOHNSON, S. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. São Paulo: Editora 34, 1994

LÉVI-STRAUSS, C. “Estruturalismo e ecologia”. In: **O olhar distanciado**. Lisboa: Edições 70, 1983

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999

LIPOVETSKY, G, SERROY. J., **A estetização do mundo**: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015

MAUSS, M. **Ensaio sobre a dádiva**. São Paulo: Edições 70, 2008

MCLUHAN, M. “O meio é a mensagem”. In: **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 4.ed. São Paulo: Cultrix, 1964

MCLUHAN e a descida ao maeistrom. In: **Literacies**. Disponível em <https://literaciesufjf.wordpress.com>. Acesso em setembro de 2019.

PASSARELLI, B. e AZEVEDO, J. (orgs.) **Atores em rede**: olhares luso-brasileiros. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

PERNIOLA, M. **O sex appeal do inorgânico**. São Paulo: Studio Nobel, 2005.

SIMMEL, G. “Sociabilidade – um exemplo de sociologia pura ou formal”. In: FILHO, E. M. (org.). **Coleção Grandes Cientistas Sociais**. n. 34. São Paulo: Ática, 1983.