



ARTE & COGNIÇÃO
CORPOMÍDIA, COMUNICAÇÃO, POLÍTICA

HELENA KATZ
CHRISTINE GREINER
(ORGANIZADORAS)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecária Juliana Farias Motta CRB7- 5880

A786 Arte e cognição / Organização Helena Katz; Christine Greiner.
São Paulo: Annablume, 2015.

280 p.; 14 x 21 cm. (Leituras do Corpo)
Vários autores.

ISBN: 978-85-391-0733-9

1. Dança. 2. Corpo humano. 3. Percepção. 4. Comunicação e semiótica.
I. Arte e cognição. II. Título: corpomídia, comunicação, política.

CDD 700

Índice para catálogo sistemático:

1. Dança.
2. Corpo humano.
3. Percepção.
4. Comunicação e semiótica.

ARTE & COGNIÇÃO:
CORPOMÍDIA, COMUNICAÇÃO, POLÍTICA

Capa

Jeferson Santiago de França

Imagem de Capa

Horizontal tree; Piet Mondrian

Projeto e Produção

Coletivo Gráfico Annablume

Annablume Editora

Área Corpo, Sexualidades e Políticas da Multidão

Conselho Científico

Bárbara Szaniecki

Christine Greiner

Giuseppe Cocco

Homero Silveira Santiago

José Neves

Luis Quintais

Richard Miskolci

1ª edição: julho de 2015

© Helena Katz /Christine Greiner

Annablume Editora

Rua Dr. Virgílio de Carvalho Pinto, 554, Pinheiros

05415-020 São Paulo. SP. Brasil

Telefendas: (11) 3539-0225 – Tel.: (11) 3539-0226

www.annablume.com.br

Corpo apps¹: do dispositivo ao aplicativo

Helena Katz

“Às vezes, é preciso se subtrair ao rumor”, dizia Ginzburg (2014, p. 13), referindo-se à necessidade de “se subtrair ao rumor incessante das notícias que nos chegam de toda parte” para compreender o presente, que deve ser olhado “de esguelha”. Sábia recomendação, sobretudo quando se trata do corpo, esse assunto mais que trivializado, que se fez onipresente em todas as áreas do conhecimento, pipocando em todos os cantos para onde se olha.

Embora nunca se tenha falado do corpo com a intensidade e a maneira como hoje se fala, e tantos de nós dediquem cada vez mais tempo às receitas de como mantê-lo saudável, jovem e sempre atraente (que, subi-

1. O conceito de corpo apps (corpo aplicativo) foi cunhado em 2013 por Sheila Ribeiro, durante a pesquisa de doutorado que realizava junto ao Programa em Comunicação e Semiótica da PUC-SP.

tamente, se tornaram sinônimos), corpo e vida estão ficcionalizados. Foram transformados em aplicativos e, como qualquer aplicativo, passaram a depender de uma administração competente – o que pode ser traduzido como a capacidade de estar sintonizado com os avanços técnicos e os conhecimentos científicos mais adequados. E como avanços e conhecimentos mudam muito velocemente, estamos agora sempre muito ocupados em garimpar as mais recentes novidades, que não páram de se suceder. Dependemos delas para “funcionar” bem.

Corpo apps /vida apps. Apps = *applications programs*. Estamos lidando com a vida e com o corpo como se eles fossem agora “programas aplicados”, que podem ser redesenhados. As explicações de “como” reprogramar variam, por isso vivemos no estado de sempre alerta para não perder qualquer mudança nas instruções: carboidratos não podem ser comidos à noite, a taxa limite do colesterol ruim abaixou, sal não pode ser iodado, é preciso fazer intervalos de alguns segundos entre os exercícios para que eles funcionem como devem, etc etc etc.

O objetivo aqui é chamar a atenção para uma mudança relevante: da preocupação em identificar os dispositivos e a sua ação em nossas vidas, para a percepção de que nossas vidas passaram a ser pautadas pela lógica do aplicativo. Do mundo dos dispositivos para o viver pensado e praticado como aplicativo. Atenção: releia a frase anterior para não seguir adiante supondo que a questão é a do viver com os aplicativos, como, por exemplo Lev Manovich lida em sua publicação mais recente, *Software Takes Command* (O Software Assume o Comando)

(2013). Aqui se propõe investigar o fato de nós mesmos haveremos nos tornado aplicativos.

Até pouco tempo atrás, quem poderia imaginar que sairia do consultório do seu médico sem uma lista de pedidos de exames e/ou uma receita com medicamentos? No dia 04 de março de 2014, o jornal argentino *La Nación* estampou, na seção Saúde, a seguinte manchete: “O cardiologista que receita apps a seus pacientes”. A estrela da reportagem era Eric Topol, o cardiologista e geneticista que transformou o programa cardiovascular da Clínica Cleveland na principal referência de sua área nos Estados Unidos, palestrante do TED², que, em outubro de 2009 falou sobre o futuro da medicina (*The wireless future of medicine*). Não apenas afirmou que a tecnologia estava mudando o entendimento sobre cura, como divulgou que seja qual for o diagnóstico, ele sempre tentará encontrar um aplicativo que ajude a controlar a sua causa – o que não parece ser um problema em um mundo no qual chegam ao mercado, a cada semana, centenas de aplicativos para a saúde. Seu principal instrumento de trabalho é o celular.

Ele mesmo tem um sensor com micro agulhas implantado debaixo da pele para medir seus níveis de açúcar no sangue – um dispositivo que pode mudar a vida de quem sofre de diabetes, que deixa de depender de agulhas espetando os dedos para saber a quantas anda a sua glicose.

2. TED (Technology, Entertainment, Design) é uma fundação privada, criada em 1984, que se dedica a disseminar ideias através de palestras de 18 minutos gravadas e disponibilizadas em seu site (www.ted.com).

O uso dos aplicativos, segundo Eric Topol, muda também a relação médico-paciente, pois cada um passa a supervisionar sozinho o que está se passando consigo mesmo, ou seja, a informação vai direto para o paciente, e não para o médico. Ele decide se vai ou não comer aquele pedaço de torta porque sabe como estão os seus níveis naquele momento (bem como em momentos anteriores), e o que acontecerá caso coma. E vai poder acompanhar tudo em tempo real, caso esteja usando o implante. Otimista, fala da metodologia de tratamento dos aplicativos como medicina preventiva, capaz de detectar e revelar indícios importantes do que ainda vai acontecer.

A medicina de Topol pertence à lógica que hoje nos conduz sem nos darmos conta da extensão e intensificação do seu alcance: a lógica do software. Repetindo: não se refere ao fato de vivermos hoje usando softwares, mas de um jeito de viver que começou assim:

O software tornou-se a nossa interface com o mundo, com os outros, com a nossa memória e a nossa imaginação – uma linguagem universal, através da qual o mundo fala, e um motor universal com o qual o mundo funciona. O que a eletricidade e o motor a vapor foram para o início do século XX, o software é para o início do século XXI (MANOVICH, 2013, p. 2)³

3. Software has become our interface to the world, to others, to our memory and our imagination – a universal language through which the world speaks and a universal engine on which the world runs. What electricity and the combustion engine were to the early twentieth century, software is to the early twenty-first century” (MANOVICH, 2013, p. 2)

A eletricidade e o motor a vapor possibilitaram a sociedade industrial, e o software também transforma a sociedade na qual vivemos hoje. Manovich criou o neologismo “softwarização” (“*softwarization*”) para expressar que entre 1960 e 2010 surgiu e consolidou-se a “cultura do software”⁴. Pleiteia o estatuto de categoria teórica para o software desde seu livro anterior (2001) *The Language of New Media / A Linguagem das Novas Mídias*, lamentando o pouco interesse que esse assunto tem merecido, inclusive por parte de quem pesquisa e trabalha na cultura digital.

Quando Lyotard escreveu *A Condição Pós-Moderna* (1979), chamou a um de seus capítulos de “Conhecimento nas Sociedades Computadorizadas” porque já atentava para a importância do que sucedia na relação entre o computador e o conhecimento. Trinta e quatro anos depois, a mudança que ele estava detectando alcançou proporções inimagináveis na época, deixando claro que quando as formas de adquirir conhecimento mudam, muda o conhecimento. Por isso, Manovich propõe a existência de uma “epistemologia do software”, pois atribui ao software o papel de modificador do nosso modo de conhecer e, portanto, de produzir conhecimento (MANOVICH, 2013, p. 338).

4. Manovich usa software em um sentido ampliado, referindo-se não apenas aos aplicativos, ao sistema que eles formam, às ferramentas de programação do computador, mas também aos serviços das redes sociais e às tecnologias de mídias sociais (MANOVICH, 2013, p. 6)

Podemos avançar um pouco mais, para além da formulação de uma epistemologia, pois trata-se de uma transformação tão densa e profunda, enredada e enredando tudo e todos. Nossa intensiva convivência com os softwares tornou-se uma lógica, um modo de lidar com o mundo, com os outros, consigo mesmo. Lógica enquanto propriedade de organizar o pensamento, de relacionar ideias. Assim funcionamos agora e, curiosamente, ainda não identificamos com muita clareza esse traço novo.

O software se caracteriza sobretudo por configurar uma ação funcionalista de primeiro grau: ele existe para executar a tarefa x, foi criado para isso, e deve atender de forma rápida e eficiente o propósito que lhe deu vida. O software é da ordem do “existe para”. Recorre-se a ele somente quando se tem interesse na função para a qual existe. Mas lidamos tanto com eles que essa lógica que os estrutura termina por nos contaminar e a virar um comportamento, mesmo quando não estamos diretamente envolvidos com softwares. Aos poucos, vamos passando a nos relacionar com tudo e todos também nesse eixo do “as coisas são para uma certa função”. E, lentamente, o “as coisas” passa a ser também “as pessoas”, “as atitudes”, “as escolhas” etc.

É a estreita conexão entre o software e aquilo a que ele se destina que estrutura a sua lógica. Sendo os seres da cultura digital que muitos somos, passando as horas que passamos a cada dia com as telas (do computador, dos tablets, do celular, da tevê) algo deve estar acontecendo conosco neste contato continuado com os softwares e sua lógica de funcionamento.

Nicholas Carr conta, em seu livro *What the internet is doing to our brains* (O que a internet está fazendo aos nossos cérebros) (2011), o que aconteceu a Nietzsche, quando, doente dos olhos, compra uma máquina de escrever dinamarquesa Malling-Hansen, no começo de 1822, e aprende a datilografar. Conquistando o conforto de escrever de olhos fechados, pôde continuar transferindo seus pensamentos para o papel. Empolga-se tanto, que declara seu encantamento em um pequeno poema:

A bola de escrever é uma coisa como eu: feita de ferro/Que, contudo, facilmente se espirala em viagens/Paciência e tato são necessários em abundância,/Assim como dedos finos, para usar-nos. (NIETZSCHE, em CARR, 2011, p. 18)⁵

Começa o poema associando a máquina a si (“*a thing like me*”/“uma coisa como eu”), e o termina com o pronome oblíquo “nos”, (“*to use us*”/ usar-nos) ou seja, o que era uma associação, passa a ser uma fusão, com a explicação de como isso ocorreu: pelo uso dos dedos. Seus dedos, que aparentemente apenas tocavam a máquina de escrever, promovem bem mais do que apenas um encontro, a ponto do escritor e compositor Heinrich Köselitz, um de seus amigos mais próximos, identificar uma mudança na sua escrita. Köselitz aponta que ela havia ficado mais telegráfica, como se “o poder da máquina, seu “ferro”, fosse,

5. “The writing ball is a thing like me: made of iron / Yet easily twisted on journeys / Patience and tact are required in abundance, / As well as fine fingers, to use us” (NIETZSCHE, em CARR, 2011, p. 18)

por algum misterioso mecanismo metafísico, transferido para as palavras, ficasse impresso na página”. Ele próprio contava que seus “pensamentos em música e a linguagem frequentemente dependiam da qualidade da caneta e do papel”⁶. E a resposta de Nietzsche foi assertiva: “Você está certo. O nosso equipamento de escrita participa na formação de nossos pensamentos”⁷ (CARR, 2011, p. 18).

São declarações poderosas, que sublinham que o tipo de equipamento que se usa impregna-se de tal modo no trabalho que produz, que dele não mais pode ser separado – ou seja, garantem que o dispositivo tecnológico não é simplesmente um objeto exterior ao processo de produção, uma ferramenta que apenas viabiliza tecnicamente o fazer, ficando externa a ele, pois sua materialidade adentra naquilo que produz de forma estruturante. É a confirmação de que as trocas de um corpo (humano) com outro corpo (o da máquina) são trocas com transformação, e o que lhe parece ser apenas exterior (os equipamentos), se ‘carnificam’ em corpo. Em conformidade com o que a Teoria Corpomídia⁸ (KATZ e GREINER) propõe, evidenciam que o corpo não é um organismo apenas biológico, uma tabula rasa sobre a qual a cultura

6. “... the machine’s power – its “iron” – was through some mysterious metaphysical mechanism, being transferred into the words, it pressed into the page” (CARR, 2011, p. 18).

7. “You are right. Our writing equipment takes part in the forming of our thoughts” (CARR, 2011, p. 18).

8. Corpomídia é sinônimo de corpo e o uso desse conceito tem por fim enfatizar a não existência de um corpo pronto, no qual as transformações ocorrem dentro dele. Corpomídia quer dizer que o corpo é mídia do que está nele se passando em tempo real.

vai, depois dele pronto, inscrevendo seus traços. Quando se trabalha em uma perspectiva evolucionista, deixa de ser possível falar de um corpo ‘pronto’.

O que está fora adentra e as noções de dentro e fora deixam de designar espaços não conectos para identificar situações geográficas propícias ao intercâmbio de informação. As informações do meio se instalam no corpo; o corpo, alterado por elas, continua a se relacionar com o meio, mas agora de outra maneira, o que o leva a propor novas formas de troca. Meio e corpo se ajustam permanentemente num fluxo inestancável de transformações e mudanças (KATZ e GREINER, 2001, p. 71).

Cabe lembrar que as transformações não se limitam ao corpo, pois também a máquina virá a ser modificada. A continuidade do contato do corpo com aquilo que passa a usar com frequência promove novos hábitos cognitivos, e as novas habilidades que foram conquistadas pedirão novos equipamentos. Isso ocorre porque corpo, movimento e cognição se relacionam.

O filósofo norte-americano Mark Johnson, professor de Ciência Cognitiva e Linguística e também de Ciência da Computação na Brown University, mostrou, em 1987, que a cognição tem origem na motricidade. Explicou que a ideia de corpo como uma coisa pronta e delimitada, que se comunica com o que lhe é exterior com um fluxo de movimento está apoiada no conceito de corpo-recipientes, corpo como um contêiner fechado, no qual se depositam conteúdos.

A situação que Nietzsche viveu entre 1821 e 1822 reverbera também na pergunta que Heidegger fazia, em 1953, sobre a diferença entre a mão que escrevia e a que datilografava, e se renova quando a ponta dos dedos passa a comandar a nossa comunicação. Não somos mais cognitivamente os mesmos. O que está agora em jogo são as nossas novas capacidades adaptativas, que apontam para mudanças importantes no campo da comunicação, da ética, da política e da cultura.

É a existência da neuroplasticidade cerebral que sustenta que realmente ocorre uma codependência de transformações incessantes entre corpo e ambiente. Foi a descoberta da neuroplasticidade que encerrou com o entendimento de que o cérebro humano era imutável. Já em 1950, o biólogo inglês J.Z. Young, em uma série de palestras transmitidas pela BBC, ponderava sobre a evidência de que nossos neurônios se desenvolvem e ficam maiores com o uso, e se atrofiavam ou desaparecem pelo desuso. Já naquela ocasião, abria a possibilidade de que nossos contatos com o mundo fizessem uma diferença em nós, nos transformassem: “é possível que qualquer ação deixe uma impressão permanente no tecido nervoso” (YOUNG, em CARR, 2011, p.21)⁹.

O fato de um cérebro adulto continuar sendo maleável não representa somente uma afirmação de caráter biológico. Trata-se, sobretudo, de um argumento forte para confirmar que nossos contatos com o ambiente efetivamente produzem algo em nós, e para garantir que o cérebro

9. “It may be therefore that every action leaves some permanent print upon the nervous system” (YOUNG, em CARR, 2011, p. 21).

não é uma máquina e os neurônios não formam estruturas permanentes com papéis definidos e congelados. E isso não é tudo, pois como não são fixos e tampouco congelados, os circuitos neurais que desenvolvemos para dar conta de uma certa atividade podem cuidar também de outra.

Tudo o que vamos vivendo nos modifica. E a força do espiralamento permanente entre corpo e ambiente vai produzindo novas necessidades, que nos impulsionam a inventar o que é necessário para atendê-las. A percepção deste espiralamento é fundamental para que se compreenda que isso que a internet faz hoje conosco pertence a um fluxo que não foi por ela iniciado, pois pertence à história evolutiva dos instrumentos que fomos inventando e que nos foram moldando. É também desta estreita relação de codependência entre corpo e ambiente que todas as mídias foram e continuam a ser descobertas/ inventadas/ produzidas/exploradas.

Nos tempos de constante conectividade em que nos encontramos, o uso de cada uma delas tem a ver com o modo como vivemos, com o que lembramos e esquecemos, com o que produzimos, com a maneira como guardamos/encontramos o que produzimos.

O corpo *onoff*

Santiago Swallow nasceu no dia 14 de abril de 2013, depois de duas horas de trabalho de Kevin Ashton¹⁰, cus-

10. Como engenheiro no MIT, 14 anos atrás, Kevin Ashton colaborou na concepção da “Internet das Coisas”. Em 2010, vendeu sua companhia de ener-

tou U\$ 68 dólares, e tornou-se uma webcelebridade. Santiago foi inteiramente criado com recursos da internet.

Seu nome veio do Scrivener, software muito usado por escritores interessados em batizar seus personagens. O processador produziu também Alonzo Arbuckle, Leon Ling, Phil Portlock e Judson Jackman, mas seu criador preferiu Santiago Swallow. Tendo um nome, foi possível abrir uma conta no Gmail e outra no Twitter, inclusive com o selo de confiabilidade de “conta verificada”. Passo seguinte: comprar seguidores no twitter, disponíveis no site fiverr.com. Por U\$ 50 dólares, Kevin comprou 90 mil seguidores para Santiago; 48 horas depois, eles estavam na conta. Para garantir a sua existência ‘real’, ele ganhou um rosto, resultado da mistura de 3 fotos do Google Images, que foram tratadas por uma cópia gratuita de um software da Adobe que manipula imagens, o Lightroom. Para mantê-lo twittando, bastou uma cópia do TweetAdder, software tipo DJ, que busca dados em meia dúzia de contas. Com eles, permite continuar a twittar, a seguir e a retwittar em nome de Santiago, que também ganhou um verbete na Wikipedia, com uma biografia inventada a partir da de Peter Drucker, e um site comprado no WordPress, que custou U\$18 dólares. PeopleBrowser, companhia que oferece o serviço Kred, dedicado a medir níveis de influência, e que tem como clientes gigantes como Procter & Gamble, Ogilvy & Mather e Budweiser, menos de um dia depois de Santiago haver sido inventado, lhe conferiu o índice 754, em uma pontuação máxima de 1000.

gia para a Belkin, onde agora trabalha como Coordenador Geral.

Se você pensa que Santiago Swallow escancara apenas que o verbo existir funciona de outra maneira no mundo *on line*, está deixando escapar o principal, porque ele nos leva a refletir, por exemplo, que também os que ‘existem’ no mundo *off line* não necessariamente ‘existem’ da mesma maneira no mundo *on line*. Como se sabe, é grande o percentual de pessoas que inventa outros perfis para si mesmas na vida *on line*. Já é consensual o reconhecimento da transformação no vocabulário, com novos entendimentos agregados a expressões como ‘real e virtual’, ‘*on e off line*’, ‘presença’, ‘seguidores’, ‘subir’, ‘amigo’, ‘compartilhamento’, ‘encontro’ etc.

Porém, o que mais interessa destacar aqui é que também na chamada vida *on line* se precisa de um corpo. Proliferam mídias distintas, mas um traço as une: é indispensável ter/produzir/inventar um corpo (biológico, protético, robótico, nascido de um software, da água, da fantasia ou do desejo) para participar da vida digital. Contudo, não se trata de um fenômeno novo, pois é possível rastrear a sua história, por exemplo, em *ghost writers*, tamagotchis, nas aparentemente ingênuas bonecas infantis ou na cantora japonesa holográfica Hatsune Miku¹¹.

11. Hatsune Miku nasceu em 31/08/2007, de aplicativos Yamaha desenvolvidos pela Crypton Future Media: Vocaloid 2 e 3, Priapo Studio e VSTi Plugin. Sua voz é sampleada da cantora japonesa Saki Fujita e ela foi criada para ser uma “diva andróide”. É uma projeção animada com a aparência de uma adolescente de 16 anos. Seu nome, segundo a Crypton, significa “o primeiro som do futuro”. Em 16/09/2007, suas músicas haviam vendido quase 58 milhões de yens (dados de Amazon.co.jp), transformando-a no software mais vendido na época.

Desde sempre, o existir sempre esteve atado à presença de um corpo. O contrato se mantém, mas o entendimento de seus termos não é mais o mesmo

E, como se sabe, o corpo não é inventado somente no mundo *on line*, pois vem sendo continuamente redesenhado também no existir *off line*, graças à possibilidade de cirurgias de “recortar e colar” e/ou das inúmeras receitas de eterna juventude que agora fazem parte do cotidiano. É a lógica do software que estimula o corpo reprogramável e faz nascer o “corpo para” (ver p. 5), isto é, o corpo apps.

A importância de refletir sobre o *onoff* se justifica também porque as nossas práticas de relacionamento e nossos modos de viver socialmente, em pequenos e grandes grupos, passaram a ecoar hábitos que consolidamos na internet. De tão familiares, as tecnologias digitais promoveram mudanças substanciais naquilo que fazemos e no modo como nos comunicamos. Deram nascimento a uma outra forma de sociabilidade e, para entendê-la, vale conhecer o software *crawler*¹² (um buscador que reúne tudo o que está ou já esteve na internet).

O mundo *crawler*, esse em que vivemos, é povoado por um outro tipo de habitante: o sujeito indexado, esse que se tornou rastreável porque foi reduzido aos algoritmos que traduzem as suas ações na internet.

Não faz muito tempo, descobrimos que a internet não era o espaço horizontal de comunicação e emancipação que nos havia sido anunciado, mas sim uma ame-

12. Crawler é um programa rastreador que navega pela rede

ça totalitária. “A internet, nossa maior ferramenta de emancipação, está sendo transformada no mais perigoso facilitador do totalitarismo que já vimos” (ASSANGE, 2014, p. 25).

Graças aos cypherpunks¹³, agora sabemos que a prática de se comunicar em código chamada de criptografia é a possibilidade de proteger as liberdades civis e individuais, a soberania dos países e qualquer projeto de emancipação porque combate a tirania do Estado contra o indivíduo e a do Império contra as colônias (ASSANGE, 2013, p. 22).

Redes sociais desenvolvem relações cognitivas a partir de um conceito de pessoa que vem restringindo o conceito de cidadão. Temos desenvolvido outras práticas de convívio em sociedade, e não podemos deixar de situar que tudo isso acontece, no nosso caso, em um país de traços coloniais. Há muito o que explorar na crescente popularização do corpo, e este artigo apenas abre uma fresta. O desafio está em continuar a buscar outras.

Desde que Thomas Hobbes disse, no século XVII, que a invenção da prensa, embora genial, não era tão importante assim, comparada com a invenção das letras, a relação entre tecnologias novas e as já existentes não parou de ser pesquisada. Todavia, essas pesquisas dedicam pouco espaço para as mudanças de ordem cognitiva que as distintas tecnologias promovem, ou seja, pouco

13. O termo *cypherpunk*, incluído no Oxford English Dictionary em 2006, deriva de *cypher* (escrita cifrada) e *punk* (movimento dos anos 1970 que misturava ideias anarquistas e socialistas e contestava o movimento *hippie*)

investigam sobre o papel do corpo nas formas de comunicação que continuam a ser inventadas. O esforço aqui foi nessa direção.

O século XXI inaugurou-se com um crescente interesse para substituir a “politização da vida” pela “vitalização da política”, mas não podemos deixar de considerar que isso se dá em um mundo onde as ciências da vida representam uma nova face do capitalismo.

Refletir sobre as mudanças que a internet vem fazendo em nós é se manter no estado descrito por T.S. Eliot nos *Quatro Quartetos*, é estar “distraído da distração pela distração”¹⁴, sem esquecer que “nosso cérebro é modificado em uma escala substancial, física e funcionalmente, cada vez que aprendemos uma nova habilidade ou desenvolvemos uma nova habilidade”¹⁵ (MERZENICH em CARR, 2011, p. 119).

Acostumados à velocidade, ansiamos pela imediatez. Acostumados à simultaneidade, desejamos a ubiquidade. Para identificar o que/como somos agora, precisamos levar em consideração as horas e horas e horas (cada vez mais horas) que passamos googlando, twittando, subindo fotos no Instagram, facebookando, whatsappingo, mse-neando etc etc,

Quem responde a tudo isso? O aplicativo, que ‘naturaliza’ com muita competência a lógica do software, e

14. “...distracted from distraction by distraction...” (em CARR, 2011, p. 115)

15. “our brain is modified on a substantial scale, physically and functionally, each time we learn a new skill or develop a new ability” (MERZENICH em CARR, 2011, p. 119)

nos põe no risco de fazer dela a regulação da vida, uma vida regida pelo entendimento de que tudo se destina a um funcionamento específico, um “isto é para aquilo” que vai durar apenas um certo tempo, apenas o necessário para atender ao projeto que lhe formatou. E se esse jeito do aplicativo existir realmente facilita a nossa vida, quem sabe seja mesmo assim que a vida deve funcionar?

Voltemos a Guinzburg para lembrar de olhar para tudo isso “de esguelha”, sem ufanismos, nem pessimismos, nem relativismos. Felizmente, o mundo não nos obedece totalmente. Felizmente, nós não obedecemos totalmente ao que se apresenta.

Referências Bibliográficas:

- ASHTON, Kevin. *How to become internet famous for \$68*. In: www.qz.com/74937/ (consultado em 04/03/2014).
- CARR, Nicholas. *The Shallows. What the internet is doing to our brains*. New York e Londres: W.W.Norton & Company, 2011.
- ELIOT, T.S. *Four Quartets*. In: www.davidgorman.com (consultado em 06/03/2014)
- MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. New York, Londres: Bloomsbury, 2013.
- VIANA, Natalia. *O Wikileaks e as batalhas digitais de Julian Assange*, p.9-18, em *Cypherpunks. Liberdade e o Futuro da Internet*, de Julian Assange com Jacob Appelbaum, Andy Mueller-Maghun e Jérémie Zimmermann. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.