

---

## Arquiteturas do Digital e suas Tendências Antropomórficas<sup>1</sup>

Douglas Rossi RAMOS<sup>2</sup>;

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Campus de Assis, SP

### RESUMO

Neste trabalho pretende-se colaborar com os estudos a respeito da questão da memória e percepção, em suas dimensões ontológicas e epistemológicas, a partir da análise de intersecções entre as críticas apontadas às ciências e metafísica pela proposta filosófica de Henri Bergson, e os desafios que a nova conjuntura do digital apresentam à sua compreensão habitual. Para tanto, propõe-se analisar, em especial, as configurações tecnológicas e sociais do digital em sua passagem de uma tendência antropocêntrica para antropomórfica, a fim de evidenciar correlações e desencadeamentos de memória e percepção nas complexidades de suas dimensões psicológicas e/ou ontológicas. A abordagem desses temas e questões apresentam importância para a constituição e problematização de uma ontologia e epistemologia da comunicação adequada aos atuais contextos de transformações tecnológicas do digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** Memória; Percepção; Digital; Bergson.

### INTRODUÇÃO

No exercício do pensamento conceptual, a filosofia trabalha com a formulação e reformulação de conceitos, a fim de criar e revisitar os significados que nós damos para o mundo. A própria ideia de tecnologia viria a ser apropriada por filósofos, tal como, Michel Foucault, com o intuito de remeter às práticas que indivíduos exercem sobre si e sobre os demais, de modo a constituir a experiência de si. Em tal sentido, a Psicologia seria entendida como um domínio de saber empenhado em produzir, estudar e constituir uma “tecnologia do invisível”, cujas ferramentas permitem a produção de um conhecimento sobre si, que mais do que uma “verdade hermenêutica”, constitui o objeto no mesmo ato de dizê-lo.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutor em Psicologia e Pós-doutorando na Universidade Estadual Paulista, com estágio de 1 ano junto ao Centro de Investigação em Comunicação, Informação e Cultura Digital, da Universidade Nova de Lisboa. e-mail: [dddr2@hotmail.com](mailto:dddr2@hotmail.com).

---

A respeito da tecnologia enquanto experiência de si, Lasén (2014) ressalta que as novas tecnologias da comunicação também seriam 'tecnologias do eu', conforme a denominação de Foucault (2000), já que participam de conflitos e complementaridades na construção de si. Nesse sentido, uma subjetividade pode ser entendida também como um processo ativo de auto-treinamento, que não é completamente individual ou coletivo. Ela é feita de ações e operações em nossos corpos, pensamentos e comportamentos. As tecnologias da informação estariam, portanto, diretamente envolvidas na mediação desses movimentos, a partir de trocas e práticas de comunicação entre indivíduos, grupos e instituições.

A ideia de práticas sociais e práticas de si analisadas e entendidas enquanto tecnologia, amplamente estudadas por Foucault (2000), seria analisada por autores como Ó (2003), remetida à questão da escrita. Segundo Ó (2003), a escrita se associa a uma tecnologia milenar, reproduzida e composta por elementos pictóricos, constituídos sob forma de registro mnemônico. Tais elementos de passagem para uma cultura visual, apresentam componentes estéticos e regras que constituem e são constituintes de uma certa pedagogia visual. Um visual também mnemônico, já que se reproduz à memória no próprio ato arguto e automático do processo de escrita.

O ato de escrever, nesse momento, estabelece um automatismo que não é só involuntário, mas também advém de inúmeros processos produzidos no próprio ato singular de criação. A escrita, tal como a vida, constitui-se no entre de um ponto inicial ao final. Evidentemente, a forma como se vive imprimirá suas respectivas cores e vicissitudes.

Em tal acepção, a(s) escrita(s) pictórica, hieroglífica ou digital, diferem e não diferem (dualismo) em seus elementos de constituição, pois se, por um lado, existem regras constitutivas e gramaticais comuns, por outro, seu modo de exibição (em seu produto), diverge. De forma análoga, a música, independentemente de ser executada via rádio, digital ou acusticamente, continua a ser música. Mas, ao produzir sensações automáticas no ouvido humano a partir de determinada frequência e outras propriedades do som, sua percepção e apreensão possuem peculiaridades, que são impressas pelas subjetividades.

A filosofia ocidental cria na distinção entre episteme (conhecimento) e techne (técnica), elaborada por Aristóteles e compartilhada pelos filósofos da Antiga Grécia, uma distinção na relação entre humano e tecnologia. Se considerarmos a ideia de técnica pelo

---

significado de arquitetura do conhecimento, as redes nos convocam a ir além da dicotomia tecnologia e humano, e convidam a pensar sobre a própria ideia de humano a partir de outra perspectiva (DI FELICE, 2009).

De acordo com Di Felice (2009), o social que habitamos hoje não é mais o social que a sociologia do século XX e XIX descreveu. A ideia do humano como indivíduo que está no centro do universo, medida de todas as coisas, que é deslocado ou a frente da natureza e que utiliza a técnica, é uma narrativa não mais verossímil. Segundo Heidegger (2002) a tecnologia é a capacidade de nos desvelar outras humanidades.

Outrora, o modelo comunicativo analógico distribuía a informação a partir de um centro da mídia de massa, produzindo um movimento do central para o periférico. Na época atual, estaríamos enlaçados num modelo comunicativo da rede, descentralizado, onde cada um produz a informação e a dissemina (DI FELICE, 2009).

No decorrer dessas transformações entre modelos de comunicação, segundo uma nova dinâmica social híbrida, não apenas modificações tecnológicas e sociais requerem análises, mas também questões *ontológicas* e *epistemológicas*. Para tanto, a filosofia de Henri Bergson, em especial, em sua crítica apontada às ciências e metafísica, apresenta-se como proposta pertinente para avaliar esses pontos, na nova conjuntura do digital.

De acordo com Bergson, o modo como se coloca o problema, já apresenta, por si só, pelo simples ato, a resposta que merece. Por essa razão, menos do que a resposta, o que importa é a maneira como o problema foi colocado. Nesse sentido, a história da humanidade consistiria na história da colocação de problemas (DELEUZE, 1999).

Pretende-se, nesse texto, problematizar alguns pontos levantados pela filosofia de Bergson para análise da questão do digital, em especial, em sua passagem de uma tendência antropocêntrica para antropomórfica. A hipótese a investigar é se os desencadeamentos ontológicos e epistemológicos de memória e percepção são analisadores da mencionada passagem do *antropocentrismo* (humano centro, usuário das tecnologias da informação) para *antropomorfismo* (humano forma, artefatos digitais que tomam forma ou características humanas - internet das coisas, seres sencientes ou entidades comunicantes).

1. Características da atual conjuntura digital: materialidade, redes de conectividade, ubiquidade

---

Discorrer a respeito da atual conjuntura do digital, consiste em uma tarefa de difícil síntese, tendo em vista sua amplitude e difusão, quase em constante atualização. De um modo geral, à guisa de introdução, parte-se do que consistiria uma materialidade digital.

De acordo com Liésen (2015), uma materialidade consiste num ‘ponto cego teórico’ (é uma opacidade, negatividade) que não pode ser tematizada por aquilo que carrega. Gumbrecht (2004), na década de 1980, propôs o conceito de materialidades da comunicação, no intuito de apreender aquilo que está fora do escopo hermenêutico. Para o autor, “materialidades da comunicação eram todos aqueles fenômenos e condições que contribuem para a produção de sentido, sem serem o sentido em si” (GUMBRECHT 2004, p. 28).

Já no que remete a materialidade digital, Dias (2016) a conceptualiza como o processo de significação que se expressa pela emergência da discursividade digital, na forma material do discurso, seja em texto, imagem, cena urbana, dentre outros, e em certo meio material como em aplicativo outdoor, rede social, cidade e outros, de modo a incluir tanto um quanto o outro, das tecnologias do urbano às tecnologias digitais à língua e história. Segundo a autora, pode-se indicar atualmente a inexistência de uma linha fronteira que demarque uma separação exata entre os espaços físico e digital, mesmo ao se considerar a escrita produzida no contexto online. Para Dias (2016, p.177), é importante considerarmos as práticas on-line e off-line como materialmente ligadas, “que apresentam como condição de produção o que se dá, como efeito, na história”.

Um outro modo de se pensar em materialidade, diz respeito a um campo não hermenêutico, ou seja, de descrição (e não de significação), dos fenômenos que participam da produção de sentido, e que não se manifestam no próprio sentido. Gumbrecht (2004), por exemplo, volta-se à presença das coisas do mundo, à sua aparição aos sentidos. Para o autor, todo tipo de evento em que nossos corpos e coisas se relacionam, produz efeitos de presença e de sentido.

A materialidade no contexto dos novos mídias digitais, pode ser também apreendida como algo passivo de ser digitalizado (Embodiment e disembodiment). Nesse sentido, haveria um processo de materialização e desmaterialização da informação, em que não há objeto físico ligado a pessoa que diz). No entanto, na desmaterialização não quer dizer que a materialidade desapareça, como ocorre, por exemplo, em um documento

---

elaborado em papel que, ao ser digitalizado por escaneamento, passa a ser eletrônico (TURKLE, 1996).

A evolução incessante dos dispositivos tecnológicos possibilitou o progressivo desaparecimento dos computadores, como estamos acostumados a conhecer, em prol de tecnologias pervasivas intercomunicantes, de modo a configurar uma nova ecologia comunicativa, na qual objetos deixam sua posição de suporte para a ação do homem e se fazem notar como seres sensientes ou entidades comunicantes, capazes de estabelecer diálogos com o humano e entre si. As consequências da possibilidade de comunicação ubíqua ainda não podem ser avaliadas em sua totalidade, no entanto, do ponto de vista estrutural, tal comunicação possibilitou a expansão de conhecimento técnico e a impulsão do desenvolvimento da Internet das Coisas (DI FELICE, 2009).

A computação ubíqua, cada vez mais invisível, salta para objetos do cotidiano, atribuindo-lhes identidade através, por exemplo, de etiquetas RFID (Radio Frequency Identification Tags), a fim de manter a capacidade de comunicação entre si. Essas redes pervasivas conectam, não apenas pessoas, mas também humanos a objetos, e objetos a objetos, sendo que esses tendem a assumir o controle de uma série de ações cotidianas (SANTAELLA, 2013).

De acordo com Santaella (2013), a ubiquidade remete à noção de algo que está presente em todos os lugares, sempre disponível e atuante. A noção de ubiquidade, supera noções tradicionais de espaço e tempo físico, como no caso do espaço e tempo do digital, em que muitos eventos ocorrem simultaneamente em diversos lugares. Isso apresenta desencadeamentos em efeitos de memória e percepção, a serem apreendidos tanto ao nível de manifestações psicológicas, quanto em termos ontológicos (ser em si da memória e percepção).

## 2. Cyborgue: relações sociais e corporais

A difusão e a rápida evolução das novas tecnologias de comunicação remodelaram a mídia e a política. Em *Hybrid Media System*, Andrew Chadwick apresenta uma teoria de como a comunicação política funciona atualmente, sendo essa cada vez mais definida por organizações, grupos e indivíduos que teriam maiores habilidades em combinar lógicas de mídia mais antigas com as mais recentes (um sistema híbrido). O poder tende

---

a ser exercido por aqueles que criam, exploram e orientam os fluxos de informações (CHADWICK, 2013).

A questão do cyborgue coloca o hibridismo em suas amplas possibilidades como campo de análise. Na atualidade, em um mundo globalizado e conectado pelos diversos mídias, a questão das fronteiras entre nações dá lugar à questão da fronteira entre humanos e máquinas (o cyborgue) (HARAWAY, 1985).

Segundo Haraway (1985), o cyborgue consiste num organismo cibernético (híbrido de máquina e organismo), uma criatura da realidade social e da ação. Na ficção científica, há exemplos de cyborgues (animal e máquina) que povoam mundos ambiguamente naturais e criados, enquanto na medicina há exemplos de acoplamento entre organismo e máquina. Nesse sentido, a biopolítica de Foucault pode ser entendida como premonição da política cyborgue. Cyborgue nos da nossa política e consiste em nossa ontologia. Diz respeito ao prazer na confusão de fronteiras e para a responsabilidade em sua construção (utopia). Imaginar mundo sem gênero, sem gênese, um mundo sem fim (utopia ou apocalipse pós -edipiano) (HARAWAY, 1985).

Tanto no marxismo quanto na psicanálise em seus conceitos de trabalho, individuação e formação de gênero, há uma dependência do enredo da unidade original. O cyborgue não se manteria estruturado na polaridade público e privado, nem espera que seu pai o salve através da restauração do jardim (do Éden), da fabricação do cônjuge heterossexual (um todo acabado). Não sonha com comunidade no modelo de família orgânica e tampouco pode sonhar voltar ao pó (HARAWAY, 1985).

Haraway (1985), evidencia a partir da questão do cyborgue, a análise do campo das relações. Se remetermos tal contexto de discussão às proposições de Bergson (1964), em especial, ao Elã Vital (impulso inicial), temos que, a vida é um tornar-se, no sentido de que são as repetições que geram corpos, formas, e criam consistência, a partir da existência. Não se sabe como a vida começou, mas é possível elucubrar como se move, e esse movimento, Bergson (1964), denomina, Elã Vital.

As divergências das vias do impulso inicial constituem as sociedades e as formas, em suas diferenciações. Bergson (1964) se coloca contra a ideia do que está fora ou dentro, para ele, tudo é diferenciação, e faz parte da matéria viva. Segundo Bergson:

Indiquemos, desde já, o princípio de nossa demonstração. Dizíamos que a vida, desde suas origens, é a continuação de um só e mesmo elã que se dividiu entre

---

linhas de evolução divergentes. Algo cresceu, algo se desenvolveu por uma série de adições que foram, todas elas, criações (BERGSON, 1964, p.46).

O Elã Vital pode ser definido como a “energia”, o entusiasmo da Duração. Consiste, em suma, no desejo de criação, capacidade interna de diferenciar-se, de inserir no determinismo o máximo de indeterminação. Bergson (1964) conceitua uma *memória* imanente que pressiona a *percepção* por desvios e declinações, de modo que o movimento da vida consistiria num esforço para subir a encosta que a matéria desce, tal como um esforço para reerguer o peso que cai.

O organismo híbrido, tal como o cyborgue, que diz de um cruzamento de dois ou mais seres, entidades ou progenitores, carrega e é atravessado por tendências distintas. Se, para Bergson (1964), todas manifestações da vida carregam tendências, no entanto, o que há é dominância, a figura do cyborgue coloca em embarço tal dominância, já que, conforme Haraway (1985), está comprometido com a parcialidade, ironia, intimidade e perversidade (é opositivo, utópico e sem inocência).

De acordo com Bergson (1964), as tendências seriam anteriores àquele que manifesta, de modo que toda tendência seria afirmativa (afirma algo da vida). A tendência constitui um vir a ser. Cyborgue pode ser, por fim, entendido, conforme Haraway (1985), como ação, que mapeia nossas relações sociais e corporais, e como abertura da relação para a diferença (essa entendida como o processo que faz diferir o que nós somos).

### 3. Memória

O avanço tecnológico permitiu a constituição de uma *memória* fora de nós (externalizada). Por exemplo, a rede de transportes ferroviária alavancou o conhecimento, a disseminação da notícia, de modo a contribuir para a transição de uma cultura oral para a escrita. Segundo Arendt (1968) um dos desafios a serem enfrentados pela humanidade é a perda da tradição, dos elos entre passado e presente. De acordo com a autora, a *memória* associada à *percepção* de pertencimento a um mundo, é aquilo que constitui e incorpora os indivíduos. A sociologia e psicologia tenderam a reduzi-la a funções mecânicas, biológicas e sociais, destituídas de uma dimensão epistemológica. Correntes teóricas sociais lidam com a *memória* enquanto fenômeno social, no entanto, no início do século passado, tornara-se, objeto de reflexão, por excelência, dos filósofos.

---

Entre os filósofos, Bergson (1990) foi o primeiro a considerar seriamente os limites da memória enquanto atributo exclusivamente da consciência humana. Rejeitou qualquer definição de *memória* que tivesse como base apenas a consciência, como também as teses estabelecidas no campo da psicologia que a reduzem a reações mecânicas do sistema nervoso. Associando à subjetividade elementos inerentes à matéria, Bergson (1990) busca o movimento concreto capaz de trazer o passado para o presente, de modo a reunir espírito e matéria, consciência e corpo físico.

Bergson (1990) procurou demonstrar que as perdas ou diminuições da *memória* não poderiam ser compreendidas somente a partir da destruição de dispositivos físicos e corporais responsáveis por sua conservação. Para o autor, o único caso em que seria possível estabelecer relação direta entre problemas de compreensão da palavra escrita ou falada e lesão cerebral, seria o da afasia, entretanto, mesmo nesse caso, não se observaria a destruição mecânica ou completa da *memória*.

É possível realizar um paralelo entre a questão da lesão cerebral e memória a partir do exemplo da tecnologia de armazenamento em nuvem, que possibilita guardar dados na internet através de um servidor on-line, sempre disponível. Para Bergson (1990), a *memória* não se localiza em um correspondente físico no cérebro. Existe uma *memória virtual* (ontológica) que pode ou tende a se tornar atual. Na nuvem, o virtual atualiza-se em atual (pixels, bits), numa sobreposição, concatenação e dispersão no tempo-espaco caracterizada pela ubiquidade (propriedade de estar em diversos lugares ao mesmo tempo). Essa onipresença, característica da ubiquidade, apresenta condições de possibilidades de atualização da *memória* em um devir humano e não humano, ou em um devir cyborgue, tal qual como evidenciado na concepção de Haraway (1985).

Ao partirmos da visão de Bergson (1990) sobre a *memória* como um movimento, um processo qualitativo que passa do estado virtual para atual, poderíamos apreendê-la também como fundamento para a organicidade (a *memória* dá volume, faz algo ser distinto de uma instantaneidade), no sentido de desvelar outra(s) corporeidade(s) (esforço de subir a encosta a matéria que desce, tal como a memória imanente intenta pressionar a percepção): corporeidade essa, agora cibernética, híbrida e em constante transmutação (virtual para atual). Uma *memória* como elo e expressão da zona fronteira entre o palpável e impalpável em si mesmo.

De acordo com Bergson (2010), a *memória* e seu correspondente físico estabelece um dualismo que estrutura o diálogo entre materialismo e idealismo, constituído por uma



---

descendência dialética, chamada espírito ou história. Somente um ser de *memória* é capaz de mudar seu futuro, ou seja, sua história. A *memória* é o que faz o corpo ser algo distinto de uma instantaneidade.

A *memória*, para Bergson (2010), consiste ainda em um elemento de 'conexão' que nos permitiria uma certa 'assimilação' das dimensões das diferenças (grau e natureza) entre as coisas, apesar de seus constantes e distintos ritmos sucessivos de estado. Para Bergson (2010), ao invocar uma lembrança, nos colocaríamos ao mesmo tempo no passado em geral, depois em uma determinada região na qual a *memória* se atualizaria em lembrança e ganharia progressivamente existência psicológica.

Bergson relata que a lembrança consiste em um movimento cuja ação ocorre no presente. Nesse sentido, a ideia de que resgataríamos uma *memória* que existe no passado seria falsa. Pelo contrário, a imagem da *memória*, constituída em nossa mente, diz respeito a uma atualização ocorrida e influenciada por fatores e elementos do contexto atual, além de se referir à diferença de natureza (as memórias do mesmo objeto, pessoa ou ocorrência, por mais que pareçam semelhantes, sempre diferem entre si na natureza, pois são invocados em atos e momentos singulares) (DELEUZE, 2008).

Teríamos dificuldade em pensar uma sobrevivência em si do passado, pois acreditamos que o passado já não é, deixou de ser. Confundimos o ser com o ser presente, todavia o presente não é, mas age, seu elemento próprio é o ativo, e não o ser. Já o passado deixou de agir, de ser útil, mas não deixou de ser. Nos destacamos do presente, quando buscamos uma lembrança, para inicialmente nos colocarmos no passado em geral, e depois em certa região do passado. Mas a lembrança permanece ainda em estado virtual, dispomo-nos a recebê-la adotando atitude apropriada (DELEUZE, 2008).

Essa atitude apropriada, é o elemento que sofreria interferência por influência dos novos artefatos digitais, em sua eminente sociabilidade transorgânica. É nessa nova fusão humano-máquina, digital-ubíquo, que a lembrança se condensaria de virtual para o estado atual (a partir da memória imemorial ou ontológica). Tal como na Duração bergsoniana, o *devoir cyborgue* define-se menos pela sucessão do que coexistência.

De acordo com Melot (2006), ao lidarmos com o digital, aquilo que chamamos de documento apresenta mudanças profundas. Texto, mídia e *memória* seriam amplamente redefinidos, assim como transformadas as funções de autor, editor, leitor ou bibliotecário. Mapear o conceito de *memória digital* se torna difícil por tal categoria ser

---

muito amplamente definida, assemelhando-se a definição de abordagens antropológicas de cultura.

O digital nos fornece acesso a uma *memória* virtual materializada em interface digital, a qual acessaríamos repentinamente ao conectar os dispositivos e acionar cliques em páginas e links. A facilidade e a frequência de acesso a essas *memórias* digitais (principalmente em vista da portabilidade dos dispositivos móveis digitais) nos colocam em contato permanente com inscrições visuais, fragmentadas, interpostas e descontínuas, que teriam efeitos diferentes nas formas de constituição de imagens (avatars), postagens, interfaces digitais, vozes, imagens e sons dos aparatos digitais.

Na concepção de cyborgue, pode-se entender o sistema nervoso como algo estendido por essas tecnologias (o cérebro dará resposta com a própria identidade do upload; ponto incisivo entre humano e máquina). Aquilo que antes era especulativo, algo vislumbrado apenas na ficção científica, começa a ensaiar arranjos reais e *atuais* (em uma expressão bergsoniana), tal como, por exemplo, ao se reconstituir a personalidade e *memória* em um corpo qualquer ou em uma *ausência de corpo* (Teríamos aí uma espécie de materialização da memória ontológica, do ser em si da memória?)

#### 4. Percepção

De acordo com Cádima (2018), a *percepção* está relacionada com a questão dos sentidos e estratégias do olhar, tais como, visão e audição, no como cada um incide sobre a mensagem. No digital, a lógica e estratégia algorítmica, acaba por criar *câmaras de eco* que consolidam ainda mais nossos preconceitos e convicções (correspondem naturalmente aos algoritmos que reorganizam a informação em função dos perfis, interesses e crenças).

Para Meadows (2008), a identidade pós-moderna tende a se constituir a partir da alteridade, diferença e especificidade. A consciência de oposição diz sobre locais contraditórios, não sobre relativismos e pluralismos. O autor relata a respeito da ideia de avatar como uma máquina anexada a psicologia de seu usuário. De dentro dessa máquina, pode-se espiar, olhando de soslaio, e encontrar um mundo novo, assim como olhar para si mesmo, e encontrar uma nova paisagem por dentro (MEADOWS, 2008).

O medo de que os desenvolvimentos tecnológicos associados com tecnologia de computador, inteligência artificial, robótica e muito mais, recentemente, a nanotecnologia

---

conseguirá deslocar a humanidade, e, finalmente, extinguir ou substituir o ser humano por completo, esteve em destaque nos escritos de Leroi-Gourhan na década de 1960, assim como no romance cyberpunk *Neuromancer*, no qual William Gibson definiu o ciberespaço como "uma alucinação consensual" e como "o não-espaço da mente" (GIBSON, 2008).

De acordo com Bergson (2010), a *percepção* coincide de súbito (imediate) com o objeto percebido, no sentido de que, haveria um grau em mim daquilo que percebo no objeto. Se percebo, por exemplo, o roubar, é porque há um grau em mim disso (reconhecer o roubar em mim). Ao contrário da *memória*, conforme Bergson, a *percepção* não apresenta diferença de natureza com aquilo que é percebido, mas, de grau (mais ríspido, liso, escuro, gelado, dentre outros). O ciberespaço uma vez apreendido como “não espaço da mente” ou “alucinação consensual”, remete à semelhança, ou seja, à *percepção*. Há um coincidir que traz existência e sentido à experiência nesses novos contextos reticulares, de modo que, há graus de semelhanças entre o objeto e sujeito da percepção (há algo que coincide ‘de súbito’), e na conjuntura de ubiquidade do digital, tal coincidir manifesta-se multiplamente em sua heterogeneidade quantitativa e qualitativa.

O contexto de ubiquidade e multiplicidade apresentado pelo digital, acarreta numa desmaterialização do observador por completo. O humano está, mas não está, ali, de fato. Virtualmente há inúmeras presencialidades a se materializarem em pixels, em constante atualização no decorrer de clicks, páginas e acessos a artefatos digitais, que, no entanto, consistem em extensões de outras presencialidades, analógicas e orgânicas (constitui-se uma sociabilidade de máquinas num hibridismo humano digital/cibernético). Percebe-se no ecrã uma imagem digitalizada do indivíduo e expandida por outros canais ou “olhos” digitais, que, embora seja um conjunto de imagens, ao mesmo tempo não se trata apenas de uma mera representação visual, pois diz de uma presença de fato, cibernética, um modo de ser e estar em um novo ecossistema (o smartphone como extensão do braço e olhos).

A imagem analisada e interpretada em termos de pixels, algoritmos e técnicas de processamento de dados, constitui também uma *visão maquínica*, em que os observadores seriam colocados no mesmo plano que as *máquinas de visão*. Essa nova dimensão comunicativa do habitar, abre a possibilidade de analisar a mídia como elemento interveniente nas práticas habitativas, capaz de alterar a *percepção* do local, e, simultaneamente, constituir as relações com o meio (habitar).

---

A ubiquidade no digital amplia os horizontes da experiência do coincidir com objetos, pelo efeito súbito da transposição dos olhares através dos olhos digitais dos distintos artefatos e da intervenção dos algoritmos. Trata-se de um “olho digital”, cuja ubiquidade de rastros e dados de perfis e perfis no on-line, assim como sua disponibilidade de conexão, permite a nós e aos objetos acessar, ‘de súbito’, aspectos dos encaixes alheios a qualquer momento do dia, num redimensionamento das condições e assimilações de presencialidade social. Nesta diferença de grau, só é possível distinguir a *percepção* de seu objeto, porque essa retém apenas o que é útil para nós (o que nos interessa). No entanto, na *percepção ontológica* (ser em si da percepção), abarca-se a questão da *percepção* do objeto (seres e entidades comunicantes) também a coincidir com o corpo orgânico, em sua fusão como cyborgue (contrastes entre corpo físico-biológico e corpo físico-digital).

## 5. Considerações finais

Em ‘*Matéria e Memória*’, apesar de realizar uma análise densa, segundo sua época, da estrutura do sistema nervoso, Bergson defende que a *memória* não tem localização no cérebro. Isso destaca sua posição crítica em relação a psicofisiologia de seu tempo, além da crítica a hipóteses *realistas* e *idealistas* da filosofia que também veriam no cérebro a localização da memória. Conforme o próprio autor, o livro ‘*Matéria e Memória*’ foi destinado a afirmar a realidade do *espírito* e da *matéria*, com o intuito de determinar a relação entre ambos, “sobre um exemplo preciso, o da memória” (BERGSON, 1999, p.1). A questão da *matéria*, nesse sentido, será abordada, por Bergson, na medida em que interessa ao problema da relação do *espírito* com o *corpo*.

A matéria será concebida como um ‘conjunto de imagens’, sendo ‘*imagem*’ compreendida como “uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa - uma existência situada a meio caminho entre a ‘coisa’ e a ‘representação’ (Ibid, p.1). Para o autor, nos encontramos, portanto, em presença de *imagens* no sentido mais vago que se possa tomar essa palavra. Tais *imagens*, percebidas quando abrimos nossos sentidos e despercebidas quando os fechamos, agem e reagem umas sobre as outras segundo leis constantes (leis da natureza) passíveis de previsões e cálculos. Todavia, há uma *imagem* que prevalece sobre as demais, conhecida não apenas de fora, mediante percepções, mas também de dentro, por meio de afecções, e que diz respeito ao ‘meu corpo’.

---

No novo contexto do digital, os aparatos digitais constituem-se propriamente como extensões desse corpo, que, por esse simples fato, não só amplia o conjunto de *imagens* conhecidas de fora (mediante percepções), como também de dentro, por meio de afecções de um corpo não mais apenas biológico-histórico-orgânico-social-cultural, mas também difuso e *expandido* (agora em suas extensões cibernéticas e/ou digitais). Evidencia-se, assim, uma *ontologia híbrida*, tal como metaforizado (e materializado) na figura do cyborgue.

Bergson (1999) em sua ontologia complexa, apreende o corpo como um ‘centro de ação’, um objeto capaz de exercer uma ação nova e real sobre outros objetos que o cercam, cujas afecções contém um convite a agir. O corpo cibernético expande esses centros de ações, em especial, devido aos redimensionamentos característicos da ubiquidade, a qual permite desterritorializar (movimento de abandono de territórios) e reterritorializar (movimento de construção de territórios) simultaneamente a partir de novos agenciamentos maquínicos de corpos (agora cibernéticos) e coletivos de enunciação.

Por fim, a passagem de uma tendência antropocêntrica (humano centro) para antropomórfica (forma humana) nas tendências do digital, deixa em evidência o redimensionamento que as novas formas de conectividade e de vida em rede conferem em termos *epistemológicos* (a exigir a emergência de uma nova episteme diversa da desenvolvida na tradição ocidental) e *ontológicos* (ao reivindicar um ser em si não baseado na separação humano/técnica/natureza).

Bergson (1999), ao conceber a matéria como conjunto de imagens, em sua ontologia complexa, contrapõe-se a concepção recorrente de uma percepção constituída de dentro para fora, ou seja, de um mundo exterior construído a partir de sensações inextensivas que se projetaria, a seguir, fora de nosso corpo. Nesse sentido, para Bergson (1999), as *imagens*, em seu conjunto, constitui o universo, o qual subsiste integralmente. Nesse fundamento, o próprio cérebro seria também uma imagem que faz parte do mundo material, de modo a ser, assim, uma contradição supor que nosso sistema nervoso engendraria a representação do universo (é o cérebro que faz parte do mundo material, e não o mundo material que faz parte do cérebro). De modo análogo, pode-se inferir que, na atual conjuntura, é o digital que faz parte do mundo material (por exemplo, através da computação ubíqua), e não o mundo material que faz parte do digital. O digital não é, desse modo, aquilo que engendra a representação do universo no on-line ou em pixels,

---

como se forçado uma separação em categorias que diferem em natureza e não em grau (essa separação consiste em um falso problema).

Ao retomarmos a questão da mente, em Bergson, vimos que essa consistiria em algo que não se localiza exatamente em um correspondente físico do cérebro, mas, diz respeito a algo que estaria em constante mudança de natureza (difere de si própria de um instante a outro). No novo contexto do digital, em que seres e entidades comunicantes estabelecem comunicação entre si, constitui-se uma *mente ontológica* que toma sua forma virtual para atual em corpos híbridos. Trata-se, por fim, de um *inconsciente maquínico*, tal como propõe Deleuze e Guatarri (2010) em “O Anti-Édipo” e “Mil Platôs”, povoado por máquinas desejantes, criaturas híbridas da realidade social e da ação, responsável pelo desejo como intensidade que produz realidade.

## REFERÊNCIAS

- ARENDDT, H. Truth and politics. In: ARENDT, Hannah. **Between past and future**. Nova York: Penguin, 1968. p. 227-264.
- BERGSON, H. **A evolução criadora**. Rio de Janeiro: Delta, 1964.
- BERGSON, H. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes. 1990.
- CÁDIMA, F. **Sobre a Era Digital: do analógico ao “algorithmic turn”**. Revista FSA. 12. 78-93, 10.12819/2015.12.2.5. 2015
- CHADWICK, A. **The hybrid media system: politics and power**. Oxford University Press, 2013
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F.; **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia** 1. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2010, 560 p.
- DI FELICE, M. **A vida secreta dos objetos: Ecologias da Mídia**. 2015. Disponível em: <<http://www3.eca.usp.br/noticias/aconteceu-professor-do-crp-participou-de-simp-sio-internacional-vida-dos-objetos-ecologias->>.
- DI FELICE, M. **Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar**. São Paulo: Annablume, 2009.
- DI FELICE, M. **Redes sociais digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social**. Revista USP, São Paulo, N. 92, p. 9-19, 2012.
- DIAS, C. P. **A língua em sua materialidade digital**. In: Anais III SEAD. O discurso na contemporaneidade: materialidade e fronteiras. 2016. Disponível em: <[anaisdosead.com.br/3SEAD/Simposios/CristianeDias](http://anaisdosead.com.br/3SEAD/Simposios/CristianeDias)>.

- FOUCAULT, M. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2000.
- GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2008.
- DELEUZE, G. **Bergsonismo**. Trad. Luis Orlandi. São Paulo: Editora 34, 1999.
- GUMBRECHT, H. U. **Productions of Presence: what meaning cannot convey**. California: Stanford University Press, 2004.
- HARAWAY, D. J., **A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century**. Disponível em: **Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature**, New York, Routledge, 1991 (Trad. Bras. Tomaz Tadeu).
- HAYLES, K. **How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics**. University of Chicago Press. 1999.
- HEIDEGGER, M. **Ensaio e conferências**. 2ªed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- LASÉN, A. Remediaciones móviles de subjetividades y sujeciones en relaciones de pareja. In: LASÉN, A.; CASADO, E. (orgs.). **Mediaciones tecnológicas. Cuerpos, afectos y subjetividades**. Madrid: CIS, 2014.
- LIESEN, M. Materialidades mediais. Notas sobre uma perspectiva pós-hermenêutica. In: **Revista Contracampo**, v. 33, n. 2, ed. ago-nov, ano 2015. Niterói: Contracampo, 2015. Págs: 4-20.
- MEADOWS, M. S. **I, avatar : the culture and consequences of having a second life**, Berkeley, CA : New Riders, 2008.
- MELOT, M. Préface. In: PÉDAUQUE, Roger T. **Le document à la lumière du numérique**. Caen, Fr: C&F, 2006
- Ó, J. R. **O governo de si mesmo: modernidade pedagógica e encenações disciplinares do aluno liceal (último quartel do século XIX meados do século XX)**. Lisboa: Educa, 2003.
- SANTAELLA, L. **comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação / Lucia. Santaella**. – São Paulo: Paulus, 2013.
- TURKLE, S. S. T, **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet** (London: Weidenfeld & Nicholson, 1996), 347pp. ISBN 0 297 81514 8. *Convergence*, 3(1), 131-133, 1997.