

Narrativas sobre as culturas digitais em rede ¹

Ana Claudia Fernandes GOMES²
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

O artigo contextualiza narrativas, acadêmicas e ficcionais, criadas a partir da revolução tecnológica e da expansão das redes digitais, que cunharam o conceito de cultura digital, com diferentes abordagens. 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 o questionamento e a necessidade da criação de novos conceitos, paradigmas, léxicos diante das transformações sociais dos ecossistemas comunicacionais e informacionais.

PALAVRAS-CHAVE: redes, narrativas, cultura digital, atores, transliteracias

TEXTO DO TRABALHO

Introdução

. As narrativas, construídas a partir das linguagens, são produções simbólicas e constituem o elemento central da trama social, identitária e 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 socio-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

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Ciências da Comunicação, PPGCOM-ECA-USP, Mestre em Sociologia, USP. Graduada em Ciências Sociais (Sociologia e Antropologia), UNICAMP . Email: anaclaufg@gmail.com

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 denominada cultura digital, 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” (DI FELICE, 2009, p.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).

A partir do trinômio, cultura, comunidade e experiência do sujeito, segundo Suaiden e Leite (2016), a informação se realiza e determina convergências:

“convergência tecnológica (manual-analógica-digital); convergência cultural (conteúdos, confluência dos meios e comunicação por diferentes suportes); convergência de linguagens (imagens, sons, textos) e convergência de realidade (presencial, virtual, etc)” (SUAIDEN e LEITE, 2016, p.15)

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 transliteracias, que reformulam as competências e habilidades demandadas pelo novo habitar em redes.

Passarelli e Gomes (2020) indicam a constituição de três ondas informacionais na sociedade em rede: a primeira onda englobou programas políticos de acesso e inclusão digital, a segunda onda concentrou diferentes formas de apropriação e produção de conhecimentos (literacias de mídia e informação) e a terceira onda, protagonizada pelo conceito das transliteracias, abarca as interações entre humanos e não-humanos, recria formas de sociabilidade e rompe os limites da rede, alastrando-se por todas as esferas da vida social contemporânea. De acordo com as autoras, a sociedade contemporânea hiperconectada apresenta “utopias e distopias em convergência tecendo o agora e os devires” (2020: 256).

Considerando a existência dessa “rede”, o objetivo desse artigo é a apresentação de narrativas diversas, acadêmicas e ficcionais, que entrelaçam humanos e não-humanos, na configuração do que podemos denominar culturas digitais 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)

Comunicação e cultura digital em narrativas acadêmicas

Em 1999, o filósofo Pierre Lévy lança *Cibercultura* e 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)

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” (LÉVY, 1999.p.30)

Em 2001, o semioticista Steven Johnson lança a obra *Cultura da interface* e os capítulos “desktop”, “janelas”, “links”, “texto”, “agentes” e “infinidade imaginada” são “componentes da interface contemporânea”, que segundo o autor, representam “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.

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, como uma dádiva, mediada pela linguagem.

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.

Ainda segundo Johnson (2001),

“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” (JOHNSON, 2001, p.174)

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”. 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 (...)“Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana” (JENKINS, 2009, p.30)

Ainda segundo o autor, “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). Nesse sentido, 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” (JENKINS, 2009, p.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. 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” (COELHO, 2019, p.9).

Como contribuição para o aprimoramento do debate, o estudo destas narrativas acadêmicas, 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 também por Latour.

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 das “naturezas-culturas” (Latour) percebe-se a complexidade desse ecossistema comunicacional e informacional, que transforma-se e recria-se ininterruptamente diante de um “ser-aí” (Heidegger)

Ainda 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). 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. 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).

Jogos de textos e contextos dos atores em rede

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.” (CITTELI, 2008, p. 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 sociação 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. Nesse sentido, sociabilidades, linguagens e configurações estabelecem interações na dinâmica da vida social, em constante movimento e jogo com os seus interlocutores, humanos e não-humanos.

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).

Nesse sentido, alguns questionamentos podem nortear a reflexão: nos jogos de linguagens e sociabilidades estabelecidos pelas culturas digitais em rede, como ocorre a relação simbiótica entre humanos e não-humanos? Como estabelece-se a unicidade entre a rede de células e a rede de dados? Como estabelece-se a ponte do futuro-agora da comunicação, que reconfigura tempo e espaço? Nesse ponto, pode-se recorrer à metáfora da ponte usada por Heidegger, que 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 o autor, 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)

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*” (Acotto, 2017:129), também denominado “infovíduo”.

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 transliteracias 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 transorgânicas justifica-se como exercício teórico e prático de aproximação e distanciamento em relação à realidade social, constituída no “aqui e agora” das interações e interconexões, estimuladas por novas formas de percepções e linguagens.

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 pôde ser identificado como produtor e consumidor de conteúdos digitais, em blogs e sites.

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 transhumana e passa por transformações no decorrer da narrativa, como a inclusão de chips nas mãos e nos olhos e finalmente, o *upload* de seus pensamentos e memórias como proposta de superação à morte física.

A telenovela infantojuvenil *As Aventuras de Poliana*, escrita por Íris Abravanel a partir da obra literária *Pollyanna* de Eleanor Porter, transmitida pelo SBT entre 2018 e 2020, também abordou a temática. A emissora desenvolveu estratégias de narrativas transmídia nas plataformas digitais, a partir de um roteiro que baseou-se no universo tecnológico com referências a aparelhos celulares, aplicativos, games, robôs, androides, redes sociais e influenciadores digitais. Um diálogo entre personagens adolescentes da narrativa teleficcional elucida representações sobre as formas de interação entre os atores em rede, humanos e não-humanos ou “subjetividades maquínicas” (Polivanov, 2019), 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, assim como, a existência de

novas formas de sociabilidade, como as retratadas na música *Crush*, de Bela Fernandes, atriz que representa uma influenciadora digital na trama.

“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”

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).

Na narrativa teleficcional, 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 por personagens na telenovela infantojuvenil, 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, p.299)

O “fazer espaço” pode ser compreendido a partir das *performances* criadas e executadas pelos influenciadores digitais, representados nas narrativas ficcionais ou nas redes, a partir do imbricamento dos formatos e linguagens comunicacionais e da convergência transmídia. Segundo Amaral, Soares e Polivanov (2018):

“As mídias formam, em si, agenciamentos performáticos que indicam modos particulares de agir, olhar, interagir, valorar. Performances formam a textura geral da experiência, na medida em que são históricas (articuladas às formas com que sujeitos lidam com as encenações midiáticas, do rádio, passando pela televisão, sites de redes sociais) e geram matrizes de intensificação que precisam ser pensadas também politicamente. (AMARAL, SOARES e POLINANOV, 2018, p. 76)

Considerações

Na construção dessa narrativa, reunimos várias narrativas, acadêmicas e ficcionais, para pensarmos sobre culturas digitais em redes, que instituem-se e são instituídas por atores humanos e não-humanos. O entrelaçamento dos conceitos como cibernética, interface, convergência, conexão, interação, participação, colaboração, 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. 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 “Admirável Mundo Novo”, Aldous Huxley sintetizou, “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, ps. 395-396)

Para finalizar esse artigo e reiterar a “natureza-cultura” recriada em narrativas sobre as culturas digitais em rede, 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). Diante dos desafios para criação de novos conceitos, paradigmas e léxicos na interface da comunicação com a cultura digital, 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 vâ filosofia” (Hamlet)

REFERÊNCIAS

- ACCOTO, C. **In data time and tide**: a surprising philosophical guide to our programmable future. Milão: Egea, 2018
- AMARAL, A, SOARES, T. POLIVANOV, B. Disputas sobre *performance* nos estudos de Comunicação: desafios teóricos, derivas metodológicas. **Revista RBCC (Intercom)**, vol. 41, n. 1, 2018.
- 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: Iuminuras Itaú Cultural, 2019
- 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
- LATOURET, 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
- PASSARELLI, B. e AZEVEDO, J. (orgs.) **Atores em rede**: olhares luso-brasileiros. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- PASSARELLI, B. e GOMES, A. C. F. “Transliteracias: a terceira onda informacional nas humanidades digitais”. In: **RICI** Revista Ibero-americana de Ciência da Informação. v.13. n.1. Brasília: Universidade de Brasília, 2020. Disponível em <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/29527> . Acesso em outubro de 2020
- PERNIOLA, M. **O sex appeal do inorgânico**. São Paulo: Studio Nobel, 2005.
- POLIVANOV, B. “Identidades na contemporaneidade: uma reflexão sobre performances em sites de redes sociais”. In: Revista do Centro de Pesquisa e Formação. N.8. São Paulo: SESCSP, jul. 2019. Disponível em www.sescsp.org.br Acesso em outubro de 2020
- 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.
- SUAIDEN, E. J. e LEITE, C. **Cultura da informação**: os valores na construção do conhecimento. Curitiba: CRV, 2016