

O PENSAMENTO CRÍTICO NO MUNDO DO CORPO APPS E DA LÓGICA DO SOFTWARE

Helena Katz (PUC-SP)*

RESUMO: O corpo que dança vive no mundo tratado como um hardware que roda softwares. Nele, as fronteiras entre as vidas *on* e *off line* foram borradas. Ainda cercado por telas, mal se dá conta das recentes transformações em seus hábitos cognitivos e de que já pensa com outra lógica. Manovich (2013) a chama de 'lógica do software'. Se todo corpo é corpomídia (KATZ e GREINER) e a produção de dança reverbera o ambiente no qual se gesta, como produzir pensamento crítico lidando com estas variáveis?

PALAVRAS-CHAVE: CORPO APPS. CORPO APLICATIVO. CORPOMÍDIA. ON LINE/OFF LINE. LÓGICA DO SOFTWARE.

ABSTRACT: The dancing body lives in a world that turned to be a hardware that operates its softwares. The ancient borders of on line and off line lives are blurred. Still surrounded by screens, this body doesn't realize that it has new cognitive habits and that it thinks with a different logic. Manovich (2013) calls it "software's logic". If the body is a bodymedia (KATZ and GREINER), and the dance production relates with the ambience, how can we produce critical thinking regarding these variables?

KEY WORDS: APPS BODY. APPLICATION BODY. BODYMEDIA. ON LINE/OFF LINE. SOFTWARE'S LOGIC.

Em um tempo cada vez mais pautado pela conjunção entre o digital e o analógico, no qual as fronteiras entre as vidas *on* e *off line* estão dissolvidas, cabe ao pensamento crítico sobre o corpo que dança buscar enunciar-se sem ignorar as transformações que têm modificado nosso viver. Passamos diariamente muitas horas com as telas que nos cercam, e essa convivência se torna um treinamento que especializa operações cognitivas que vão se traduzindo na forma de hábitos. Novos hábitos cognitivos promovem profundas mudanças. Porque fomos nos acostumando com a simultaneidade (estamos agora bem treinados em fazer mais de uma coisa ao mesmo tempo), porque nos tornamos membros ativos de diferentes redes sociais (respondemos e postamos todo o tempo), fomos gestando uma outra forma de vida e, portanto, de fazer dança.

Chamamos de “forma de vida” um conjunto socialmente partilhado de sistemas de ordenamento e justificação de conduta nos campos do trabalho, do desejo e da linguagem. Tais sistemas não são simplesmente resultados de imposições coercitivas, mas da aceitação advinda da crença de eles operarem a partir de padrões desejados de racionalidade. Pois toda forma de vida funda-se na partilha de um padrão de racionalidade que se encarna em instituições, disposições de conduta valorativas e hábitos (SAFATLE, 2008, p.12)

Nos anos 1980, a relação com o computador era de um-para-um (a pessoa e sua máquina). Na década seguinte, ele já havia se tornado um portal, permitindo que seus usuários aderissem às primeiras redes, e nelas fossem desenvolvendo outros sentidos, por exemplo, para “lugar”, “presença”, “amizade”. Desestabilizadas pelas práticas do que, na época, se chamava de ‘vida virtual’, as fronteiras anteriormente vigentes, que separavam o estar conectado (*on line*) do não estar (*off line*) começaram a ser borradas. Muitos passaram a se sentir mais acolhidos na vida *on line* do que na ‘vida real’, transformada, então, em mais uma dentre tantas outras janelas possíveis.

Caso a vida funcione, de fato, assim, com o passar do tempo, as trocas permanentes de informação tenderiam a borrar as suas próprias delimitações, produzindo, então, uma plasticidade de fronteiras não controlável” (KATZ e GREINER, 2001, p. 74).

Vivemos hoje um cotidiano de prontidão permanente para a comunicação. Muitos de nós se tornaram verdadeiros artífices (Sennett, 2011) no uso concomitante de distintos softwares. A multiplicidade de formas de contato fica estampada em cada uma das telas que nos acompanham (computadores, celulares e tablets), atestando a habilidade que

desenvolvemos para conviver, cada vez mais confortavelmente, com diferentes programas ao mesmo tempo (sms, *facebook*, *e-mail*, *instagram*, *twitter*, *whatsapp* etc).

Se voltarmos um pouco, vamos lembrar que nos anos 1990 já estávamos inteiramente conectados pelo uso de *browsers* e instrumentos de busca. Com a expansão da mobilidade, viver *on line* tinha passado a ser sinônimo de viver e nós, havíamos nos tornado sujeitos conectados ‘em tempo real’. Não demorou muito para que o Facebook ultrapassasse o primeiro bilhão de usuários. A euforia pela ‘liberdade na ponta dos dedos’ e pelo ‘triunfo da comunicação horizontal’ era saudada como a manifestação ampla, geral e irrestrita dos ideais iluministas de liberdade/igualdade/fraternidade.

No entanto, como se sabe, o ufanismo não durou muito. As contribuições de Julian Assange¹ e Edward Snowden² explodiram a visão publicitária de um mundo sem fronteiras, admirável por, finalmente, materializar a democracia. Quando se tornou público que o que parecia apenas uma louvável prática libertária funcionava, na verdade, de forma inversa, pois nos vigia através de nossas próprias telas, descobrimos que havíamos sido transformados em sujeitos indexados. E então, ficou claro porque recebíamos ofertas e anúncios daquilo que não havíamos solicitado. Fomos informados de que toda a nossa vida, desde o primeiro e-mail que enviamos, é continuamente transformada em um banco de dados a nosso respeito, mesmo que não estejamos em nenhuma das redes sociais existentes e jamais tenhamos postado qualquer informação sobre a nossa vida privada. Esses bancos de dados valem dinheiro e alguns sabem comercializá-los. Por isso, fomos reduzidos a consumidores potenciais, indexados de acordo com as preferências rastreadas por programas como o *crawler*³, por exemplo.

Agora sabemos que as empresas que gerenciam as formas de comunicação em rede, seus usuários e todo frequentador de qualquer forma de vida digital são os

¹ Julian Paul Assange, jornalista, escritor e ciberativista australiano, é editor-chefe do website Wikileaks, criado para denunciar e fazer vazar documentos secretos que dizem respeito a assuntos políticos de alcance público, ganhou o título de Personalidade do Ano, em 2010, da revista Time. Para evitar ser extraditado para a Suécia, onde é acusado de dois casos de assédio sexual, asilou-se na Embaixada do Equador em Londres, em junho de 2012, e, em agosto do mesmo ano, recebeu asilo político do governo equatoriano.

² Edward Joseph Snowden, analista de sistemas norte-americano, ex-funcionário da CIA, em 5 de junho de 2013 tornou público, no jornal inglês *The Guardian*, documentos secretos com detalhes de vários programas que constituem o sistema de vigilância global da agência NSA (National Security Agency).

³ *Web crawlers* ou rastreadores *web* são programas usados para indexar informação: criam uma cópia de todas as páginas visitadas para um pós-processamento por um motor de busca, mineram endereços de email, fazem o que for necessário para manter uma base de dados atualizada. É um tipo de robô da internet.

responsáveis pela transformação da vida privada em informação pública, reproduzindo o modelo praticado pelos serviços de inteligência, que fazem da internet uma zona militarizada.

Neste contexto, cabe identificar os avanços da tecnocorporificação (a tecnologia que se transforma em corpo) e suas manifestações na produção de nossa subjetividade, cognição, afeto e valores. As vidas *on* e *off line* escorreram, uma para dentro da outra: GPS, Google glass, Siri, a bioeletrônica, a crescente avatarização dos sujeitos e dos relacionamentos, a impressão digital regulando o ir e vir – eis alguns dos muitos exemplos que evidenciam um novo estágio na “guerra furiosa pelo futuro da sociedade” que já está em curso (Assange, 2013). A rapidez destas transformações reposiciona o corpo e suas socialidades. Somente uma reflexão crítica tornará evidente que estamos aceitando que o direito político à vida esteja sendo substituído pelo direito humanitário do fazer viver.

Emergindo nesse caldo consistente de tantas ebulições, uma outra mudança se anuncia, ainda timidamente: os tempos dos dispositivos começam a se tornar os tempos dos aplicativos (RIBEIRO, 2013), O corpo tornou-se um aplicativo (corpo apps⁴) da biopolítica que nos governa. Não é prudente, portanto, pensar a dança fora dessa moldura.

O corpo hoje

Howard Reinghold (1985) in Manovich (2013, p.13) já assegurava que computadores e softwares não são somente tecnologia, mas meios que organizam nosso pensamento e nossa imaginação. O que diz remete a Barbero, que chama a atenção para o fato de que o meio “não se limita a veicular ou a traduzir as representações existentes” e começa a “constituir uma cena fundamental da vida pública”, na qual introduz “novos sentidos do social e novos *usos sociais* dos meios” (2003, p.20). Por isso, os meios se tornam mediações entre as práticas de comunicação e a sociedade.

Atentando para as práticas digitais que ocupam muitas horas dos nossos dias, identifica-se nelas uma espécie de treinamento diário, que desenvolve hábitos cognitivos que não tínhamos. Somos hoje muito mais impacientes com quem fala devagar ou repete informações, e mal toleramos a gravação que informa “pressione 1 para falar com x,

⁴ Apps é a abreviatura de programa aplicativo, ou *application programs*, em inglês.

pressione 2 se quiser resolver y...” - os 5 ou 6 segundos que ela demora parecem nunca acabar. Tem sido cada vez mais penoso enfrentar obras artísticas cujas ações se dilatam no tempo (parece que elas duram mais do que deviam). Estamos quase indisponíveis para tarefas sem resultado garantido e imediato. E já nos tratamos como ‘coisas deletáveis’, pois a frequência e agilidade com que nos livramos de tudo o que não queremos pressionando uma única tecla tem feito de nós crianças cada vez mais mimadas. E, na vida em sociedade, quando não encontramos a tecla que obedece imediatamente a todos os nossos desejos, a dificuldade em ouvir um argumento diferente e aceitar o outro que pensa diferente se manifesta na forma da incapacidade de dialogar e se dispor a negociar.

Em um ambiente atravessado por um jorro de novidades tecnológicas que parece inestancável, novas formas de comunicação não param de surgir. Para além da fascinação que elas produzem em nós, podemos tentar parar de celebrá-las pelo que elas estão fazendo *por nós*, começar a prestar atenção no que elas estão fazendo *conosco*.

Sherry Tuckle começa um de seus livros (*Alone Together*, 2011) com duas frases impactantes: “A tecnologia se propõe como a arquiteta das nossas intimidades” e “A tecnologia seduz quando o que oferece encontra nossas vulnerabilidades humanas” (2011, p.1). Com elas, nos remete diretamente ao corpo e à relação entre ambos, mostrando como os dois se embaralham, sem que o comando fique com um deles. A situação pode ser resumida assim: “Falamos em “gastar” horas com *e-mails*, mas nós também estamos sendo gastos”⁵ (TUCKLE, 2011, p.280).

Quem entende o corpo como corpomídia (KATZ e GREINER), não tem dificuldade em compreender do que Tuckle está tratando. Pois se o corpo é uma coleção de informações permanentemente expostas ao fluxo de uma mudança que se dá em acordo com os ambientes com os quais este corpo se relaciona, não seria possível situar corpo e tecnologia fora dessa contínua transformação mútua. A radicalidade com que a Teoria Corpomídia (KATZ e GREINER) propõe essa co-implicação do corpo com o ambiente vai em outra direção da do corpo entendido como um organismo que nasce biológico e nele, depois, a cultura vai inscrevendo seus traços.

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

⁵ “We talk about “spending” hours on e-mail, but we, too, are being spent” (TUCKLE, 2001, p.280)

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)

O conceito de corpomídia nega a existência anterior de um corpo no qual as vivências se inscrevem. Aquilo com o que o corpo entra em contato vira corpo, passa a fazer parte da coleção de informações que o caracteriza naquele momento, modificando-se e também a coleção, em um processo de co-adaptação que se distende no tempo e em todas as direções.

O corpo apps

A co-adaptação em curso produziu um dado relevante, fruto dos novos hábitos cognitivos nascidos da nossa intensa e extensa convivência com as telas: pensamos agora com uma outra lógica. Nossa crescente familiaridade com os aplicativos que facilitam a nossa vida não poderia ficar restrita ao desenvolvimento de habilidades apenas com as pontas dos dedos. Não foi apenas o aumento de nossa velocidade e acuidade em digitar que ocorreu. Como lembra Manovich (2013, p.337), “transformar tudo em dados e usar algoritmos para analisá-los mudou o que significava conhecer algo”⁶.

Aos poucos, as arquiteturas foram se sobrepondo a seus conteúdos, talvez estimuladas pelo que fomos privilegiando como forma de comunicação. “Um dos perigos das conversas online é o de que se elas *permanecem* sendo conversas, nunca se transformam em ações⁷” (THOMPSON, 2013, p.259, itálico no original). O mais importante na comunicação *online* parece ser a possibilidade que o software nos dá por nos permitir continuar a fazer parte dela. Podermos nos manifestar sem a necessidade de qualquer desdobramento na vida presencial. Prezamos a velocidade e a facilidade das conexões, não a qualidade do que elas comunicam.

O software pode ser tomado como um correspondente da máquina a vapor ou da eletricidade, em termos da importância dos efeitos sociais que produziu. “Nós precisamos

⁶ “Turning everything into data, and using algorithms to analyze it changes what it means to know something”. (MANOVICH, 2013, p.337)

⁷ “One of the dangers of online conversation is if it *remains* conversation, never turning into action” (THOMPSON, 2013, p.259, itálico no original)

considerar não somente os softwares “visíveis” que os consumidores usam, mas também os softwares “cinza”, que fazem rodar todos os sistemas e processos na sociedade contemporânea⁸ (MANOVICH, 2013, p.21).

Estamos imersos na cultura do software, ficamos cada vez mais interessados na performance dos aplicativos. O centro do interesse deixa de ser as informações e o modo como escolhem se manifestar (que se co-determinam, impedindo a conhecida e falsa dicotomia forma-conteúdo) e se desloca para a arquitetura que as organiza: a plataforma da in(FORMA)ção ganhou proeminência.

(...) quando um usuário interage com um software com conteúdo midiático, esse conteúdo, geralmente, não tem contornos finitos. Por exemplo, um usuário do Google Earth experiencia uma “Earth” (“Terra”) diferente a cada vez que acessa o aplicativo. O Google pode ter atualizado algumas fotografias feitas pelo satélite ou adicionado novos Street Views (imagens de rua); novos edifícios em 3D, novas camadas e novas informações em camadas já existentes também podem ser agregadas... Google Earth é um típico exemplo de um novo tipo de mídia da web – um documento interativo que não tem seu conteúdo pré-definido. Seu conteúdo muda e cresce no tempo⁹ (MANOVICH, 2013, p.36)

Para lidar com essa outra lógica, o critério que conta é o da eficiência de sua performance. Não importa tanto o que está sendo performado, mas sim se está realizando de forma competente o que deve.

Na cultura do software, funcionar/perfomar bem é a senha de acesso.

Na dança

Depois de apresentar brevemente as mais recentes transformações entre corpo e ambiente, pode-se agora localizar nele velhas questões que se mantêm na área da

⁸ We need to consider not only “visible” software used by consumers but also “grey” software, which runs all systems and processes in contemporary society” (MANOVICH, 2013, p.21)

⁹ “...when a user interacts with a software application that presents media content, this content often does not have any fixed finite boundaries. For instance, a user of Google Earth is likely to experience a different “Earth” every time s/he is accessing the application. Google could have updated some of the satellite photographs or added new Street Views; new 3D buildings, new layers, and new information on already existing layers were also likely to be added...Google Earth is a typical example of a new type of media enabled by the web – an interactive document which does not have all of its content pre-defined. Its context changes and grows over time” (MANOVICH, 2013, p.36)

dança. O objetivo é escapar das enunciações viciadas para tentar encontrar outras maneiras de descrever o que se passa.

Vamos propor apenas um exemplo, com o objetivo de demonstrar como opera a lógica do software no corpo apps. O exercício é o de responder, sem recorrer aos argumentos favoráveis ou contrários ao uso de conceitos como ‘autoria’ e ‘cópia’, porque abundam tantas coreografias que se assemelham. Este tipo de comentário circula em todos os foyers, pulando de boca para boca, e a circularidade das respostas que são dadas já se transformaram em mantras, de tão repetidas: alguém influenciou alguém e/ou alguém copiou/plagiou alguém e/ou alguém fez uma colagem de materiais do You Tube que o outro alguém também utilizou. Há, claro, algumas variações em torno dessas formulações, mas todas construídas dentro da mesma estrutura de tribunal que busca condenar ou inocentar. Nenhuma delas leva em conta a complexidade envolvida nesta habilidade evolutiva que favorece o aprendizado e tampouco o que ocorre hoje no ambiente da web, produtor e proliferador veloz de contaminações em todas as direções. Talvez ajude se recorrermos a Susan Blackmore (1999), que explica a diferença entre contágio e cópia. Quando se começa a rir ou a tossir porque outros estão rindo ou tossindo, não se trata de imitação e não se está aprendendo nada. Pratica-se apenas um comportamento que responde a um estímulo.

Quando copiamos uns aos outros, algo aparentemente intangível é passado. Essa seria uma chave importante para a organização cultural e esse “algo” a ser transmitido, um aspecto importante da questão. Há problemas relativos ao processamento desses mecanismos. Não sabemos, de fato, como algo é copiado e nem tampouco o que é copiado (se o produto, se as suas instruções (KATZ e GREINER, 2001, p. 69)

A proposta aqui é a de tentarmos olhar um certo tipo de semelhança entre obras artísticas¹⁰ como sendo um fenômeno midiático produzido pela maneira como se dissemina a informação hoje, distinta de antes de nos tornarmos habitantes do mundo *onoff*, que não mais responde ao modelo de transmissão de informação formulado por Claude Shannon em 1948, no seu célebre artigo *A Mathematical Theory of Communication*, e depois desenvolvido no livro que publicou com Warren Weaver (*The Mathematical Theory of Communication* 1949). A formulação da comunicação como o

¹⁰ Evidentemente, não se pode esquecer dos usos indevidos, abusivos e mal-intencionados, para os quais existe legislação específica, de modo a proteger quem está sendo espoliado.

processo no qual um autor cria e envia a sua mensagem para outros, que a recebem, não vigora em tempos de contaminação internética.

Como o alfabeto, a matemática, a imprensa, o motor a combustão, a eletricidade, o circuito integrado, o software re-ajusta e re-define tudo que se aplica –ou, ao menos, tem o potencial de fazer isso. Assim como adicionar uma nova dimensão adiciona uma nova coordenada a cada ponto no espaço, “adicionar” um software à cultura muda a identidade de tudo o que a cultura é feita. (A este respeito, o software é o exemplo perfeito do que McLuhan queria dizer quando escreveu que ‘a mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala ou passo ou padrão que ele introduz nos assuntos humanos’)¹¹ (MANOVICH, 2013, p.33)

As criações precisam “rodar” nos hardwares existentes e, como em qualquer relação software-hardware, a compatibilidade é indispensável. Traduzindo: para “rodar” em um festival ou uma instituição que costuma programar a, b e c, o instinto de sobrevivência indica procedimentos de mimetização. Este seria o ‘jeito aplicativo’ de ser, no qual o que conta é conseguir “rodar”.

Buscar outro viés epistemológico para responder perguntas já conhecidas talvez nos leve a aprender a formular melhor nossas perguntas.

Referências Bibliográficas:

ASSANGE, Julian. (et al). **Cyberpunks**: liberdade e o futuro da internet. Tradução Cristina Yamagami. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.

BLACKMORE, Susan. *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. Corpo e processo de comunicação. In *Revista Fronteiras estudos midiáticos*. São Leopoldo: Unisinos, , v.3, n.2, dez 2001, p.65-74.

MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. Nova York, Londres: Bloomsbury Academic, 2013.

MARTIN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às Mediações*. Comunicação, cultura e hegemonia. Tradução de Ronaldo Polito e Sérgio Alides. 2ª edição. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

¹¹ “Like the alphabet, mathematics, printing press, combustion engine, electricity, and integrated circuits, software re-adjusts and re-shapes everything it is applied to – or at least, it has a potential to do this. Just as adding a new dimension adds a new coordinate to every point in space, “adding” software to culture changes the identity of everything that a culture is made from. (In this respect, software is a perfect example of what McLuhan meant when he wrote, the ‘message of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs)’ (MANOVICH, 2013, p.33)

SAFATLE, Vladimir. *Cinismo e Falência da Crítica*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2008.

THOMPSON, Clive. *Smarter than You Think*. How technology is changing our minds for the better. New York: The Penguin Press, 2013.

TUCKLE, Sherry. *Alone Together*. Why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books, 2011.

* Helena Katz, crítica de dança desde 1977, professora na PUC-SP desde 1995, coordenadora do CED-Centro de Estudos em Dança, que fundou em 1986. Em parceria com a Profa. Dra. Christine Greiner, desenvolve a Teoria Corpomídia. katz@ced.pro.br