

Territórios híbridos: conectividade e experiências comunicativas tecnometropolitanas

Hybrid Territories: connectivity and techno-metropolitan communicative experiences

Fabio La Rocca

Sociólogo, professor assistente na Universidade de Paul Valéry - Montpellier 3, onde faz parte do instituto de pesquisa IRSA-CRI. Pesquisador do CeaQ (Sorbonne/Paris), em que fundou e dirigiu o Grupo de Pesquisa sobre a Imagem e a MetrÓpole (GRIS). Colaborador do centro de pesquisa ATOPOS da Universidade de São Paulo (USP).
<fabio.la-rocca@univ-montp3.fr>

Tradução: Carlos Eduardo Souza Aguiar

RESUMO

A inteligência coletiva da qual falava Pierre Lévy (1994) dá lugar a uma inteligência conectiva, uma inteligência como compartilhamento, de acordo com a indicação que se extrai da análise de Derrick de Kerckhove (1997). De nosso ponto de vista, essa conectividade permanente representa uma valorização das formas de existência, de um "dasein" tecnológico no qual o espaço físico se mistura com a paisagem da web num contínuo de interconexão. Isso forma um "mundus" tecnológico que afeta a mutação ontológica e culturalmente.

Palavras-chave: Tecnologia. Imaginário. Cibercultura.

ABSTRACT

The collective intelligence, mentioned by Pierre Levy (1994), is replaced by a connective intelligence, an intelligence as sharing, according to Derrick de Kerckhove's analysis (1997). From our point of view, this permanent connectivity represents an appreciation of the existence ways, a "dasein" technological in which the physical space mixture itself with the web landscape in a interconnection continuum. Therefore, there is a "mundus" technological that affects the ontological mutation and culturally.

Keywords: Technology, Imaginary, cyberculture.

É preciso tornar-se tecnológico para poder ser humanista.
Peter Sloterdijk

A "virtualização" da existência que tem sido enfatizada desde o final dos anos 1980 tornou-se algo mais profundo do que a "simples" sensação de evolução das nossas maneiras de *estar-junto*. A existência social e as relações espaço-temporais não são mais moduláveis por meio das separações categóricas entre o real e o virtual. Pelo contrário, estamos diante de uma hibridação entre as diversas modalidades da experiência vivida, uma relação simbiótica entre o espaço físico e os territórios da web.

De certa forma, a inteligência coletiva mencionada por Pierre Lévy (1994), em sua visão do advento do ciberespaço, dá lugar a uma inteligência conectiva, uma inteligência entendida como um “colocar em comum”, segundo a indicação fornecida pela análise de Derrick de Kerckhove (1997). De nossa perspectiva, essa conectividade constante é uma valorização das formas de existência, um *Dasein* tecnológico onde o espaço físico se confunde com a paisagem da Web em um *continuum* de interconexão. Isso forma um *mundus* tecno-urbano que afeta a mutação de uma perspectiva ontológica e cultural.

Essa interconexão é, portanto, o sintoma da ambiência cultural em que nos banhamos, do espírito contemporâneo onde o cotidiano manifesta-se em uma coexistência de paisagens situacionais entre os territórios flutuantes das sinuosidades urbanas até os vários «sites» e «quartos» que indicam os caminhos na “paisagelogia¹” tecnológica em marcha na Tela. Uma tecelagem de redes interligadas ou um “enraizamento dinâmico” com uma forte correspondência entre os elementos do ambiente natural e sócio-tecnológico. Assim, dentro dos meandros dessa paisagelogia, é possível observar várias maneiras de habitar a Web e, simultaneamente, compreender como isso influenciou nossa territorialidade urbana na qual privado e público se mesclam em um único fluxo de situações emotivas coletivas. Em suma, uma religação de territórios que expressa bem a criação e a re-criação de laços sociais em suas diversas formas e cujo ponto nodal e existencial parece ser o viver juntos conectado, que forma, de certo modo, uma nova memória “coletiva”. Essa permanente conectividade baseada principalmente no desejo social de estar junto, de compartilhar os instantes do vivido: uma espécie de “significação imaginária social”, repetindo aqui a fórmula de Castoriadis (1975).

Lembre-mo-nos, porém, que para esse filósofo é o imaginário social que permite ao indivíduo ser um “indivíduo social”, apto à vida em sociedade por meio da participação em significados coletivos. Assim, a diversidade da paisagelogia digital adere a esse tipo de significados coletivos através da construção de um magma referencial que dá forma e substância ao imaginário social por meio de bolhas de comunicação, de nuvens culturais se propagando no universo eletrônico para contaminar e acompanhar a vida cotidiana em suas áreas vitais. A ágora Internet é cada vez mais uma expressão da “digitalização” da vida cotidiana com uma “sítologia” existencial formado pelas várias redes de relações, informações e partilhas. Em suma, pelos vários sites comunitários

1 Sobre este tema, o GRETECH (Groupe de recherche sur la technologie et le quotidien) consagrou diversas reflexões : www.gretech.cea-sorbonne.org. Ver também a obra de S.Hugon, *Circumnavigations. L'imaginaire du voyage dans l'expérience Internet*, Paris, CNRS Éditions, 2010, em particular o capítulo III.

e de expressão que representam vestígios e pegadas da nossa existência. Essa exposição da vida online nos indica bem uma forma habitativa deste mundo sócio-digital. É necessário, posteriormente, pensar a Web como um espaço de vida onde as emoções coletivas se expressam, onde se vive, em um sentido existencial e relacional, as relações sociais, isto é, a nossa relação com o mundo e nossa participação neste mundo como atores do teatro existencial. Como, então, nós habitamos este mundo sócio-digital? Quais são as formas habitativas, expressivas e teatrais desta socialidade on-line?

Nesse tipo de conduta, a *persona*, que poderia ser chamada aqui digital², irradia-se na estratégia conectiva, dando um sentido a seu *ser-aí* como uma forma de presença social que traça e denota os caminhos da experiência vivida e a existência em relação. A *persona*, no sentido junguiano, é a parte pela qual o ego entra em um relacionamento com o mundo. Essa relação de associação com o mundo e com o Outro é construído sobre um plano simbólico e imaginário e se atualiza na maneira de viver no cotidiano por meio da extensão tecnológica numa hibridação de espaços. Habitar a Web é assim um tipo de paisagem formada por várias ligações que tecem nós existenciais nos quais vamos construir habitações simbólicas. Estes ilustram claramente uma união sociotécnica de múltiplas formas expressivas que surgem. Este modo de habitar configura uma esfera de relações e conexões com múltiplas entradas; resultado de uma midiaticização da existência social formando um ecossistema tecno-mediático estruturado em torno do intercâmbio e da conexão. Na experiência habitativa digital a identidade se coloca, então, a nu. Desenvolve-se, em consequência, uma cartografia humana relacional e comportamental através da qual é possível visualizar os estados de espírito do indivíduo na cena existencial da Web. Nesse sentido, por exemplo, habitar a casa desta grande comunidade desenhada pelo Facebook - que poderíamos definir como a colonização da vida cotidiana - representa um sinal evidente da penetração da rede sempre na posição ON com as suas inúmeras "atualizações" de perfil, os *likes*, os comentários e especialmente as mensagens sobre o que estou fazendo, ou seja, o estado emocional "postado" permanentemente. Isso é, de certo modo, a realização daquilo que Enzenberg entendia, sob a forma de utopia na década de 1970, como tornar-se sua própria mídia, ou seja, tornar-se emissor de mensagens. Neste mundo de emissores de estilo Facebook, Twitter ou Ning, isso forma uma ligação de humores e de emoções de vários indivíduos e, portanto, um ponto

2 Derrick de Kerckhove em sua obra *L'intelligence des réseaux* define como *persona digital* nossa extensão digital.

de vista do imaginário social, as metrópoles conectadas simultaneamente. Um tipo de efeito que Derrick de Kerckhove (1997) chama de *webitude*, emblema de interatividade, de conectividade e, portanto, de um espaço relacional e colaborativo. Uma onda existencial: esse poderia ser um dos nomes do universo do Facebook, que está incrustado no espaço metropolitano, onde vemos triunfar uma linguagem digital da comunicação: uma intensa troca de “posts”, mensagens, fotos, vídeos, o que nos mergulha em uma paisagem da cultura hipercomunicativa, seguindo Jean Baudrillard (1987) no “ecstasy da comunicação.”

Neste cenário da tendência habitativa das redes sociais, estamos diante de uma variedade de sites *friends* e comunitários que podemos conotar como meta-mídias interativas remodelando a vida cotidiana. Um ecossistema em que se materializa uma união entre o *homo sapiens* e o *homo numericus* gerado através de vários dispositivos tecnológicos que conotam nossa existência entre uma multiplicidade de janelas, hipertexto, conexões sem fios e toda uma cultura de objetos fetiches que investe nossa sociedade de uma áurea tecnomágica. Esta tendência de habitar o mundo na fusão entre o espaço urbano e a paisagem da Web mergulha-nos em uma existência carnal e emocional com reflexos tanto sobre o corpo aumentado quanto sobre o espaço aumentado. Na verdade, com os implantes tecnológicos, os vários objetos e dispositivos, o homem torna-se um tipo de suporte da informação. Isso quer dizer que o corpo se torna uma extensão das diferentes tecnologias que nos acompanham no cotidiano e fazem circular, assim, na velocidade do espaço, informações, imagens, mensagens. É suficiente ver a proliferação de vários dispositivos móveis que vão particularizar nosso corpo como o iPhone, os vários dispositivos de jogos móveis como Nintendo DS, Playstation, iPad, smartphones e acessórios de telefonia celular, como fones de ouvido Bluetooth. Esses vários “Zeug”, para falar à maneira de Heidegger, ou seja, essas coisas ao nosso redor, os utensílios que, juntos, formam um complexo (Zeugganzes) referencial para o ser, estão lá para testemunhar, permanecendo em uma perspectiva *heideggeriana*, nosso modo cotidiano de relação com o mundo, nossa presença-no-mundo. Uma espécie de interatividade permanente ocorre através desses dispositivos móveis que alteram nossa gestualidade e onde o nosso corpo imerso no espaço físico através de ferramentas tecnológicas de conexão móvel está, ao mesmo tempo, em simbiose com um espaço “outro”, um corpo conectado a outras redes e, conseqüentemente, a outros corpos de um ponto de vista mental e emocional. Trata-se então, inspirado no pensamento de Sloterdijk, de uma realidade dos meios humanos e sociais – o ecúmeno-tecno-simbólico.

Isso nos parece ser um dos reflexos climatológicos do ser no mundo contemporâneo: corpos aumentados + espaço aumentado é um sinal de *tecnologização* da existência, ou a *digital life*. Mas também a maneira em que nós habitamos o mundo em sua dupla versão de presença física e de conexão às redes Web. Neste cenário de *tecnologização* da existência talvez poderíamos nos aventurar e encontrar as características nietzschianas de *Übermensch*, o “super-homem”, aquele que é capaz de viver a vida como um jogo criativo, projetar-se para o futuro e saber se relacionar de maneira inédita com a realidade. Assim, um homem de entidade corporal que aqui se torna tecnológico de um ponto de vista metafórico, mantendo-se numa óptica inspirado pela filosofia de Nietzsche, parece ser uma reavaliação do significado de ser.

Observamos, assim, que maneira as tecnologias e a paisagem da Web irão definir tanto nossa espacialidade, quanto nossa corporeidade e identidade. O uso das sugestões técnicas digitais como os jogos de vídeo, o uso de smartphones, etc., são uma forma de ação de extensão da nossa vida cotidiana e seus espaços vitais nas lógicas sociais articuladas pela existência digital. Uma existência, é claro, que se refere à complexidade e à multiplicidade das disposições tecnológicas que irão influenciar nossa existência social. Deve ficar claro, quando falamos hoje da existência social, que não se pode dividir o espaço físico e aquele da Web e, assim, aceitar o embaralhamento das fronteiras entre o real e o virtual, como diria P.K. Dick. É preciso, portanto, exceder esta oposição/separação entre real e virtual e focar a banalidade da existência de um *continuum* que vai articular a identificação social e espacial de todos. Ou seja, a semântica da Web irá formar uma “espacialidade” particular com extensões no espaço urbano, um vai e vem como atração sobre nosso imaginário e nosso cotidiano. Isso naturalmente tem um forte impacto sobre a dimensão cultural do mundo contemporâneo. Por um lado, a posse de objetos tecnológicos nômades por outro, a quantidade de troca, de relação e disponibilização on-line da existência, são o sinal de um temporalidade cultural contaminante da vida cotidiana dos indivíduos em suas múltiplas errâncias espaciais. Poderíamos medir, por esse fato, a imersão da técnica no corpo social e espacial e o impacto sobre nossa sensibilidade. O que vai definir, a propósito, uma das maneiras das “formas comunicativas do habitar”, como diria Massimo Di Felice (2009). Essa imersão e estas formas de habitar, colocando-se no contexto da fenomenologia da percepção de Merleau-Ponty, irão influenciar e mudar a “visão” de uma perspectiva da estrutura do espaço-tempo que, neste contexto, é afetada pelos meios de comunicação digitais e tecnologias de uso móvel.

Uma transmutação se opera então no nível cultural, temporal e, mais amplamente como mostra Marshall McLuhan, no nível dos sentidos. Em nossa sociedade, por meio desta imersão tecnológica, implementa-se uma forma de “reprodutibilidade tecnológica” ligada à inundação pelas novas mídias e dispositivos e sua capacidade de acumulação, circulação e imediatismo, caracterizando o contexto espaço-tecnológico. Espacialidade e temporalidade estão em uma fase de redefinição, ou melhor, de adaptação atmosférica. Nesse sentido, o nomadismo e as várias redes electrónicas permitem, evocando aqui o pensamento de Maffesoli, “viver em tempo real, e especialmente coletivamente, experiências culturais, científicas, sexuais, religiosas que são características da aventura existencial” (Maffesoli, 1997, p. 27). Além disso, atrelado ao que acaba de ser afirmado, é sintomático ver a instantaneidade sociotecnológica, através do Twitter ou Facebook, e especialmente a localização da errância espacial. E isso se conecta bem em relação à temporalidade e à espacialidade da nossa existência social, um momento “consumido” em compartilhamento com os outros e, ao mesmo tempo, dando também um significado especial ao espaço das metrópoles na qual essa experiência está se liberando e se espalhando pela paisagem da Web. Um tipo de território em movimento, uma metrópole redobrada e, conseqüentemente, uma portabilidade de nossa existência em que se baseia a co-presença múltipla. Uma outra maneira de destacar esse aspecto da natureza cibernética digital, que influencia o espaço mergulhando-nos em um urbanismo de sistema de informação e de trocas, reside na multiplicação de aplicativos de posicionamento geográficos, cujo um dos exemplos mais banais é o *Facebook Places*. Mesmo que por trás dessa aplicação existe a instrumentalização e a lógica do mercado capitalista no mundo da publicidade, ela releva bem a pertinência do posicionamento e da lógica “situacional”. Ou seja, a presença espacial e social que espalha instantaneamente em toda a paisagem da Web contaminando o urbanismo através de um aqui e agora contextualizado por smartphones e seus mecanismos de geolocalização. Usando o *Places* em um dado lugar, tal atividade lúdica ou comercial será ilustrada, nossa presença poderá ser anunciada e, na lógica social do compartilhamento, será possível conhecer as pessoas que usam o mesmo serviço naquele momento. Na mesma direção, *Foursquare* através do seu slogan *Check-in find your friends unlock your city*, representa uma rede essencialmente fundada na posição geográfica da *persona* digital e nos permite conhecer e explorar os lugares onde se viaja: *new way of exploring your city* é o lema dessa específica rede social. Trata-se de um jogo, uma cartografia social, que é tanto um site, com a capacidade de estar vinculada ao Facebook e Twitter, quanto um aplicativo para iPhone, Blackberry e Android.

Aqui também, uma aplicação desenvolvida para a mobilidade conectiva através os dispositivos móveis, enfatizando a frequência de uma espacialidade urbana específica que, no site da Web, poderia representar uma forma de conhecimento e uma particularização do lugar. Da mesma forma, na panóplia dos sites e aplicações para os nômades pós-modernos geolocalizados, poderíamos também citar *Gowalla* com suas rotas compartilhadas por usuários, *Loopt* para localizar seus amigos e seus contatos e *Google Me* como proposta de web social.

Esta *sítologia* mostra o sinal de uma fusão múltipla entre os elementos que caracterizam os traços culturais e existenciais do humano pós-moderno: afetos, percursos, posições, trocas, jogo, presença. Aqui e agora, tal nos parece ser a singularidade banal da Ágora digital, instantaneidade é a ação pela qual o Eu entra em fusão com o outro através da partilha do status emocional. Essa instantaneidade, que também é a base para o sucesso do Instagram, aplicativo que permite compartilhar - como recita a descrição no site - sua vida com seus amigos por meio de fotos. Uma maneira que é da ordem de um estético divertido, lúdico, de fusão com o outro através da partilha, formando aqui o que Maffesoli (2012) chama de "comunhões emocionais."

Nessa lógica, estamos em face, usando uma expressão de Louis de Miranda (2010), de uma "instantaneidade pulsional" onde o compartilhamento de prazeres e emoções se desencadeia em um compartilhamento, liberando um desejo vital. Ou talvez devêssemos dizer, um fluxo vital. Esse último inicia-se no fluxo eletrônico que poderíamos compreender como uma das bases do imaginário contemporâneo, então um fluxo da existência no seio do qual os meios de comunicação, como nos mostrou McLuhan, afetam os sentidos e podem ser entendidos como extensões físicas e mentais em sua relação com o meio ambiente. É esse conjunto de complexidade tecnológica que formará um cotidiano no qual o homem vive suas ações em um fluxo emocional constante. As dimensões temporais, culturais, espaciais, culturais e paisagísticas, são então cadenciadas por um ritmo tecnológico de vida, uma escansão de *bits* e *beats* transformando a intensidade da vida cotidiana. Na verdade, seria um sinal, um eco, uma tonalidade climatológica da instituição da sociedade através da contaminação do imaginário tecnológico.

Bibliografia

Baudrillard, Jean. **Simulacres et simulation**. Paris : Galilée, 1981.

- Baudrillard, Jean. **L'autre par lui-même. Habilitation.** Paris : Galilée, 1987.
- Castoriadis, Cornelius. **L'institution imaginaire de la société.** Paris : Seuil, 1975.
- De Kerchove, Derrick. **L'intelligence des réseaux.** Paris : Odile Jacob, 1997.
- Di Felice, Massimo. **Paisagens pós-urbanas. O fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar,** São Paulo, Annablume, 2009.
- Durand, Gilbert. **L'imaginaire. Essai sur les sciences et la philosophie de l'image.** Paris : Hatier, 1994.
- Greenfield, Adam (2006). **Every[ware]. La révolution de l'ubimedia,** trad. fr. Cyril Fiévet. Limoges : FYP, 2007.
- Heidegger, Martin. **Essai et conférences.** Paris : Gallimard, 1958.
- Hugon, Stéphane. **Circumnavigations. L'imaginaire du voyage dans l'expérience Internet.** Paris : CNRS Éditions, 2010.
- Huizinga, Johan. **Homo ludens : essai sur la fonction du jeu.** Paris : Gallimard, 1951.
- La Rocca Fabio. **La ville dans tous ses états.** Paris : CNRS Éditions, 2013.
- La Rocca, Fabio. « Habitar a Web : paisagens e nuvens da cultura digital »; in Revista de Comunicação e Linguagens N°42 **Genealogias da Web 2.0**, Pedro Andrade, José Pinheiro Neves (org.). Lisboa: Portugal, 2011.
- Les Cahiers Européens de l'Imaginaire**, N°3 « Technomagie ». Paris : CNRS Éditions, 2011.
- Lévy, Pierre. **L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace.** Paris : La Découverte, 1994.
- Maffesoli, Michel. **Du nomadisme, vagabondages initiatiques,** Paris : LGF, 1997.
- Maffesoli Michel, **Homo Eroticus. Des comunions émotionnelles,** Paris : CNRS Éditions, 2012.
- McLuhan, Marshall (1964). **Pour comprendre les médias,** traduit de l'anglais par Jean Paré. Paris : Seuil, coll. Point, 1968.
- Merleau-Ponty, Maurice (1945). **La phénoménologie de la perception,** Paris : Gallimard, 1964.
- Mitchell, William J., *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*, Cambridge: MIT Press, 1996.

de Miranda, Luis. **L'art d'être libres au temps des automates**. Paris : Max Milo, coll. Essais et documents, 2010.

Rouillard, Dominique (sous la direction). **L'infraville/Futurs des infrastructures**. Paris : Archibook, 2012.

Simondon, Gilbert. **Du monde d'existence des objets techniques**. Paris : Aubier Montaigne, 1969.

Sloterdijk, Peter. **Règles pour le parc humain** (1999) suivi de **La domestication de l'Être** (2000), traduction de l'allemand par Olivier Mannoni. Paris: Mille et une nuits, 2010.

Recebido em: 3/08/2016
Aceito em: 3/08/2016

Endereço do autor:
Fabio La Rocca <fabio.la-rocca@univ-montp3.fr>
UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY MONTPELLIER 3
Route de Mende 34199 - Montpellier Cedex 5
Montpellier, França