

**FACULDADE CÁSPER LÍBERO**  
**MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**

**RODRIGO LIMA DE AMORIM**

**AS CONEXÕES E OS VÍNCULOS**  
**ENTRE OS USUÁRIOS DOS SMARTPHONES**

**SÃO PAULO**  
**2017**

**RODRIGO LIMA DE AMORIM**

**AS CONEXÕES E OS VÍNCULOS  
ENTRE OS USUÁRIOS DOS SMARTPHONES**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero, na Linha de Pesquisa Processos Midiáticos: Tecnologia e Mercado, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. José Eugenio de Oliveira Menezes

**SÃO PAULO**

**2017**

Amorim, Rodrigo Lima de

As conexões e os vínculos entre os usuários dos smartphones.

97 f. 2017.

Orientador: Prof. Dr. José Eugênio de Oliveira Menezes

Dissertação (Mestrado) - Faculdade Cásper Líbero, Programa de Mestrado em Comunicação.

1. *Smartphones*. 2. Conexões. 3. Vínculos. 4. Ecologia da Comunicação. I Menezes, José Eugenio de Oliveira. II. Faculdade Cásper Líbero. Programa de Mestrado em Comunicação. III. Título.

---

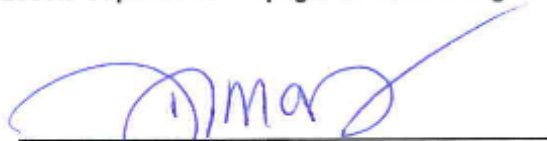
**ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**AUTOR: RODRIGO DE LIMA AMORIM**

**"AS CONEXÕES E OS VÍNCULOS ENTRE OS USUÁRIOS DOS  
SMARTPHONES"**



**Profa. Dra. Mônica Rebecca Ferrari Nunes  
Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM**



**Prof. Dr. Dimas Antonio Künsch  
Faculdade Cásper Libero - FCL**



**Prof. Dr. José Eugenio de Oliveira Menezes  
Faculdade Cásper Libero - FCL**

**Data da Defesa: 18 de setembro de 2017**

*Ao meu sobrinho João Vitor Lima de Amorim Boromello, minha afilhada Thalita Maziero Maresti e as igualmente amadas crianças da minha família do coração, Gabriela Maziero Maresti, Mariane Hiroi, Isabella Hiroi e Larissa Hiroi. Com afeto desejo que cultivem vínculos para um mundo mais justo e bonito.*

## AGRADECIMENTOS

Tive sorte de descobrir ainda na adolescência meu desejo de lecionar. De lá pra cá, tive um aluno de violão, muitos alunos na pós-graduação, além de amigos e inúmeras pessoas que por alguma razão que desconheço pararam para ouvir o que eu dizia. Aceitei a docência, não creio que a tenha escolhido, e quando foi possível ingressei no mestrado, da faculdade que eu desejei, mas não sem a ajuda e benéfica interferência de pessoas fundamentais durante toda a minha vida até aqui.

Agradeço aos meus pais, Maria Helena Lima de Amorim e José Carlos Gonçalves de Amorim, por terem me criado com muito amor e por todo esforço em manter a família junta, não importando a ocasião. Somos uma família de verdade.

As minhas joias raras Juliana e Thiago Lima de Amorim. Vocês são meus orgulhos, minhas referências de lealdade e amor.

Às minhas tias Anna e Silvia. Jamais teria sido possível sem vocês. Obrigado pelo apoio incansável, por todo amor e dedicação de uma vida.

À Faculdade Cásper Líbero e aos professores do Programa de Mestrado, Ana Coiro, Cláudio Novaes Pinto Coelho, Dimas Antônio Künsch, Luiz Mauro Sá Martino, Marcelo Santos e Simonetta Persichetti.

Ao meu estimado orientador José Eugenio de Oliveira Menezes, por ter me inspirado nos meus primeiros passos nos estudos de comunicação, ainda no século passado, e pela primorosa condução da sua vocação como professor. Meus primeiros passos nos estudos de comunicação não poderiam ter início melhor e, 17 anos depois, tenho a honra de concluir mais um ciclo sob a sua supervisão, afeto e constante estímulo. Que nos próximos 20 anos possamos fazer mais coisas juntos! Minha eterna gratidão deste seu fã e amigo.

À Jaqueline Hiroi por todo o apoio nos últimos 20 anos. Como ela mesma não me deixa esquecer, se não fosse por sua ajuda decisiva nas matérias de matemática

financeira e estatística sabe-se lá o que poderia ter acontecido. Obrigado não é o suficiente, mas é o mínimo por todo esforço, parceria e colaboração.

Aos meus colegas de mestrado pelas oportunidades de aprendizado, trocas de informações, dúvidas, medos e momentos que ficaram na memória. Agradeço a todos aqueles que compartilharam comigo as teorias de Paul Jhonson, agruras e doçuras ao longo do caminho.

À equipe da secretaria geral da pós-graduação.

À Professora Marcia Auriani por ter aberto as portas do mundo acadêmico, sem o qual eu não seria completo. Agradeço pelas oportunidades, pela amizade e pelo grande empurrão no início do mestrado.

À professora Leila Rabello de Oliveira, minha querida orientadora no MBA, colega de trabalho e amiga estimada.

Aos meus amigos de jornada, risos e lágrimas em especial: Fernando do Amaral Lima, Samuel Martin Maresti, Bianca Maziero, Solon Macedonia Soares, Renato Bitner Mackevicius, Anderson Inocencio de Oliveira, Aguinaldo Boromello, Ana Flavia Furtado de Amorim, Pietro Pavanelli, Rochelly Ferreira, Marcos Hiroi, Marcelo David Hiroi e Yuri Lazaro Oliveira Cunha.

Por fim, agradeço a Profa. Dra. Monica Rebecca Ferrari Nunes e ao Prof. Dr. Dimas Antônio Künsch, examinadores da banca que contribuíram de maneira exemplar, abrindo meus olhos para novos caminhos e aperfeiçoamento desta dissertação com suas contribuições e críticas. Agradeço de coração!

I guess I've found my way  
Everyday growing stronger  
So many words to say, So many things to do...

Andre Matos



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. - IBM Simon, o primeiro <i>smartphone</i> .....	21
Figura 2. - Interface gráfica Simon.....	22
Figura 3. - Lançamento mundial do primeiro iPhone.....	23
Figura 4. - Toçar é acreditar.....	37
Figura 5. - Figura 5 - Caça ao Pokémon no Central Park.....	38
Figura 6. - Toque fantasma.....	40
Figura 7. - – A mediação do <i>smartphone</i> com o mundo externo.....	44
Figura 8. - Frequência de uso para ligações.....	44
Figura 9. - Chamada sobre o histórico escondido de lugares visitados.....	48
Figura 10. - Chamada sobre o histórico de voz.....	48
Figura 11. - Selfie durante o funeral de Nelson Mandela.....	49
Figura 12. - Figura 12 – Capa do Livro sobre Selfies de Kim Kardashian.....	74
Figura 13 - Kim Kardashiam produzindo uma <i>selfie</i> .....	76
Figura 14. - Primeira aparição do Papa Francisco.....	78
Figura 15. - Exemplo de perfil memorial no Facebook.....	79
Figura 16. - Emoji chorando de rir.....	83

AMORIM, Rodrigo Lima de. **As conexões e os vínculos entre os usuários dos *smartphones***. 2017. 97f. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2017

## RESUMO

O presente estudo investiga o papel dos *smartphones* na mediação entre as conexões e os vínculos na contemporaneidade através da recursividade de apropriações dos mesmos presentes nas relações entre os seus usuários. Mais do que representantes da chamada era da conexão contínua, os *smartphones* adquirem progressivamente papel relevante na interface entre ambientes comunicacionais, permitem a interação dos usuários - corpos tridimensionais –nas expressões nulodimensionais das redes telemáticas. A metodologia utilizada está fundamentada na pesquisa bibliográfica a partir de autores como Vliém Flusser, Norval Baitello Jr. Zygmunt Bauman, Jesus Martin-Barbero, George Simmel, Lucia Santella e Donna Haraway. Também foi aplicada, em sites de redes sociais, uma pesquisa de campo com usuários de *smartphones* durante os meses de maio e junho de 2017. O presente trabalho constata a relevância de um dispositivo de ordem técnica cuja penetração massiva em mercados de consumo – consolidados ou em desenvolvimento – justifica a emergência de estudos para investigar novos textos e atualizações de rituais ancestrais, com a ajuda ou em torno do aparelho, na busca de atenção e afetos, ou seja, na busca original do homem de aplacar a dor da solidão e de uma vida sem sentido. Detecta indícios da potência conectiva da rede como espaço para construção de novos vínculos não limitados à lógica do tempo e do espaço das tecnologias anteriores. Conclui que os *smartphones* atingem a posição de importantes mediadores das principais sociabilidades na contemporaneidade, ampliam não apenas os espaços de informação facilitados pelas conexões, mas também os espaços de vinculação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Smartphones. Conexões. Vínculos. Mediações. Ecologia da Comunicação.

AMORIM, Rodrigo Lima de. Connections and bounds between smartphone users. 2017. 97f. Dissertation (Master's degree in Communication). Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2017.

## **ABSTRACT**

The present study investigates the role of smartphones in mediating between the connections and the bounds in the contemporary through the recursion of appropriations in the relationship between the device and the user. Most of the representatives of the era of continuous connection, the smartphones have acquired gradually a relevant role at the interface between environments communication, enabling the users interaction - three-dimensional bodies – in the null-dimensional environment of telematic networks. The methodology used is based on the research literature from authors such as Vliém Flusser, Norval Baitelo Jr. Zygmunt Bauman, Jesus Martin-Barbero, George Simmel, Lucia Santella and Donna Haraway. Also it was applied a survey with smartphone users during the months of May and June 2017, on social networking sites. The present study notes the relevance of a technical device whose massive penetration in consumer markets - established or emerging – that justifies the emergence of studies that can investigate new texts and updates of ancestral rituals with or around the device, In the search for attention and affections, that is, the original search of the man to assuage the pain of loneliness and a life without meaning. It detects signs of the network connective power as a space for building new links not limited to the logic of time and space of previous technologies. It is concluded that the smartphones have reached the position of main mediators of the sociability in the contemporary world, expanding not only the information spaces, but spaces that are binding.

**KEY WORD:** Smartphones. Connections. Bounds. Mediating. Ecology of Communication.

## SUMÁRIO

<b>Introdução.....</b>	<b>13</b>
<b>Capítulo 1 - Aparelho e usuário na tensão entre vínculos e conexões.....</b>	<b>17</b>
1.1 A Caixa Preta do <i>Smartphone</i> .....	18
1.1.2 Os computadores e as sementes lançadas para a expansão dos círculos sociais.....	25
1.2. Novos ambientes comunicacionais na expansão dos círculos sociais.....	32
1.3 Apropriação através de uma dinâmica de afetos.....	35
1.4 Tempo e experiência: Benefícios subjetivos na contemporaneidade.....	41
<b>Capítulo 2 – Ecologia da comunicação.....</b>	<b>52</b>
2.1 A Abstração dos corpos tridimensionais.....	53
2.2. Conexões e vínculos no contexto da modernidade líquida.....	57
2.3 Lugares e não-lugares na tensão entre conexões e vínculos.....	60
<b>Capítulo 3 – O lugar do corpo no contexto da conexão contínua.....</b>	<b>64</b>
3.1. Quais são as fronteiras do homem na contemporaneidade? Será o corpo o limite?.....	65
3.2 Vida e morte: A economia afetiva do corpo na conexão contínua.....	70
3.3 Códigos, textos e <i>emojis</i> .....	80
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>84</b>
<b>Referências.....</b>	<b>89</b>

## **INTRODUÇÃO**

Em 2013 o Diretor de cinema norte americano Spike Jonze trouxe para os cinemas um filme com temática futurística. O filme em questão se chama Her (ela). Tratava-se da história de um escritor solitário que desenvolve uma relação de amor com o novo sistema operacional, uma entidade intuitiva e sensível chamada Samantha. Toda a direção de arte do filme é cuidadosa em demonstrar um futuro possível, ou seja, nada de carros voadores, homens máquinas, é um futuro plausível que poderia ser o dia de amanhã. Quatro após a estreia do filme, talvez o futuro previsto seja esse que já estamos vivendo.

A relação do personagem que primeiro “instala” o objeto do seu afeto, que viria a ser o sistema operacional em seu computador, e depois o utiliza em seu *smartphone*, para poder viver sua relação amorosa sem interrupções, serviu de inspiração para este estudo. Essa passagem, do computador, como forma de conhecimento e aprendizado, para o *smartphone*, ubíquo e invisível, não era meramente poética. Da era do acesso, propiciada pela adoção da internet, para a era da conexão contínua, em que não entramos mais *online*, uma vez que não nos desconectamos mais (SANTAELLA, 2005), vivemos uma mudança de paradigma não apenas conceitual, mas sim a possibilidade de novos textos culturais na tensão entre conexões e vínculos.

O *smartphone* é um aparelho de ordem técnica, um objeto produzido, com seus componentes retirados da natureza, pertencentes a uma certa cultura, cultura essa que também produz seus interlocutores e suas relações com o outro. Essa recursividade entre a natureza do aparelho com a natureza dos seus usuários provoca uma teia de apropriações de afetos e afetividades culturais. A natureza ubíqua e invisível da chamada era da comunicação contínua está imbricada com as características do homem que alguns pesquisadores chamam de *ciborgue*, alguém cuja natureza dos sistemas e aparatos tecnológicos estão diretamente imbricados nas questões do corpo, do sexo e do gênero, bem como dos vínculos e afetos.

Pensar ecologicamente implica em pensar a dinâmica ecossistêmica dos processos comunicacionais nos quais nossos interlocutores estão envolvidos (Menezes, 2016), e na contemporaneidade, como recorda Menezes (2016), há uma coação em se fazer parte das redes telemáticas, cujo acesso no Brasil já é feito por

80% dos seus usuários a partir de um celular inteligente (PNAD, 2014). Outro motivo pelo qual o *smartphone* foi escolhido como objeto desse estudo é a escassez de investigações do tema no que tange não há uma aplicação específica, ou seja, não como simples processo, mas um estudo de sua posição ontológica junto ao seu usuário.

O eixo central desse estudo refere-se, portanto, a uma abordagem através dos estudos do uso do aparelho e sua possível epistemologia, da apropriação da natureza dos gestos humanos e da apropriação feita por seus usuários a partir de suas mediações, das conexões dialógicas, construções de novos tecidos comunicacionais, vínculos a partir da expansão dos círculos sociais, seu lugar dentro do espírito do tempo e suas implicações para novos códigos envolvendo corpos e afetos.

O presente trabalho trará reflexões à luz de autores como Vilém Flusser, Lucia Santaella, Marshall McLuhan, Norval Baitello Jr. Vicente Romano, Zygmunt Bauman, Paula Sibilia, Andre Lemos, Boris Cyrulnik, Stuart Hall, Jesus Martín – Barbero, Henry Jenkins, Donna Haraway e Yuval Noah Harari acerca das noções sobre aparelhos técnicos, as eras comunicacionais e os efeitos midiáticos de uma nova tecnologia no campo gravitacional cognitivo do usuário. Dessa forma será possível traçar uma arqueologia para a compreensão sistêmica, ontológica e prática através do seu *modus operandi* situando-o dentro de um momento específico, da passagem da cultura das mídias para a cultural digital, de uma modernidade sólida para a modernidade líquida, sua ambiência e lugar de afetos e vínculos. Além disso, será investigado o potencial conectivo deste aparelho de mídia terciária, como define Harry Pross, de que forma pode interferir em noções como tempo e espaço, presença e ausência construindo novos textos comunicacionais no engajamento dos seus interlocutores.

O primeiro capítulo, a partir de Flusser, Santaella, Baitello, Harry Pross, McLuhan e Romano, aborda as noções do aparelho e a sua relação com seus usuários, enquanto objeto cultural e social. A constituição de um novo ambiente comunicacional e sua importância para a ampliação de círculos sociais e sociabilidades. A sua apropriação dos gestos e dinâmicas humanas geradoras de uma simbiose entre homem e máquinas além dos benefícios subjetivos do *smartphone* em sua relação com o tempo simbólico e as experiências no campo da subjetividade.

O segundo capítulo aprofunda, à luz de Bauman, Augé, Cyrulnik, Menezes, entre outros autores, a ecologia da comunicação frente ao distanciamento progressivo do corpo mediado pelas tecnologias digitais, mas também fruto dos sintomas da contemporaneidade como a desconfiança, o medo, além das “dores” inerentes ao homem como a solidão e a morte, e a apropriação do espaço nulodimensional para a construção de vínculos e um reposicionamento do paradigma de ausência do corpo com necessidade de vinculação. Através das noções de Bauman a respeito da modernidade líquida como espírito do tempo, será possível entender que tipo de jogo está sendo jogado uma vez que a necessidade de vínculos inundam redes informacionais em busca de aplacar a solidão.

O último capítulo investiga o lugar do corpo após tanta exposição tecnológica, questionando quais são os limites do corpo na contemporaneidade e se estamos rumando em direção a nos tornarmos mais humanos ou máquinas, ou quem sabe um novo tipo de homo sapiens, através da reconfiguração de rituais arcaicos inseridos na lógica sistêmica deste objeto de estudo, além de novos rituais para a perpetuação da memória e construção de novos textos afetivos.



## **CAPÍTULO 1 – Aparelho e usuário na tensão entre vínculos e conexões**

## 1.1 A caixa preta do smartphone

Antes de mais nada, um *smartphone* é um aparelho de ordem técnica. Em inglês, *smart* significa inteligente, e *phone*, telefone. Flusser (2007) elucidava em sua Teoria da Caixa Preta que a tarefa de dar significado a um aparelho, aparentemente fácil, escondia alguns desafios. De acordo com Flusser (2007, p. 318) “não há consenso para este termo: etimologicamente, a palavra latina *apparatus* deriva dos verbos *adparare* e *praeparare*. O primeiro indica prontidão para algo; o segundo, disponibilidade em prol de algo”.

Ao iniciar sua reflexão sobre o aparelho, direcionado inicialmente para a compreensão das imagens técnicas e, conseqüentemente, da máquina fotográfica, mas que serve de base para os demais aparelhos destinados à reprodutibilidade em suas diversas aplicações, é necessário destacar a posição ontológica do aparelho, ou seja, um objeto produzido, retirado da natureza para o homem e pertencente a certas culturas (FLUSSER, 2007). Em seu pensamento sobre a máquina fotográfica, a partir das ciências culturais, destinadas a compreender a intenção por trás dos fenômenos, Flusser destaca o aparelho em estudo como instrumento por conta do seu viés de produtor de bens de consumo.

Antes, o homem era a constante da relação, e o instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes os instrumentos funcionavam em função do homem; depois grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas (FLUSSER, 2007, p.339).

Tal relação destacada pelo autor possui aplicação quando pensamos nos *smartphones* – bens de consumo que estão nas prateleiras e se tornaram objetos adaptáveis a diferentes idades, sendo objeto de afirmação de uma determinada classe social e de desejo das demais. No entanto, são produtores de “bens de consumo também” um *bug* ou anomalia não previstos anteriormente, que geraram dentro de um novo ambiente, de uma nova ecologia, “organismos” destoantes de uma estética concebida pelos meios de massa. São novos atores, influenciadores digitais, celebridades com uma ideia na cabeça e uma câmera na mão. São blogueiros e

*youtubers*. Cada aplicativo de *smartphone* praticamente gerou uma nova lista de estrelas, consumidores e agora produtores que encontram nas facilidades da tecnologia e nos usuários de *smartphones* seus interlocutores cativos. Aparelhos explicitam intenções capitalistas e processo de fabricação. Oriundos da Revolução Industrial, os aparelhos “modernos” estão a serviço de uma lógica comercial obviamente, porém, ligeiramente diferente dos primeiros aparelhos pertencentes às classes sociais mais abastadas, ou seja, destinado a poucos para lucrar com elas e aqueles que irão gerar o lucro dos primeiros. Os aparelhos pós-modernos são frutos da economia de escala, ou seja, são produzidos em escala comercial e precisam ser consumidos para evitar encalhe, um problema capitalista também em escala industrial. Nas palavras de Flusser (2007, p.353): “O fotógrafo não trabalha e tem pouco sentido chamá-lo de “proletário”, que atualmente a maioria dos homens está empenhada em aparelhos, não tem sentido falar-se em proletariado”.

Será que o usuário de um *smartphone* não trabalha para o aparelho? No contexto da fotografia, o fotógrafo não trabalha e sim informa o resultado da manipulação dos símbolos que resulta na produção de informação na qualidade de livros, quadros etc. O usuário de um *smartphone* também manipula símbolos a fim de gerar mensagens que não necessariamente resultaram em livros ou qualquer outra produção para apreciação de fora do seu grupo. Ainda que não se exclua tal possibilidade, ela apenas não é a prioritária do aparelho que, por sua vez, traz para si tal atividade informacional. No entanto o que pode ser observado ao longo da primeira década do uso do *smartphone* é a sua apropriação do espírito do tempo, de conceitos essenciais do consumo como a obsolescência programada, consumo além da necessidade, ampliação de círculos sociais e construção de novas narrativas de afeto e vinculação.

Novos hábitos e novos códigos culturais surgiram em uma década, mercados centenários consolidados foram ameaçados por empresas sem inventários, sem propriedade física, sem tradição ou vínculo com sua área de atuação. Tornou-se central para a sobrevivência de conglomerados multinacionais o domínio dos códigos que circulam pelo aparelho, o desenvolvimento de aplicativos, uma batalha pela participação não mais dos pontos físicos de venda ou na mente do consumidor, mas

uma batalha pelo *share of hardware*, ou seja, pela presença dentro do aparelho celular.

Por terem uma presença mais constante e distribuída e terem gerado protocolos que conformam nosso comportamento, minha escolha, entre as tecnologias móveis possíveis, recaiu sobre os telefones celulares e seus aplicativos e duas obrigações são obrigatórias: há uma espécie de comando: “não saia de casa sem ele”, e uma constatação: o que é menos usado é a função telefonia (TUCHERMAN, 2017, p. 2).

Vejamos, o aplicativo UBER – uma apropriação do que os táxis sempre fizeram – não foi criado por nenhuma cooperativa de táxi ou empresários do ramo de transporte. Nem mesmo o aplicativo AirBNB, utilizado para o compartilhamento de quartos, residências e afins, foi desenvolvido por nenhuma empresa do ramo imobiliário. Ainda que não tenha vivido o suficiente para presenciar as transformações da última década, Flusser (2007, 2008) parecia profetizar que um novo contexto estava por vir, contexto dominado por designers, criadores, criativos e uma nova vanguarda que não seria refém dos códigos presentes, mas seriam programadores de novos códigos. Quando observamos as trocas de posições entre as empresas mais valiosas do mundo que ocorreram nos últimos anos percebemos que o código a ser dominado opera no universo nulodimensional e está inserido dentro do aparelho. Não se trata mais apenas da internet. Trata-se de uma nova lógica, a da conexão contínua.

Em um primeiro momento o *smartphone* se diferenciava do aparelho de telefonia celular pelo suporte à *internet*, o que não configurava uma nova mídia exatamente, mas a uma nova onda tecnológica, que de acordo com Santaella (2005), como já acima lembrado, inaugura a tecnologia da conexão contínua. Trata-se da tecnologia que se locomove conosco, aliás, todas as tecnologias passam a habitar dispositivos cada vez mais sofisticados influenciando códigos culturais, pois não apenas a tecnologia se torna hiper-híbrida, mas abre também um campo de conexão para que múltiplas formas de cultura possam também se imiscuir (SANTAELLA, 2005).

Como foi dito anteriormente, os *smartphones* a princípio acrescentavam uma nova dimensão de uso aos aparelhos celulares. A possibilidade de conexão e navegação na *internet* através de uma interface similar a utilizada em computadores,

além da personalização de uma experiência mais individual a partir da escolha de aplicativos diversos. Desde o seu lançamento, a tecnologia passou por sua fase de transição, pois nasceu a partir de meios existentes e começa, agora, a se definir de uma forma independente dos meios anteriores. Esta transição para uma nova mídia é definida por McLuhan (1969, p. 75) como “meio híbrido ou encontro de dois meios”. E ainda completa:

[...] constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos (McLUHAN, 1969, p.75).

Há uma distância entre o lançamento do primeiro *smartphone*, de vinte anos atrás, e o seu sucesso comercial quando este passou de produto voltado para um nicho corporativo para produto doméstico (TUDOCELULAR, 2014).



Figura 1 - IBM Simon, o primeiro smartphone. Fonte: TECMUNDO, 2015

Há pouco mais de vinte anos, em 1995, a IBM colocou no mercado o primeiro aparelho a aliar as funções de telefonia móvel com funções comerciais e profissionais. O acesso aos seus ícones se dava através do toque na tela ou com o uso de uma caneta específica. Ainda não haviam os conceitos de aplicativos na época, mas o padrão de tela com 4,5 polegadas segue na maioria das configurações desde então.

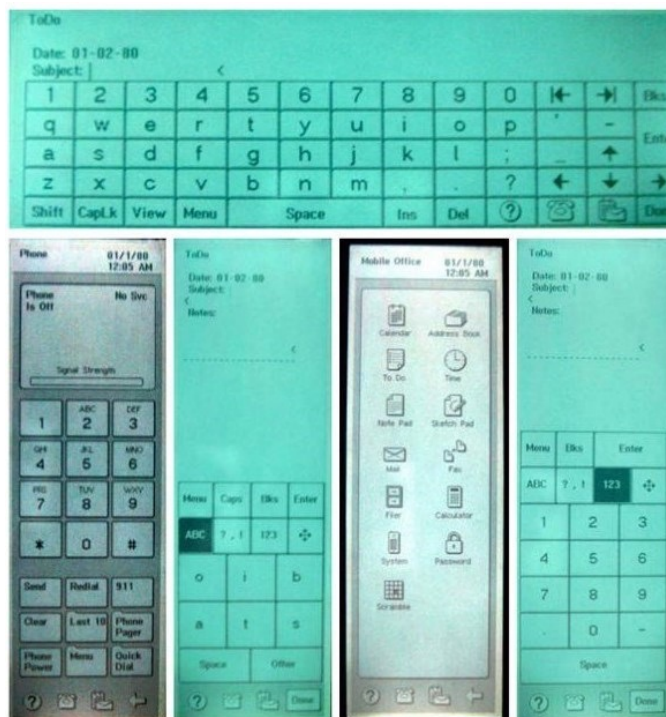


Figura 2 - Interface gráfica Simon. Fonte: TECMUNDO, 2015

Diversos aparelhos foram lançados ao longo dos anos após o primeiro modelo de *smartphone*, sempre buscando como *target*<sup>1</sup> o público corporativo. As poucas funcionalidades como e-mail, bloco de notas ou câmera fotográfica, entre outras, foram adicionadas ao corpo digital dos aparelhos, mas somente em 2007 a expansão para um público amplo foi conseguida através do lançamento do primeiro iPhone, da Apple (BBC, 2014).

Além do tradicional modo de pensar design da Apple e da preocupação em tornar o aparelho sempre amigável, dois pontos merecem destaque. A tela multitoque, em oposição aos botões de funções, e a navegação real na internet (TUDOCELULAR, 2014).

<sup>1</sup> Expressão utilizada no marketing para nomear um público específico de interesse comercial



Figura 3 - Lançamento mundial do primeiro iPhone. Fonte: BBC, 2014

No início da década de 1990, quando se iniciou a venda de celulares no Brasil, a aquisição de um aparelho era algo demorado, burocrático e restrito a uma parcela pequena da população. Os primeiros usuários participaram do que foi chamado de plano de expansão, ou seja, um primeiro esforço para a criação de um sistema de telefonia móvel. Para que se tenha uma ideia, o primeiro ano de operações no Brasil terminou com a marca de 667 aparelhos vendidos, e saltando para os números atuais, temos hoje 280.731.936 de terminais celulares<sup>2</sup> (TELECO, 2015). Para que se tenha a dimensão da importância dos *smartphones*, tendo como parâmetro o contexto brasileiro, existem 131,5 linhas móveis para cada grupo de 100 pessoas, ou seja, mais de uma linha por habitante diante de 43,83 milhões de linhas fixas (ANATEL, 2016). Houve uma democratização do serviço, sem dúvida, além disso a concorrência entre as operadoras de telefonia com planos que fornecem bônus para os usuários de uma mesma empresa motivou diversos consumidores a usufruir das vantagens de possuir mais de uma linha móvel. No entanto esse não é o único motivo por trás do sucesso do *smartphone*. Na busca por melhores posições no mercado, não é raro encontrar ofertas de operadoras de telefonia móvel que garantam um tráfego limitado de dados para acesso à *internet* e até mesmo acesso ilimitado as principais redes sociais digitais. Os últimos dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio (PNAD,

---

<sup>2</sup> Dados disponíveis em <[http://www.teleco.com.br/ncel\\_hist.asp](http://www.teleco.com.br/ncel_hist.asp)>. Acesso em: 10 jun. 2017

2014) apontam que 80% dos brasileiros acessam a *internet* diretamente dos seus *smartphones*. Aliás, uma rápida observação em qualquer loja de operadoras de telefonia móvel mostra o nível de adoção do aparelho em questão, pois é tarefa extremamente difícil encontrar o “velho” celular de teclas com a função original que realiza e recebe chamadas. O cenário só demonstra que o celular deixou de ser uma mídia híbrida para se tornar, ao menos em termos de importância tecnológica e cultural, a “mídia”.

Não por acaso a Revista Forbes (2016), em seu último ranking anual das marcas globais mais valiosas do mundo, tem em suas três primeiras colocações empresas diretamente ligadas ao mercado de *smartphones*, sendo a primeira colocada exatamente a que inaugurou o mercado – a *Apple*.

O *smartphone* carrega consigo as principais características das mídias secundárias e terciárias que lhe antecederam, fruto da convergência tecnológica e da própria continuidade histórica do homem em criar aparelhos. Um canivete suíço agrupa ferramentas encontradas em separado, o *smartphone* também.

É preciso, porém, destacar que ao ganhar o aparelho, este também ganha o usuário. Grande parte do que se é possível fazer com o aparelho está presente nas funções nativas do mesmo, ou seja, tirar fotos, gravar vídeos, realizar ligações, navegar na *internet*, fazer cálculos etc, já está embarcado no mesmo. Além disso, os principais aplicativos do *smartphone*, aqueles que são os campeões de uso, tais como as redes sociais digitais, também são aparentemente “gratuitos” aos usuários, entre eles o *Facebook*, que é a maior rede social digital Ocidental destinada ao compartilhamento de conteúdo, mas que na realidade não produz conteúdo algum. O conteúdo é produzido pelo usuário que também é o próprio gerador da riqueza da rede em questão.

O que se percebe, dado o crescimento exponencial que as redes sociais digitais obtiveram a partir da popularização dos *smartphones*, e não somente por estarem no ambiente *web*, é que o usuário – e não o funcionário – não recebe qualquer pagamento em dinheiro pelo seu “trabalho” e realize a atividade que se espera dele, no caso do *Facebook* a produção e compartilhamento de conteúdo com grande gosto



e altruísmo. A motivação por trás do uso do aparelho na tensão entre vínculos e conexões será investigada a partir dos próximos capítulos.

### **1.1.2 Os computadores e as sementes lançadas para a expansão dos círculos sociais**

Se os *smartphones* são o encontro dos primeiros aparelhos de telefonia móvel com os computadores, estes, os computadores, possuem caráter decisivo para noção de conexão propostas neste estudo. Os primeiros computadores, ou *Mainframe*, possuíam uma operação diferente da que conhecemos e fazemos uso nos dias atuais. Sua interface se dava por meio de cartões perfurados através de linguagem binária e botões luminosos (MALAVASI, 2015).

A aplicação destes primeiros computadores não era para uso pessoal, dado o alto custo para aquisição, finalidade e tamanho, que chegava a ocupar salas inteiras. Como destaca Malavasi (2015), os primeiros computadores eram destinados a engenheiros especializados, uma vez que eram utilizados para fazer cálculos. Foram necessários anos de desenvolvimento e pesquisa em tecnologia para que os leigos em computação pudessem ter acesso a esta ferramenta tecnológica. Além da necessidade de barateamento da tecnologia, que foi um empecilho inicial para os primeiros computadores pessoais, era necessário criar uma interface capaz de diminuir a curva de aprendizado dos futuros usuários desta nova tecnologia.

Até esse primeiro momento o computador representava uma tecnologia para a qual o indivíduo comum não possuía conhecimento, não havia um preparo prévio. Os comandos iniciais eram acionados por uma linguagem de programação. Apesar de toda evolução tecnológica, a linguagem digital é por “natureza” nulo-dimensional, ou seja, variável de zero e um com uma interface que a princípio era acionada por comandos unidimensionais, traço e escrita.

Flusser, na sua *Filosofia da Caixa Preta* (2013) destaca que o homem já não se serve mais das imagens em função do mundo, passa a viver em função destas imagens. “Imagens são mediações entre homem e mundo. O homem ‘existe’, isto é,

o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de lhe representar o mundo” (FLUSSER, 2013, p<sup>3</sup>. 187-189).

Norval Baitello aprofunda a discussão a respeito das imagens em sua noção de Iconofagia.

Iconofagia significa a devoração das imagens ou pelas imagens: Corpos devorando imagens, ou imagens devorando corpos. Essa ambiguidade é interessante porque, na verdade, os dois processos ocorrem. A Era da Iconofagia significa que vivemos em um tempo que nos alimentamos de imagens e as imagens se alimentam de nós, dos nossos corpos (BAITELLO, 2005, p.13).

Os desafios do aprendizado de uma nova linguagem foram resolvidos a partir da compreensão que somos uma sociedade guiada por imagens e na retroalimentação gerada por estas.

A barreira para adoção em massa do computador pelo cidadão comum passaria pela adoção de uma interface gráfica capaz de simular uma realidade mista com a inserção de referências presentes no repertório prévio dos futuros usuários desta tecnologia. Seria necessário criar alguma correlação entre o ambiente físico e o ambiente digital.

O termo “imagens técnicas” utilizado por Flusser trata das imagens formadas por *pixels* – pontos e não por superfícies. Flusser destaca que as imagens técnicas se processam no campo da virtualidade. As imagens tradicionais possibilitam a orientação e as imagens técnicas geram um sentido resultante de aparelhos que podem criar novas realidades através da manipulação das imagens. As imagens técnicas tornam o inconcebível em concretamente vivencial (FLUSSER, 2008).

A mediação entre o universo nulo-dimensional dos computadores e as imagens técnicas que os precederam se deu pelo próprio estágio de evolução tecnológico com o que conhecemos como imagens técnicas contemporâneas, ou seja, manipuladas com o desenvolvimento do sistema binário digital e pela necessidade mercadológica de gerar escala para projetos que cada vez mais demandavam tempo e dinheiro das grandes corporações.

---

<sup>3</sup> Referente a posição 187-189 no Kindle

A virtualidade de uma nova mídia até então desconhecida traduzida em uma realidade mista com o uso das imagens técnicas digitais tornou o computador pessoal um produto possível, do ponto de vista mercadológico, ao mesmo tempo que moldou novos hábitos e criou uma indústria que dentro da galáxia elétrica estudada por McLuhan (1969) geraria implicações em todas outras mídias, ora se relacionando, ora reposicionando e até mesmo substituindo modelos tradicionais de negócios por novos modelos calcados na imaterialidade.

Baitello (2005) nos lembra do profundo encantamento que as máquinas geram nas pessoas e mostra que são mais encantadoras quando mais sofisticadas, traçando uma arqueologia que começa com o telégrafo, seguida do telefone, cinema, rádio e televisão, depois com a *internet* e como todos estes aparelhos que compõem a mídia terciária e impactam nos processos comunicativos. Uma perspectiva que possui, em certa medida, relações com as eras propostas também por Santaella (2005). Neste sentido os *smartphones* aumentam a sedução dos homens pelas imagens, pois tecnologias como o wi-fi e a realidade aumentada geradas por estes aparatos tecnológicos se imiscuem com o corpo do homem. Harry Pross já chamava atenção para o fato que uma mídia não exclui a outra e que tudo começa e termina no corpo do homem. No entanto as novas tecnologias trazem um sentido especial na relação do homem com o mundo (BENTES, 2006).

A geografia social na contemporaneidade não é condição limitadora para o exercício dos círculos sociais desde que o contato entre diferentes grupos passou a contar com a evolução e, porque não mediação, de todo e qualquer “veículo” capaz de “carregar” uma mensagem que por definição é o que entendemos como mídia, sobretudo na era da comunicação contínua. Para tanto se faz necessário abordar o conceito de Harry Pross (apud, BAITELLO, 2001), a respeito dos sistemas de mediação que ele separou em três categorias, sendo o meio primário o contato utilizando o próprio corpo através das interações entre os protagonistas, sem a necessidade de um aparato entre eles. Nos meios secundários apenas o emissor precisa de um suporte para a transmissão de sua mensagem se complete. Já nos meios terciários a comunicação se dá de maneira que emissor e receptor necessitam

de aparelhos (BAITELLO, 2001). Os meios terciários também estão compreendidos no que Marshall McLuhan<sup>4</sup> chamou de galáxia elétrica.

As cidades, ao mesmo tempo em que ganhavam a possibilidade de reflorescerem suas características ímpares via rádio, ao invés do pensamento nacionalizante do jornal, ganhavam dimensões intercontinentais e delas recebiam influências. Com o rádio das informações de diversas partes do mundo chegavam ao vivo e influenciavam as comunidades locais – um exemplo típico era o movimento das bolsas de valores. O rádio inaugurava a dimensão elétrica das cidades, proporcionando uma multiplicidade informacional e reavivando a percepção auditiva que fora abandonada pelo jornal (McLUHAN apud DUARTE, 1999, p.67).

McLuhan (1969) também defendeu a tese que toda nova tecnologia cria um novo ambiente e que o meio é a mensagem. Estes aforismos característicos do autor são importantes para uma compreensão das novas tecnologias na mediação de novos círculos sociais, mesmo que estes tenham sido desenvolvidos antes mesmo do computador pessoal. Quando McLuhan defende que o meio é a mensagem, significa dizer que “independente do conteúdo ou “mensagem” explícita um meio tem seus efeitos peculiares na percepção das pessoas constituindo-se em uma ‘mensagem’ em si mesmo” (BRAGA, 2012, p. 50).

A contemporaneidade abriga um leque quase infinito de possibilidades de conexões, ancorados por tecnologias que subvertem a compreensão de tempo e espaço de civilizações que nos precederam. A tecnologia tem um papel central na mediação dos círculos sociais, “assim, a invenção da escrita teria permitido a criação dos impérios como a máquina a vapor possibilitou a expansão capitalista e como a eletricidade possibilita a aldeia global” (BRAGA, 2012). As ideias de McLuhan (1974) a respeito da Aldeia Global e o aforismo “O Meio é a Mensagem” anteciparam em décadas os impactos sociais, psicológicos e sensoriais que o meio digital trouxe para a vida cotidiana moderna. De acordo com McLuhan (1974, p.11):

O meio é a mensagem” significa, em termos da era eletrônica, que já se criou um ambiente totalmente novo. O “conteúdo deste novo

---

<sup>4</sup> Herbert Marshall McLuhan (1911-1980), acadêmico canadense, foi um dos autores da denominada Escola de Toronto.

ambiente é o velho ambiente mecanizado da era industrial”. Não há intenção aqui em medir os interesses políticos, sociais e econômicos, que são, também, partes fundamentais que permeiam a relação entre aparelho e funcionário<sup>5</sup>.

As adoções destas novas tecnologias promoveram a transposição das barreiras geográficas e a construção de novas conexões. O domínio dos media proposto por Innis<sup>6</sup> encontraria saltos significativos do ponto de vista conceitual e não somente físicos. Tempo e espaço se dobram como “buracos de minhocas”, por onde entramos em nossas casas e saímos do outro lado do mundo literalmente. Novos arranjos e novas interações.

Os conceitos de interação e círculos sociais foram estudados no início do século XX pelo sociólogo George Simmel. Há uma interação intrínseca com a sociedade, ação esta que ocorre por meio de reciprocidade entre indivíduos de uma mesma unidade (SIMMEL, 1983). O autor definiu como sociação o agrupamento de indivíduos em unidades relacionadas a partir dos seus interesses comuns. A interação é uma forma de sociação e por meio dela podem-se observar os círculos sociais, definidos por Simmel como interligações entre indivíduos de grupos distintos e também pertencentes ao mesmo grupo social. O círculo social familiar é uma preparação para a formação inicial, para o convívio em redes sociais e ao longo da vida o indivíduo possivelmente expande seu círculo familiar para o acadêmico, profissional, entre outros círculos que constituirão uma cadeia de contatos sociais.

George Simmel entende que a sociedade emerge a partir de uma relação complexa entre indivíduos, impulsionada por motivações de paixão e desejos, traduzidos como conteúdos constituintes das matérias e conteúdo da vida social.

Essa relação é caracterizada pela constante troca de influências entre indivíduos que ocorrem pelas experiências vividas no dia a dia e se manifesta por

---

<sup>5</sup> Flusser (1985) chama de brinquedo o aparelho que simula um tipo de pensamento. O texto faz referência ao aparelho fotográfico que é descrito pelo autor como brinquedo que traduz pensamento conceitual em fotografias, uma vez que a fotografia criou uma ruptura no campo midiático. Já o funcionário é a pessoa que brinca com aparelho e age em função dele.

<sup>6</sup> Harold Adams Innis foi um professor de economia política na Universidade de Toronto e autor de muitos trabalhos sobre a história econômica do Canadá, sobre mídia e teoria da comunicação

diversas razões e motivações. Podemos dizer que essa troca é o elemento fundamental que constitui uma sociedade.

A sociação é, portanto, a forma (que se realiza de inúmeras maneiras distintas) na qual os indivíduos, em razão de seus interesses – sensoriais, ideais, momentâneos, duradouros, conscientes, inconscientes, movidos pela causalidade ou teleologicamente determinados, se desenvolvem conjuntamente em direção a uma unidade no seio da qual esses interesses se realizam. Esses interesses sejam eles sensoriais, ideais, momentâneos, duradouros, conscientes, inconscientes, causais ou teleológicos, formam a base da sociedade humana (SIMMEL, 2006, p. 60).

Primeiramente com a internet, estes interesses puderam ser filtrados de maneira lógica e simplificada através de redes sociais digitais e a criação de comunidades específicas. Com os *smartphones* a conexão que era fragmentada passa a ser contínua, mas não apenas a conexão e sim a interação.

Isso nos traz de volta aos parágrafos anteriores quando abordávamos os círculos sociais virtuais. Fontes, a partir dos estudos de Simmel, concluiu que:

[...] as práticas comunitárias seriam características de sociedades menos complexas; de que a modernidade teria, por dominantes, práticas de sociabilidade ancoradas em relações secundárias, instrumentalizadas por interesses (em sua máxima expressão, dinheiro e poder), substituindo aquelas típicas de sociedades tradicionais, nas quais as sociabilidades primárias seriam as dominantes (FONTES, 2012, p1).

As interações sociais mediadas pela *internet*, em sua maior parte geradas a partir dos *smartphones* como demonstrado anteriormente, de forma predominante estruturam uma sociabilidade secundária, aquelas em que a motivação principal é o interesse e que na contemporaneidade pesquisadores como Pierre Lévy, em seus estudos sobre Cibercultura, ou Henry Jenkins (2009), na convergência midiática relacionam com o conceito de inteligência coletiva. Para Lévy (2003), a inteligência coletiva parte do reconhecimento das habilidades ou competências dos indivíduos que se reúnem em prol da coletividade com fins diversos, podendo ser altruístas em um viés colaborativo ou egoísta, ou seja, aqueles que apenas se utilizam do resultado das articulações geradas neste grupo.

No entanto, as relações casuais, os laços frágeis e os vínculos por interesse não são resultantes da tecnologia e sim da própria característica da sociedade contemporânea. Lasbeck contextualiza da seguinte maneira:

O espírito do nosso tempo é conturbado, inquieto e não se sujeita a ideologias que detenham o curso dessa instável e, por vezes, desorientada evolução. Entretanto, nas brechas abertas pelo esquecimento ou pelas tentativas frustradas de conexões consistentes, novas relações podem ensejar a construção de textos não previstos pelas estratégias hipertextuais (IASBECK, 2002, p.1).

Ou seja, o objetivo primário do celular era unir indivíduos que já se relacionavam era a antiga agenda de telefone digitalizada em um dispositivo de comunicação móvel. O antigo telefone residencial ganharia as ruas e os *smartphones* adicionaram um novo meio, a internet, dentro destes aparelhos, essa mistura serviu de base para uma apropriação além da informacional, quesito primário da rede mundial de computadores, ou lúdica, pois como contextualizou lasbeck, uma nova relação com o aparelho é oriunda da necessidade de constituição de conexões ou sociações.

lasbeck tira da tecnologia o papel representativo de “bom” ou “mal”; para ele não é a tecnologia que irá mudar a qualidade das relações humanas. E encontra como uma motivação para estar em rede, além da facilidade da instantaneidade dos contatos e a fugacidade dos encontros, a mesma motivação que tem acompanhado os homens desde sempre – a tentativa de diminuir a solidão. Para lasbeck, as tensões entre o indivíduo contemporâneo com a cultura digital estão na construção dos textos gerados a partir das novas conexões:

A complexidade resultante das novas relações - estimuladas pelas tecnologias da comunicação - fortalece em nós a esperança em conexões mais consistentes, ao mesmo tempo em que acirra a desconfiança e o temor de um iminente esgarçamento de alguns tecidos que não se estabelecem competentemente nesse panorama (IASBECK, 2002, p.1).

De acordo com Bauman (2000) vivemos um momento de incerteza e medo do outro. O medo não é exclusivo das relações presenciais, as conexões digitais também fomentam medo e incerteza, mas na multiplicidade de conexões ocorre um alento para a dificuldade e dores de uma convivência cada vez mais precária como o autor teoriza. A conexão contínua potencializa interações ou interatividade? Para Lemos (1997) há uma diferenciação entre interação e interatividade. A primeira estaria relacionada ao contato interpessoal, enquanto a segunda seria mediada. A interatividade seria um tipo de comunicação encontrada não somente em um

equipamento, mas também em sistemas que proporcionem interação ou um meio para consegui-la. De uma forma ou de outra o cerne da questão está em torno da comunicação.

Para Flusser (2007), restou pouco de uma comunicação natural entre os homens na contemporaneidade. Segundo ele, talvez o sexo e a amamentação, mas pensando na complexidade da comunicação, tais exemplos são pequenos para a construção de um diálogo ou discurso. Dessa forma seguimos avançando tecnologicamente não a esmo, mas porque somos animais sociais, ou seja, precisamos que assim o seja. Dessa forma transformamos uma segunda realidade, a comunicação artificial ordenada por códigos, como primeira realidade como elucida o autor: “O caráter artificial da comunicação humana (o fato de que o homem se comunica com outros homens por meio de artifícios) nem sempre é totalmente consciente” (FLUSSER, 2007, p.90).

Com o *smartphone*, atualmente, como já demonstrado na pesquisa PNAD, sendo o principal responsável pelo acesso à *internet* e, em larga medida, como principal aparato tecnológico na tensão entre conexão e vínculos na contemporaneidade, os capítulos a seguir serão destinados a tentativa de compreensão deste aparelho na relação entre corpos, vínculos e códigos culturais.

## **1.2 Novos ambientes comunicacionais na expansão dos círculos sociais**

Na noção de ambientes comunicacionais e a construção de vínculos, é preciso pensar no corpo e o conceito de ambiência.

Se somos corpo somos finitude. E porque somos finitude desejamos o infinito, a permanência. É isso que buscamos no outro, nos outros corpos, a união de durações finitas que construam histórias infinitas, que nos projetem para além de nossos limites e fronteiras. Comunicar-se é criar ambientes de vínculos (BAITELLO, 2008 p.100).

A citação sobre corpos e vínculos do início deste capítulo nos leva ao pensamento da presença e ausência do corpo. Podemos admitir que corpo pede vínculo e que com as redes telemáticas ocorra a ausência da presença. Há uma frase



utilizada para explicar a amizade, de autor desconhecido, que afirma que não é preciso estar perto para estar junto. Dito isso, o que nos leva a tensionar se é possível dimensionar níveis de presença e vínculo? Sugiro pensar em corpos carnis ou tridimensionais e as representações imagéticas destes. Qual a sensação de perder as fotos de família? Obviamente que a perda real, falecimento, não pode ser comparada à ausência de um backup, no entanto a “dor” da perda de um álbum de fotos esfaceladas pelo tempo que corroe o papel, ou mesmo o roubo de um cartão de memória ou de um *smartphone* com registros fotográficos, provocam reações do eu tridimensional e não do meu avatar digital. A perda é real e a ausência também. Adaptamos-nos ao espírito do tempo e aos seus códigos porque queremos estar juntos, queremos e necessitamos de vínculos.

A tomada de consciência da finitude dos corpos e das limitações do homem frente ao universo lançou este na busca do infinito, ou do avanço através das limitações tempo e espaço. Innis (1951) já destacava o papel da tecnologia na constituição das civilizações. No entanto também são produto das civilizações incorporados nos meios técnicos predominantes destas. Para Innis, “os media compreendem todas as formas de transporte não edificadas pelo ser humano, como rios, lagos, oceanos, cavalos etc” (1951, p.4). Com o avançar da revolução industrial e das tecnologias houve também o domínio destes meios e o exercício do poder através do tempo e espaço.

O domínio espaço-temporal trouxe a possibilidade de interação à distância, assim como iniciou as primeiras experiências das dimensões espaço e tempo na vida social (THOMPSON,1995). Antes de abordamos novamente o *smartphones* é necessário tentar categorizá-los dentro de uma cultura midiática.

Santaella (2003) nos lembra que o ambiente digital não é uma sequência imediata da Cultura de Massa. O processo foi sendo articulado com o que ela chama de Cultura das Mídias. Para tanto a autora propõe uma divisão das “eras culturais” em seis tipos de formações: “Cultura oral, cultura escrita, cultura impressa, cultura de massas, cultura das mídias e a cultura digital ora em curso.” (SANTAELLA, 2003, p.13). Se anteriormente foi abordada a convergência tecnológica, tendo em vista as divisões propostas pela autora, podemos entender que o *smartphone* traz consigo

uma convergência midiática, pois as seis “eras” estão inseridas dentro do aparelho, uma vez que uma era semeou o terreno que preparou sociabilidades, cognição e cultura necessárias para a ampla e rápida adoção em termos de curva de aprendizagem e consumo do aparelho estudado em questão. A autora não propõe uma divisão linear entre as “eras”, ao contrário, elucida que uma se integra a anterior provocando novos ajustes e formações comunicativas e culturais, como será abordado adiante com as culturas emergentes.

Se a cultura é cumulativa, os aparelhos técnicos são passíveis de substituição. Alguns aparelhos como os de videocassete foram substituídos por *DVD players* e *Blu-Ray players*, sendo que o último não possui uma década de existência e já se encontra em desuso por conta dos serviços de *streaming*. Mesmo os computadores pessoais, principal meio de acesso à alfabetização digital e acesso à *internet*, enfrentam um processo de queda livre em suas vendas, pois, de acordo com a autora, ainda que estejam inseridos na cultura digital, fazem parte de uma tecnologia de acesso e não de conexão contínua. Esbarram na mobilidade do corpo, estão ancorados no tempo e já não atendem a tensão tempo/espaço. Então nem sempre fomos móveis?

Dominique Wolton<sup>7</sup>, em tom informal, em sua aula magna em 2016 na Faculdade Cásper Líbero, contextualizou que a pergunta feita a quem atende uma ligação em seu aparelho celular não é o que você está fazendo e sim onde você está?

Tucherman (2017) atribui essa faceta do aparelho como a subjetividade pela exterioridade e o reconhecimento pelo outro, o que nos leva a crer que o smartphone é, além de um aparelho, instrumento, ou brinquedo, suas definições dentro de uma filosofia da comunicação, um ambiente de vinculação. Um vínculo, (do latim *Vinculum*), é uma união, relação, ou ligação de uma pessoa ou coisa com outra, dessa forma duas ou mais pessoas, ou ainda objetos, vinculados, estão unidos fisicamente ou simbolicamente quando ligados. É na era da mobilidade que o smartphone assumira este status de aparelho potencialmente vinculatorio. Para Lemos (2010) nem sempre fomos móveis e toda a relação com o espaço urbano e as formas

---

<sup>7</sup> Dominique Wolton é um sociólogo francês, especialista em Ciências da Comunicação. Seus temas de estudo incluem mídias, espaço público e comunicação política

comunicacionais sofreram transformações drásticas no que ele chama da atual fase da sociedade da informação. Lemos (2010) destaca que as Mídias de função pós-massiva, aliadas exatamente às tecnologias móveis encabeçadas pelos *smartphones*, reconfiguraram espaços, cidades e as práticas sociais. Ainda de acordo com Lemos:

Na atual fase da mobilidade e das redes sem fio, estamos imersos no que alguns autores identificam como uma nova relação com o tempo, com o espaço e com os diversos territórios. Trata-se de formas de compressão espaço-temporal (HARVEY, 1992), de desencaixe (GIDDENS, 1991), de desterritorialização (DELEUZE, 1980), de espaços líquidos (BAUMAN, 2001), de novos nomadismos (MAFFESOLI, 1997). Aqui entram em jogo crises de fronteiras: do sujeito, da identidade, do espaço geográfico, da cultura, da política, da economia (LEMOS, 2010, p. 157).

A atual fase da mobilidade foi precedida pela adoção dos computadores domésticos, os quais nos colocaram exponencialmente em rede, permitindo a construção de vínculos e afetos.

### **1.3. Apropriação através de uma dinâmica de afetos**

Retomando o conceito de que um aparelho é um objeto produzido e retirado da natureza pelo homem, leva-se em consideração a arqueologia de vinte anos atrás entre o lançamento do primeiro *smartphone* até a consolidação do *iPhone*, o que inaugura uma nova era para este aparelho e introduz a noção de sedação desenvolvida pelo pesquisador brasileiro Norval Baitello Junior sobre o profundo encantamento que as máquinas exercem sobre os homens, iniciaremos este capítulo.

Baitello Junior, (2008), aponta que o uso que se faz das tecnologias virtuais da comunicação, as que abolem experiências concretas na esfera das comunicações interpessoais, as face a face, se tornam absolutas na contemporaneidade gerando um processo de anestesia, sedação do corpo. Este processo acaba sedando/sentando o homem em frente as máquinas tecnológicas. Como dito no início do primeiro parágrafo há um encantamento com a máquina, encantamento este produtor de vastas obras literárias e cinematográficas.

Partindo do princípio do encantamento, Cyrulnik (1999, p.114) nos dá a sua noção a respeito: “a função do encantamento insiste em nos dissolver, em nos fazer sentir a delícia de estar-com, fundidos, no mundo de um outro, criando, deste modo, o sentimento de existência, de plenitude, tal como no amor”.

Flusser (2007) ao dizer que os homens já vivem em funções dos aparelhos e não mais os aparelhos em função destes, antecipou em décadas o efeito quase hipnótico que alguns aparatos contemporâneos exercem em seus usuários. Para uma noção da ligação homem x aparelho (*smartphone*) se faz necessário investigar a própria relação corpo x aparelho.

Ao investigarmos os computadores, aparelhos imprescindíveis na alfabetização digital antecessora dos *smartphones*, bem como as máquinas que lhe antecederam, podemos concluir que havia uma relação mecânica com a máquina. O *input* de dados de todas as máquinas até então (incluindo os computadores) era gerado por estímulo mecânico como um botão, um cartão ou girar de manivelas, e a saída, *output*, também era mecânica e/ou digital.

A principal mudança técnica no manuseio do *smartphone* se deu na esfera da manipulação do próprio aparelho, que aboliu os botões para acionar os principais comandos, adotando uma navegação multitoque, ou seja, a programação não depende de elementos externos como canetas, cartões, botões e manivelas, o *output* é manipulado e se modifica pela ponta dos dedos ou por comando de voz. A tela gira, no formato retrato ou paisagem, de acordo com o ângulo que os olhos preferem ver. Há um elemento de caráter quase mágico de adaptação aos sentidos humanos, um jogo entre usuário e aparelho. Assim como pedimos por um determinado serviço em uma interação face a face, podemos pedir para que o aparelho ligue para alguém, ou trace uma rota de um ponto ao outro. Para Hjarvard, (2012, p. 64) “as formas mediadas de interação tendem a simular aspectos da interação face a face; assim elas representam não apenas alternativas para esse tipo de interação, mas também extensões do espaço no qual a interação pessoal pode ocorrer”.

A apropriação dos gestos humanos para uso do aparelho, excluindo o estímulo mecânico, encontrou no tato a “simbiose” entre homem e máquina. Para exemplificar trabalharemos com três gestos: tatear, apontar e tocar.

Flusser (2008), em *O universo das imagens técnicas*, fala de um mundo desintegrado, conduzido por cabos elétricos que precisam ser reintegrados com a finalidade de voltarem a ser tangíveis e dessa forma vivenciados. Flusser mostra entusiasmo com os computadores e coloca as teclas como os pontos de acesso que através das pontas dos dedos poderiam religar os elementos decompostos pelos fios e reintegrá-los. O autor aponta para a dinâmica de uma primeira geração de relação homem e máquinas – do motor do carro que funciona com uma chave de ignição e da tecla que aciona o funcionamento da máquina fotográfica, mas coloca na ponta dos dedos o processo de reintegração do universo ínfimo dos pontos ao afirmar que tatear é o método heurístico de pesquisa.

No entanto, o fato incontestável é que não vivencio o meu tatear como movimento cego. Pelo contrário, estou convencido de que escolho as minhas teclas livremente. Disponho, ao escrever, de universo de teclas”, a saber de 45 alternativas, e parto sobre tais alternativas por decisão deliberada, não ao acaso (FLUSSER, 2007, p.123).



Figura 4- Tocar é acreditar. Fonte: Apple

A figura acima traz uma das primeiras propagandas do Iphone, cujo a mensagem é: tocar é acreditar.

Ainda que exista uma programação por traz das teclas, convenções acerca destas e que saída, *output*, corresponde a cada toque, as combinações fazem das probabilidades o instrumento de liberdade daqueles que as manuseiam na manipulação dos textos culturais, superando assim a realidade biossocial rumo à segunda realidade estudada por Bystrina, de acordo com a subjetividade de quem tateia. Ao tatear as teclas abre-se um campo do sonho para textos imaginativos, para a atividade artística, dos mitos e arquétipos e viagens para outros mundos, assim como abre campo para o lúdico (BAITELLO, 1995).

Sonhos e jogos estão nas raízes da cultura e cada qual é apropriado nas aplicações embarcadas nos *smartphones*.

O segundo gesto implica no que o autor denomina “apontar”. Flusser destaca a importância da ponta dos dedos “para o nosso estar-no-mundo emergente. (FLUSSER, 2008 p.59)

Nesta perspectiva Flusser aborda as imagens no que diz respeito ao significado que as mesmas possuem de dentro para fora, ou seja, não o significado e sim o significante. As imagens técnicas atingiram o ápice do baixo custo e alto potencial de distribuição em escala massiva também com os *smartphones*.



Figura 5 - Caça ao Pokémon no Central Park. Fonte: G1

Na imagem acima centenas de pessoas tateiam seus smartphones evocando não apenas a dinâmica racional própria do chamado homo sapiens. Na prática a dinâmica sapiens dialoga com a dinâmica do homo ludens: a razão e o desejo de divertimento interagem para encontrar Pokémons. Existo e sinto, logo penso (Damazio, 1996): o nosso cérebro utiliza a intuição – ou o palpite – como atalho e evita que a nossa conduta se resuma a fórmulas matemáticas.

A *selfie*, ato de tirar foto de si mesmo em situações diversas, se transformou em um novo código cultural endossado pelo dicionário *Oxford*, que lhe conferiu *status* de palavra em 2013. São dedos apontadores e/ou vetores de significado.

Por fim, o tocar. No livro *Tocar – o significado humano da pele*, Montagu destaca as experiências táteis do homem em subseqüente desenvolvimento comportamental.

O maior sentido do nosso corpo e o tato. Provavelmente, é o mais importante dos sentidos para os processos de dormir e acordar; informa-nos sobre a profundidade, a espessura e a forma; sentimos amamos e odiamos, somos suscetíveis e tocados em virtude do corpúsculo táteis de nossa pele (MONTAGU, 1988, p.157).

O manuseio da tela a serviço das interações entre o usuário e seu aparelho, exibem novo “rituais” no manuseio das imagens. Há a manutenção da pinça, nosso destaque através do uso do polegar em oposição ao dedo indicador, como se vale de outros novos como dois toques com o dedo indicador – que significa curtir. Dois toques – descurtir, deslizar de indicador à direita e à esquerda. Deslizar para cima e para baixo e função vibratória, enfim, novos toques semelhantes com aqueles com os quais estreitamos vínculos. Tais códigos como apontar na tela um ícone de coração, presentes em redes sociais digitais para informar afeto e/ou atenção também não são uma maneira de tocar o outro no âmbito do vínculo? Não é capaz de provocar reações na epiderme e essas reações serem estímulos para uma vinculação nos ambientes mediados pelos *smartphones*? A recursividade de toque no aparelho e a vibração do mesmo que toca o corpo do usuário produz um efeito interessante.

É comum o relato de pessoas com um membro amputado que eventualmente relatam formigamentos como se o membro retirado ainda estivesse lá. Essa sensação

é chamada de membro fantasma. Em uma pesquisa realizada com 161 usuários de *smartphones*, entre os meses de maio a agosto de 2017, através de sites de redes sociais onde predominam os usuários *mobile only*, ou seja, acessos gerados em sua maioria por *smartphones*, 80% dos entrevistados relataram já ter sentido a vibração do seu celular inteligente e depois conferiram que não era o seu próprio, apenas a sensação de vibração. Um *déjà vu*.

**Já sentiu o seu smartphone tocando ou vibrando e depois pode conferir que não era ele?**

161 responses

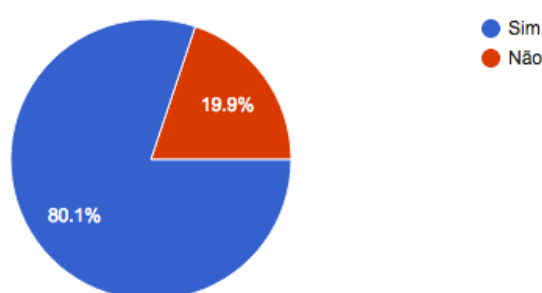


Figura 6 – Toque fantasma. Fonte: o autor.

É em sua janela "multitoque" que tocar, apontar e tatear, gestos que possuem semelhanças e diferenças como as noções que seus pesquisadores sugerem, que as raízes culturais são carregadas dentro do aparelho e transmitidas para a pele.

Portanto, o corpo e seu potencial de vínculo material ou simbólico é ativado. Se antes dos ambientes digitais o modelo emissor e receptor já era limitador, na era da conexão contínua pouco serve para explicar os fluxos de comunicação, conexão e vínculos mediados pelos *smartphones*. Nas raízes culturais e na mudança da comunicação de massa, locais de identidades fixas para uma comunicação orquestral, fomentando a circulação de identidades múltiplas e fragmentadas que os fluxos de conexão e sociabilidades vão se constituindo (WINKIN, 1998).

Tatear, apontar e tocar sugerem uma noção do humano sobre a técnica, do pathos x o logos (PARRET, 1997). Ainda que um objeto técnico, fruto de extensa pesquisa e correspondente a tecnologia de ponta mais avançada, o *smartphone*



coloca-se como um aparelho que, pelas potencialidades de conexão, abre caminhos para ambientes de vinculação em que “os corpos estão antes e depois das máquinas” (MENEZES, 2007).

Com estes aparelhos estamos observando novos rituais como caçar Pokémon. Comunicar além dos limites de tempo e espaço, uma hibridização de linguagens, pois enquanto o aparelho se “apropriou” do homem, o homem também se apropriou do aparelho. Com isso podemos sair de um midiacentrismo para a mediação de um receptor que não somente recebe as mensagens, mas um sujeito que participa de maneira ativa do processo de comunicação (BARBERO,1987). De acordo com Barbero (1997), a recepção está inserida dentro de um contexto social e cultural do sujeito a quem se destina a mensagem. Dessa forma o receptor não é um mero espectador das informações produzidas, mas também um produtor de significados. Não se pretende neste estudo a qualificação ou definição de níveis de vínculos, no entanto a partir dos estudos de Menezes (2007, p.25) podemos inferir que “Os vínculos permitem nossa constituição como animais em relação com outros animais da nossa espécie”.

O usuário do *smartphone*, de acordo com a pesquisadora Mary Meeker<sup>8</sup> (2013), toca seu aparelho em média 150 vezes ao dia. Tateamos para exercer nosso livre arbítrio de utilizarmos os códigos de acordo com a nossa própria recepção. Apontamos para dar sentidos ao sentir e pensar, dessa forma existimos e tocamos para sermos tocados. Uma constante recursividade de apropriações e sentidos racionais e afetivos.

#### **1.4 Tempo e experiência: Benefícios subjetivos na contemporaneidade.**

“Você ganha uma coisa, mas habitualmente, perde em troca alguma coisa”. (BAUMAN, 1997, p.7).

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/brasil-e-o-quarto-pais-do-mundo-em-numero-de-smartphones/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

Vicente Romano<sup>9</sup> contextualiza o indivíduo na modernidade como alguém que vive uma relação deslocada com o tempo, ou seja, dominada pelo tempo. Romano problematiza o tempo na contemporaneidade como um paradoxo da sociedade industrial: “Qualquer ideal de progresso, isto é, de aperfeiçoamento da organização social deve, portanto, levar em consideração a análise do tempo” (ROMANO, 2011, p.2). Nas sociedade pré-industrial o contrato de trabalho envolvia o período trabalhado, geralmente de um ano, as horas não eram medidas, dessa forma havia uma equalização do ritmo de vida entre patrão e empregado. Já nas sociedades modernas o contrato é estabelecido de acordo com uma carga horária, ou seja, o tempo se transforma em mercadoria (ROMANO, 2011). Produtividade é a palavra de ordem nas relações comerciais, assim o tempo precisa ser “aproveitado” e vivido com máxima intensidade, e o que passa do combinado é pago a parte ou se transforma em banco de horas. Tempo é dinheiro. “O tempo se tornou dinheiro depois de ter se tornado ferramenta” (BAUMAN, 2000), tudo gira em função do tempo.

Para Romano (2011), o estresse do tempo é típico das sociedades mais avançadas e constitui hoje a angústia do aproveitamento ou perda de tempo. Desse modo o paradigma moderno não é mais a máquina a vapor, mas sim o relógio mecânico.

Não por acaso é comum que empresas “presenteiem” seus funcionários com *smartphones* corporativos, nada mais adequado à era da conexão contínua o acesso permanente a estes. Programas restritos aos ambientes corporativos como e-mail, banco de dados, entre outros, podem ser acessados a qualquer momento.

Os relógios suíços, símbolos de precisão, começaram a apresentar queda<sup>10</sup> ainda no ano de 2014, antes do lançamento do relógio digital da companhia Apple chamado Apple Watch. Neste ano de 2015 as vendas nos Estados Unidos apresentaram sua maior queda em sete anos e, segundo especialistas<sup>11</sup>, o relógio

---

<sup>9</sup> Romano é doutor em Comunicação Social pela Universidade de Münster e doutor em Ciências da Informação pela Universidade Complutense.

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/economia/lucro-da-venda-de-relogios-suicos-cai-pela-primeira-vez-em-cinco-anos-13349925>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://www.infomoney.com.br/bloomberg/tecnologia/noticia/4207077/apple-contribui-para-maior-queda-nas-vendas-relogios-nos-eua>>. Acesso em: 12 junh. 2017.

inteligente da Apple não apenas tem uma relação direta com isso como deve crescer dentro do espaço deixado vago pelos relógios tradicionais. Em tempo, o Apple Watch não é mais um relógio digital, mas sim um híbrido que apresenta interação completa e necessária do celular. Os jovens utilizam o relógio como composição de um estilo, um artigo de moda, mas acordam e se atualizam sobre as horas pelo celular. Neste sentido o *smartphone* se torna uma opção mais amigável por sua própria natureza fluida e programável. Acordar com despertador permite duas opções, o bipe que nos lembra o som que corta o sono de aspereza metálica ou estação de rádio cuja a música não se pode prever e que quase sempre surge em um volume infernal.

O *smartphone* permite programar múltiplos horários, intervalos para uma soneca e um despertar intercalado, além de uma música favorita ou sons da natureza. O tempo, por sua vez, também tem sido reconfigurado ao sabor da lógica capitalista e deixou de ser linear para ser cumulativo. As atualizações dos *smartphones* nos mostram a urgência do mundo externo. Quem nos tocou com o seu <sup>12</sup>curti ou não curti, quem nos procura através dos comunicadores instantâneos, quem flertou conosco nos aplicativos de paquera, quem nos deu seu aval ou quem nos magoou. A quantidade de notificações na tela do celular no impulsiona a entrar a janela dos *smartphones* para ver o mundo, mundo este que cada vez mais precisa da mediação deste aparelho para mostrar a urgência das atividades do que não aparecem da janela de casa, mas praticamente só existem na janela de 4,5 polegadas, média das telas do aparelho.

O desenvolvimento das ordens culturais do tempo é concomitante à extensão da sociedade industrial euro-norte-americana. Entre suas manifestações mais importantes estão: a universalização do tempo (calendário, horas, fixação dos fusos horários) e a tendência à homogeneização da ordem cultural do tempo, independente das peculiaridades regionais e climáticas (ROMANO, 2011, p.5).

Uma outra questão ajuda na compreensão do fenômeno.

---

<sup>12</sup> Ação das postagens no Facebook

Considera correto afirmar que sem o smartphone sua comunicação com o mundo externo fica prejudicada?

161 responses

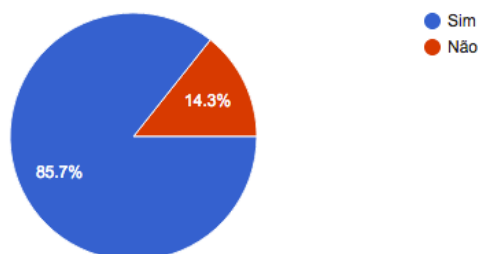


Figura 7 – A mediação do smartphone com o mundo externo. Fonte: o autor.

De acordo com 85% dos entrevistados, o *smartphone* é um mediador do mundo para além do cotidiano de suas casas. Como o homem contemporâneo está, de acordo com Romano, descolado de seu tempo, o mesmo é informado e reconfigurado com a ajuda do aparelho.

Em alguma medida, com diferentes níveis de audiência, parte do tempo que passamos nos dedicando ao aparelho vai além das atividades de comunicação, ao menos aquela primária, ou seja, ligar para o outro. 57,8% dos usuários de *smartphone* admitiram que raramente originam ligações de cunho pessoal.

Sem contar as ligações comerciais/profissionais, com que frequência costuma usar seu smartphone para gerar chamadas?

161 responses

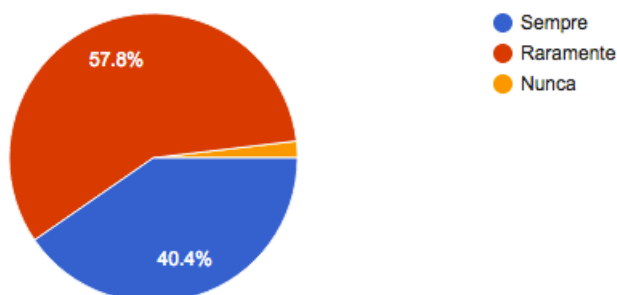


Figura 8 – Frequência de uso para ligações. Fonte: o autor.

Ao pararmos para analisar as mídias, havia uma separação lógica entre elas. Pensando em linguagens, cada mídia carregava consigo, além da sua nova proposta, algum traço da mídia anterior. O cinema colocava as imagens técnicas em movimento

e, posteriormente, adicionou som. A TV trouxe as imagens em movimento para o ambiente doméstico e bebeu da fonte das outras mídias para criar seus “produtos”, tais como dramaturgia, entre outros. Ainda assim cada mídia é uma coisa. É percebida como uma mídia, ou seja, a TV, o jornal, os meios impressos, o rádio e assim por diante. O *smartphone* não é uma coisa e nem outra, não é unificado. Ao contrário, ele é híbrido, disruptivo e a própria celebração móvel como o próprio sujeito pós-moderno descrito por Hall. De tão pessoal possui senha e até um nome próprio para explicar a sensação de aflição quando damos a falta dele. Nomofobia.

É neste momento que o *smartphone* se distancia do *desktop*. Enquanto o *desktop* promove o acesso, o *smartphone* promove a conexão contínua. Enquanto o *desktop* simboliza a comunhão do acesso, o *smartphone* a privacidade do uso, *desktop* agora, *smartphone* já. O *desktop* tem seu uso programado, já o *smartphone* permite o acesso para um pensamento fragmentado, assim como, segundo diversos autores, as identidades contemporâneas.

Para que se tenha uma noção, de acordo com o relatório Gartner (2016), 1,495 bilhão de *smartphones* foram vendidos no mundo em 2016. No anterior haviam sido vendidos 1.424 bilhão. O mesmo relatório, ao cruzar os dados de abastecimento do varejo, indica que não houve encalhe deste produto. Há um dado significativo: a China incentiva o consumo dos celulares inteligentes, pois tem ocorrido com mais frequência a troca de aparelhos antigos por mais modernos. Por mais modernos estamos falando de capacidade de tirar fotos com melhor qualidade e maior velocidade de processamento, o que garante navegação e acesso ao conteúdo cada vez mais rápido, enfim, uma experiência cada vez mais compatível com a vista no ocidente. Obviamente que o acesso ao conteúdo do que pode ser visualizado, ou até mesmo instalado no aparelho, sofre censura do governo. No entanto não faltam sites de internet que ensinam como instalar redes privadas virtuais, as VPN, para burlar a censura imposta pelo governo. Em uma outra ponta, não por censura, mas por questões econômicas, os países da América Latina constituem o outro polo de mercado que impulsiona a impressionante marca de 3,8 milhões de celulares vendidos por dia no mundo (COMPUTERWORLD, 2016).

Além do espetáculo de vendas iniciado há 10 anos, devemos tratar de um outro espetáculo ou porque não dizer do direito ao espetáculo promovido pelo aparelho.

O espetáculo se adequa ao espírito do tempo, como contextualiza Debord (1997, p. 15)

O espetáculo submete a si homens vivos, na medida em que a economia já os submeteu totalmente. Ele não é nada mais do que a economia desenvolvendo-se para si própria. É o reflexo fiel da produção das coisas, e a objectivação dos produtores.

Para Debord, o espetáculo é um esvaziamento das experiências individuais. Na contemporaneidade quais seriam estas experiências?

Tucherman (2017) aponta que pensar a subjetividade contemporânea significa pensar em qual o estatuto atual da experiência. Quais são as experiências desejáveis? Quais são aquelas que operam a favor da liberdade? De que maneira os *smartphones* podem ser encaixados nessa experiência? Ao questionar a subjetividade contemporânea Tucherman argumenta que a dessubjetivação é uma forma de subjetivação, ou seja, o não ser uma coisa determina se ela pertence ao campo de possibilidades dessa coisa. A atualidade subjetiva, em oposição à subjetividade moderna, pode atribuir descentralidade, instabilidade, flexibilidade e conectividade. As características da subjetividade moderna, certa medida, dialogam com as características do próprio aparelho. A autora elucida: “O celular também propõem um corpo [...] que parece caracterizar a relação entre a nossa atualidade as tecnologias digitais é que estas são o ambiente e as novas condições de experiência” (TUCHERMAN, 2017, p.3).

Há um ponto a ser destacado se aceitarmos que os *smartphones* se destacam no centro da condição de experiência contemporânea. Todo espetáculo gratuitamente gerado ao alcance dos dedos dos usuários de *smartphones*, que navegam nos mais diversos aplicativos instalados nestes, alimentam o banco de dados das empresas donas dos sistemas privados, bem como de seus parceiros de negócios, em troca da “gratuidade” do serviço, pois como ocorre em todo ambiente digital, de acordo com Laura Schertel<sup>13</sup>: “Se você não está pagando pelo produto, você é o produto”. (CNSEG, 2014). Podemos, então, defender que o usuário é o maior recurso de toda

---

<sup>13</sup> É doutora em Direito Privado pela Humboldt Universität de Berlim. Mestre em Direito, Estado e Constituição pela Universidade de Brasília (UnB) e graduada em Direito pela UnB.

engrenagem envolvida nas pontas do aparelho, desde os fabricantes dos *smartphones* às empresas desenvolvedoras de aplicativos para estes. É o extenso “menu para degustação” oferecido a estes e por estes a todos aqueles que compõem um sistema baseado em patentes, parceiros e terceiros. Um usuário que trabalha com entusiasmo enquanto recebe benefícios subjetivos do seu brinquedo<sup>14</sup>.

Trata-se de abuso ideológico afirmar que estamos transitando da condição de receptores passivos a de produtores de conteúdo independentes, só porque agora, podemos compartilhar nossas ideias e imagens através dos novos meios de comunicação. De fato, verifica-se assim apenas que nosso tempo de lazer adquire a qualidade de trabalho racional, calculável e consciente num mercado. [vendo bem,], você [assim] está [apenas] adaptando seus momentos de privacidade aos eventuais compradores (RUDIGER, 2011 p.49).

Como há muito tempo difundem os profissionais de marketing, não há almoço de graça.

Deleuze (1990, apud LAURO, 2017) apontava para a passagem de uma sociedade disciplinar para uma sociedade de controle. Enquanto a sociedade disciplinar analisada por Foucault correspondia ao homem moderno, Deleuze revisitou o conceito de disciplina e em seu lugar propôs o conceito de controle, sociedade que nasce da combinação entre disciplina e biopolítica.

O Controle é a nova maneira pela qual se exerce o Poder e ele se afasta da Disciplina no que concerne a disposição do tempo e também do espaço. Se a Disciplina marcava o espaço por Territorializações, o Controle marca por processos de Desterritorialização. Não se trata mais de capturar o virtual, como o “fora” entre corpo e a potência. Não há mais fora! Para que o Controle seja contínuo ele não deve apenas interferir na passagem do Virtual ao Atual, ele precisa represar a passagem. A condução dos fluxos numa Sociedade de Controle é canalizada, sintonizada, por que não. Não se constitui um território onde a ação passe por um filtro, mas faz-se uma introyecção do filtro. O Virtual deve ser tomado pela Desterritorialização, isto é, a potência de um corpo deve ser controlada a partir de dentro. Dá no mesmo dizer que o que se deve capturar é o Desejo (DELEUZE, 1990 apud LAURO, 2017).

Todo *smartphone* tem duas funções de orientação, a bússola e o GPS. Simbolicamente, assim como a bússola analógica, a bússola digital também aponta

---

<sup>14</sup> Flusser chama de brinquedo o aparelho que simula um tipo de pensamento. O texto faz referência ao aparelho fotográfico que é descrito pelo autor como brinquedo que traduz pensamento conceitual em fotografias, uma vez que a fotografia criou uma ruptura no campo midiático. Já o funcionário é a pessoa que brinca com aparelho e age em função dele (FLUSSER, 1985).

para o sul como o GPS informa rotas e traça um sistema de orientação territorial. Não é difícil compreender que na verdade tudo aponta para um controle do usuário.

27/11/2015 06h30 - Atualizado em 27/11/2015 06h30

## **iPhone: como apagar o histórico escondido de lugares visitados**

Figura 9 – Chamada sobre o histórico escondido de lugares visitados. Fonte: Globo.com

Segundo a Apple, o registro de visitas, uma biblioteca completa que indica local, hora de chegada e horário de saída, não é compartilhado com terceiros e serve apenas para melhorar a experiência dos aplicativos instalados no aparelho. Como previa Deleuze, a disciplina promovida pelas escolas e hospitais ruíram frente ao domínio tecnológico de tempo e espaço. O controle agora desterritorializado navega pelas ondas do ar, precisamente pelas ondas das redes telemáticas e encontram um aparelho e um usuário. Voltando ao assunto das apropriações, não são apenas os passos dos usuários dos aparelhos que são controlados. Os registros incluem as vozes, não somente aquelas geradas pelo comando de voz, faceta tão prática quanto lúdica de ativação, mas as conversas em torno dos captadores de som.

## **O seu smartphone grava as suas conversas sem que você saiba**

POR FELIPE PAYÃO | @felipecpayao - EM MERCADO - © 21 SET 2016 - 17H06

Figura 10 – Chamada sobre o histórico de voz. Fonte: Globo.com

As questões propostas por Deleuze são diluídas nas funcionalidades do aparelho e na sua mediação entre vínculos, afetos e subjetividade.

Os quinze minutos de fama que cada indivíduo alcançaria no futuro, profetizados por Andy Warhol, encontram campo realizável na era da conexão contínua. Cada clique revela uma intimidade, dos pratos de comida às viagens de luxo e até as *selfies* em momentos duvidosos, como as do presidente americano Barack Obama no enterro do ex-presidente Nelson Mandela, que escancaram outra tensão



aprofundada pelo principal aparelho capaz de capturar e divulgar o espetáculo na contemporaneidade: a do público e o privado.



Figura 11 – Selfie durante o funeral de Nelson Mandela. Fonte: Terra

Paula Sábilia (2008, p. 56) elucida a relação causal entre público e privado para as bases do tema tratado neste estudo.

Além de constituir um requisito básico para desenvolver o eu, o ambiente privado também era o cenário onde transcorria a intimidade, E era precisamente nesses espaços onde se engendravam, em pleno auge da cultura burguesa, os relatos de si.

A autora contextualiza o século 18, quando as literaturas sobre romances não eram escritas por mulheres. A resposta estava na ausência de um quarto próprio, um ambiente privado capaz de fomentar a expansão da própria subjetividade sem reservas. No passado boa parte da literatura dos romances que esmiuçavam a vida íntima de personagens e personalidades dependeu ou “se passou” em ambientes privados onde os olhos não chegam. Recentemente um grande sucesso editorial, uma trilogia de livros escritos por uma mulher relatava a vida íntima e em detalhes de uma jovem que se apaixona por um milionário praticante de BDSM<sup>15</sup>. A crítica não foi

---

<sup>15</sup> É um acrónimo para a expressão Bondage, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo.

bondosa com a autora, mas o público feminino o tornou best-seller. Intimidade vende, mesmo quando parece que os pudores foram deixados para trás, e vende muito bem.

O que parece ser uma novidade é a exposição da intimidade em primeira pessoa sem fins artísticos e nem mesmo, em muitas ocasiões, lucrativos. Além da velocidade, a exposição de alcance global e a interação entre os leitores.

A.N.P, uma jovem como muitas, posta fotos das suas roupas de festa, de dormir, biquínis e lingerie sempre expondo ao máximo seu corpo, dentro das regras de nudez parcial que a empresa permite. Possui mais seguidores em uma rede social digital nascida para *smartphones* do que empresas como Coca Cola e Natura. Milhares de outras mulheres, homens também, fazem o mesmo diariamente. Ao contrário das blogueiras de moda ou de boa forma que alcançaram êxitos comerciais, a maior parte dos usuários da rede não recebem qualquer centavo com os cliques de suas curvas, da fetichização do cotidiano, e nem mesmo se dão conta que o sucesso do aplicativo se dá devido ao seu conteúdo.

Sibilia, (2013) nos lembra que a separação entre os âmbitos público e privado é uma construção histórica que remonta o desenvolvimento das sociedades industriais modernas e o modo de vida urbano. Dessa forma, como enfatiza a autora, um quarto próprio, um local para vivenciar o “eu” passa a ser a ambição do século 19 onde o morador poderia se sentir protegido não apenas do mundo externo, mas também das cobranças de sua família. As escolhas individuais por muito tempo foram formatadas por organizações sociais, aquelas que organizam os padrões de comportamento social, o que obviamente serve para as relações na tensão entre conexões e vínculos. A igreja e até mesmo o estado possuem leis que regulam como estes vínculos devem ser compostos, vivenciados ou até mesmo dissolvidos. É exatamente nas deficiências do estado em desempenhar determinadas funções, seja por incapacidade ou por indiferença que o mercado privado ganha força para atuar. (BAUMAN, 2007). A intimidade outrora restrita aos tão desejados ambientes privados, em um passado não tão distante, foram liberados com as bênçãos do mercado.

O corpo humano, sob o capitalismo, é fissurado pelo meio, dividido traumáticamente entre o materialismo bruto e o capitalismo caprichoso; ou

muito em falta ou muito extravagante; seco até os ossos, ou inchado de erotismo perverso (EAGLETON, 1993, p.192 apud FONTENELLE, 2002, p. 327).

Neste contexto, os aparelhos com suas câmeras são como quartos privativos em que o morador vivencia uma experiência em que tudo gira em torno de si próprio, das escolhas que faz, dos seus erros e acertos ao mesmo tempo que abre uma janela para o mundo. À medida que os pais entram no circo virtual, os jovens descobrem outros “quartos” com códigos e botões que nem sempre são acessíveis de imediato aos seus “velhos” e neste ambiente experimentam o que antes acontecia somente em espaços privados, agora em espaços em que se sentem protegidos, ainda que esta janela aberta não aponte apenas para o vizinho de rua.

Tudo parece indicar que vivemos em um período de liberdade plena, em que é possível viver plenamente em uma espécie de confissão permanente, uma espécie de emancipação e liberdade, tendo em vista as gerações anteriores “caretas”. No entanto, tal liberdade e rompimento entre as barreiras do público e privado, o emponderamento, a diversidade e a liberdade sexual que parecem ser palavras da agenda contemporânea podem somente esconder uma faceta da sociedade industrial, como argumenta Sibilia (2013, p. 72):

[...] agindo desse modo, ao responder com suas próprias vozes às demandas de falar de sexo e falar de si, os sujeitos não estariam mais do que alimentando as vorazes engrenagens da sociedade industrial, que precisa saber para aperfeiçoar seus mecanismos.

De fato somos encorajados a tratar nossa intimidade como um “negócio” e a remuneração é obtida pela percepção do outro. Tucherman (2017) contextualiza tal fenômeno como subjetividade por exterioridade, nos tornamos visíveis.

O medo da invasão de privacidade, uma preocupação frequente, parece ter sido superado e o buraco da fechadura é estrategicamente alargado. Na verdade, não ser visto pode ser o pior resultado possível.

## **Capitulo 2 - ECOLOGIA DA COMUNICAÇÃO**

## 2.1 A Abstração dos corpos tridimensionais

O já citada concepção de Harry Pross, que toda a comunicação começa e termina no corpo, abre um campo de discussão e compreensão da tensão entre corpo e os ambientes comunicacionais (MENEZES, 2015). Com as tecnologias da conexão continua há um aumento exponencial do espectro onde corpos são tocados pelas ondas de outros corpos, como sugere a perspectiva de Menezes a respeito da cultura do ouvir.

Na medida em que na contemporaneidade a palavra comunicação envolve tanto as relações gratuitas marcadas por sons, olhares, odores, sabores e gestos como também, de alguma maneira, os aparatos eletrônicos comercializados com forte coação à constante conexão, o estudo da Comunicação continua a despertar nossa admiração e espanto [...] (MENEZES, 2015, p.1).

A coação mencionada por Menezes se refere à quase obrigatoriedade de fazer parte das redes telemáticas como prática quase fundamental para a vida social contemporânea, ou seja, ambientes comunicacionais como espaço de vinculação.

Como foi dito anteriormente, os *smartphones* a princípio acrescentavam uma nova dimensão de uso aos aparelhos celulares. A possibilidade de conexão e navegação na *internet* por intermédio de uma interface similar à utilizada em computadores, além da personalização de uma experiência mais individual a partir da escolha de aplicativos diversos. Desde o seu lançamento a tecnologia passou por sua fase de transição, pois nasceu a partir de meios existentes e começa agora a se definir de uma forma independente dos meios anteriores. Esta transição para uma nova mídia é definida por McLuhan (1969, p. 75) como “meio híbrido, ou encontro de dois meios”. E ainda completa:

[...] constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos (MCLUHAN, 1969, p.75).

Pensar a comunicação a partir da perspectiva ecológica implica em pensar a dinâmica ecossistêmica dos processos comunicacionais nos quais nossos interlocutores estão envolvidos (Menezes, 2016). Na contemporaneidade esse ambiente é dominado pela repetição de Imagens, no que Baitello (2004 apud MENZES, 2017) chama de eco-logia no lugar de ecologia, pois tal repetição em forma de eco favorecem a superficialidade.

Com a industrialização do tempo e de uma vida mediada pelos aparelhos da comunicação contínua, estaríamos no limiar de uma crise ecológica, uma vez que os contatos por aparelhos sobrepõem os contatos presenciais. Estamos nos afastando dos outros, dos contatos presenciais e esvaziando dos sentidos. Na cultura das imagens técnicas a visão se destaca dos outros sentidos e com isso sofre de uma fadiga, algo natural quando um órgão é extremamente exigido. Tal fadiga leva a superficialidade da compreensão, a onipresença dos meios digitais que bombardeiam seus usuários de informações nos tira o tempo da contemplação e da reflexão. Olhando para o corpo e comunicação na contemporaneidade temos o paradigma do corpo presente, ou seja, a presença, e na conexão mediadas pelos *smartphones*.

A representação material de um homem, ser tridimensional, é o seu corpo. A já citada 'escada da abstração', desenvolvida como modelo para explicar as imagens técnicas e o papel destas como mediadoras entre homens e um mundo que não lhes é acessível, ocorre com plena força no ambiente digital.

Há um constante do fluxo da abstração, observando quem sai de um ambiente presencial e inicia um processo de abstração rumo ao digital e vice-versa. As manifestações de julho de 2013 continham um bordão "Vem pra Rua". Corpos tridimensionais que se lançaram em um ambiente nulodimensional convocando aos participantes deste ambiente que trouxessem sua tridimensionalidade para o centro do furacão dos protestos presenciais nas principais capitais do Brasil.

As imagens tradicionais possibilitam a orientação e as imagens técnicas geram um sentido, resultantes de aparelhos que podem criar novas realidades através da manipulação das imagens. As imagens técnicas tornam o inconcebível em concretamente vivencial (FLUSSER, 2008).

Os efeitos da mídia terciária não são propriamente novos dentro dos estudos comunicacionais. Baitello (2005) destaca o poder distributivo e de penetração desta mídia. Por “conexões” aqui está compreendido o conceito da ordem técnica e vínculo dentro da concepção de Flusser, segundo o qual as formas de aproximação espacial são formas de aproximação entre corpos (FLUSSER *apud* MENEZES, 2009). Não significa, provavelmente, dizer que o vínculo se dará apenas se houver o encontro presencial, uma vez que: “há um espaço de ida e volta, um espaço de tensão entre os diversos tipos de ‘uso’ do espaço que se reduz ou se amplia na medida em que transitamos entre o nulodimensional e o tridimensional” (FLUSSER *apud* MENEZES, 2009, p. 176).

A principal mudança de ordem técnica está no papel exponencial e contínuo, ou seja, as conexões de proximidade, escola e trabalho, por exemplo, precisam de um corpo que habite o mesmo lugar no tempo. Os pulsos elétricos que ampliam conexões fazem o primeiro recorte do espaço temporal, mas com lapsos na conexão. Não significa dizer que o corpo não seja mais necessário, ao contrário, o que há é uma mudança de redes, de redes de conviência para redes telemáticas. A alternância se dá na necessidade do próprio corpo que, por vezes, está afastado da família. Adolescentes e adultos em intercâmbio ou até mesmo nas relações face a face, em que o dispositivo é acessado para confirmar uma informação que está na rede. Em comum há a vinculação como enfatiza Menezes:

A mesma vivência humana também pode ser observada quando várias pessoas de uma família, utilizando o software de conversação por voz e vídeo Skype, olham para a tela de um computador na qual veem a imagem de uma pessoa querida. Interação com tanta emoção que praticamente quase não notam que estão usando equipamentos para observar os gestos e palavras de um filho ou filha que reside em outro país. Nesse caso, temos indícios de que as experiências comunicativas próprias dos corpos das pessoas vinculadas se derramam pelas porosidades dos equipamentos (MENEZES, 2016, p. 43).

Em um passado recente era comum combinar quando iríamos “entrar online”, enquanto a Era da conexão contínua se traduz na conexão permanente, ou seja, quem está na rede não está exatamente entrando on-line, “agora, ao carregar consigo um dispositivo móvel, a mobilidade se torna dupla: mobilidade informacional e mobilidade física do usuário” (SANTAELLA, 2003, p.21).

Na verdade, para entrar seria necessário sair, o que não ocorre nem com o desligar de um aparelho, pois mesmo enquanto o corpo repousa há uma representação deste aberta as novas conexões. Partindo da concepção de Harry Pross, que toda mídia começa e termina no corpo, a noção de mídia pessoal se dá com o avanço da conexão contínua, tendo como suporte não apenas o aparelho, mas verdadeiros componentes exógenos sem os quais o homem moderno parece não poder mais viver. “Deixamos de ser *homo sapiens*, isto é, homens e mulheres inteligentes, prudentes, sábios, e nos tornamos *homo machinalis*, ou pelo menos aspiramos isso” (MARCONDES FILHO, 2005, p. 10).

Se não há dúvidas do fluxo de corpos tridimensionais caminhado para o armazenamento em nuvens e redes sociais digitais, afinal, muito antes das redes telemáticas o indivíduo sempre buscou redes sociais, há uma questão primária que indica poder ser resolvida. O que nos coloca em rede senão a necessidade de vínculos e afetos?

Quem vê o familiar do outro lado mundo não vê uma tela cheia de feixes de luz ou outra tecnologia, vê o ente querido e por ele se encanta. Conversas digitadas ou gravadas pelo aplicativo de *smartphone* Whatsapp nos informam e provocam dores e alegrias. Nossas noções de tempo foram reconfiguradas, como elucida Bauman (2001) sobre a noção de tempo estar vinculada ao esforço compreendido para percorrer determinados espaços. O domínio técnico da comunicação tempo e espaço baixou esses esforços aos níveis mínimos, tal qual a conversa recebida por whatsapp, que originou esta reflexão a respeito do enfeitiçamento do próximo, reflexão a partir das noções de encantamento do mundo de Cyrulnik (1999). “Quem está vinculado vibra com o enfeitiçamento do próximo”<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Menezes, 2017. Conteúdo recebido por Whatsapp em 12 de agosto de 2017.



## 2.2. Conexões e vínculos no contexto da modernidade líquida

O sociólogo Bauman (2007), em seus estudos a respeito da modernidade líquida, aponta para uma apropriação dos poderes anteriormente pertencentes à Igreja e ao Estado e que agora estão sobre o domínio do capital. Dessa forma, mais do que apenas destacar a pós-modernidade como a ruptura e a falência do Estado em prover o bem-estar, é preciso destacar que outra força emerge e nesse sentido as empresas com suas tecnologias a favor da ampla conexão se tornaram atraentes em um momento em que, de acordo com Bauman (2007), nada é feito para durar.

Pelo menos, na parte “desenvolvida” do planeta, têm acontecido, ou pelo menos estão ocorrendo atualmente, algumas mudanças de curso seminais e intimamente interconectadas, as quais criam um ambiente novo e de fato sem precedentes para as atividades da vida individual, levantando uma série de desafios inéditos (BAUMAN *apud* AMORIM; MAXIMO, 2016, p.253).

Em uma perspectiva histórica, a identidade esteve ligada a conceitos parte objetivos e parte subjetivos. Objetivo do ponto de vista local, ou seja, o sujeito pertencente a uma pátria, um local, estado – nação. O sujeito Europeu, por exemplo. Do ponto de vista subjetivo todos os códigos construídos para a constituição da identidade, hinos, histórias, ritos, símbolos, ideais e assim por diante. No entanto a própria concepção das barreiras geográficas também abarca abstrações políticas e jurídicas, uma vez que seu objeto a princípio era financeiro. Os avanços da tecnologia a serviço do capital possibilitaram a globalização, uma espécie de desburocratização ou tentativa de avanço dentro das fronteiras que anteciparam aquilo que hoje entendemos como burocracia, ou seja, a criação do Estado (VIANNA, 2004).

Bauman (2004, p.17) destaca o papel da comunidade como “as quais as identidades se referem como sendo as entidades que as definem.

Para ele, existem dois tipos de comunidades:

“Existem comunidades de vida e de destino, cujos membros (segundo a fórmula de Siegfried Kracauer) “vivem juntos numa ligação absoluta”, e outras que são

“fundidas unicamente por ideias ou por uma variedade de princípios” (BAUMAN, 2004, p.17).

O primeiro tipo está ligado a pátria, da qual o próprio Bauman teve sua identidade negada. No entanto em um mundo cada vez mais globalizado e multicultural é que a noção de identidade ganha destaque e pode ser problematizada. Antes de mais nada, Bauman (2004) elucida que pertencimento e identidade não tem a solidez de uma rocha, seja por conta dos fluxos imigratórios ou por fluxos de ideias.

A globalização financeira e cultural estremeceu vínculos de identidade. Hall problematizou estes efeitos no que chamou de caráter da mudança na modernidade tardia.

O sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma "celebração móvel": formada transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (Hall, 1996, p.3).

Hall chamava a atenção sobre o fato de que até então o sujeito era tido como unificado. Ao pararmos para analisar as mídias havia uma separação lógica entre elas. Pensando em linguagens, cada mídia carregava consigo, além da sua nova proposta, algum traço da mídia anterior. O cinema, como já observamos anteriormente, colocava as imagens técnicas em movimento, posteriormente adicionou som. A TV trouxe as imagens em movimento para o ambiente doméstico e bebeu da fonte das outras mídias para criar seus “produtos”, tais como dramaturgia, imprensa, entre outros. Ainda assim, cada mídia é uma coisa, percebida como um mídia, ou seja, a TV, o jornal, os meios impressos, o rádio e assim por diante. O *smartphone* não é uma coisa e nem outra, não é unificado, ao contrário, ele é híbrido<sup>17</sup>, disruptivo, e a própria celebração móvel como o próprio sujeito pós-moderno descrito por Hall.

Na chamada mídia de massa há uma idealização do espectador muito mais alinhado ao sujeito unificado, cuja segmentação ainda “respeita” a demografia, classe

---

<sup>17</sup> Designação atribuída a uma inovação tecnológica (produto ou serviço) capaz de derrubar uma tecnologia já preestabelecida no mercado.

social, faixa etária e gênero binário (masculino e feminino). São essas identidades negligenciadas ou colocadas à margem do discurso hegemônico dos grandes conglomerados de comunicação e anunciantes, que encontram nas capilaridades da conexão a possibilidade de vínculos com identidades afins. Dessa maneira há um espelhamento de uma série de atividades anteriormente executadas por corpos tridimensionais e que agora transitam para uma realidade líquida, ou seja, estamos falando da solidez das antigas instituições e o papel representado na formatação da subjetividade, dando lugar a formas mais fluídas e transitórias. Bauman (2007) considera o indivíduo desses tempos líquidos como um ser aparelhado com dispositivos diversos, como *smartphones* ou *tablets*<sup>18</sup>, mas com um antigo sentimento: o medo da solidão.

Neste sentido, o tangível não é a única unidade capaz de representar toda a movimentação humana que se reconfigura nos ambientes em que novos laços e contextos podem ser desenvolvidos.

Os *smartphones* são abastecidos com diversos aplicativos, para os mais diversos gostos. Ainda assim, basta olhar para a atividade principal dos aplicativos mais baixados para verificar a necessidade do diálogo como centro da existência humana. “Não é o homem que conduz a palavra, mas é ela que o mantém no ser.” (BUBER, *apud* ZUBEN, 2006, p.28). Se o homem só pode se situar no mundo tendo como princípio o outro, a barreira de adoção em massa dos dispositivos da Era da conexão continua passiva por promover diálogos entre os usuários. De acordo com o Portal online da Revista Exame (2016), o aplicativo mais baixado no Brasil em 2015 e 2016 foi o *Whatsapp*, que nada mais é do que um serviço de troca de mensagens instantâneas, uma tecnologia que coloca em contato corpos tridimensionais que em lados opostos trocam imagens, trocam mensagem e se vinculam. Se na relação, de acordo com Buber (2006), há um Eu-Tu e no relacionamento um Eu-Isso, é possível destacar a importância do *smartphone* como mediador indispensável para o homem contemporâneo. O *smartphone* também atua na mediação de relações e relacionamentos na tensão entre os diferentes tipos de tempo (homem x máquina), na

---

<sup>18</sup> Espécie de computador portátil e com tela sensível ao toque.

medida que é capaz de aproximar quem está longe (tempo x espaço) e provocar interações que de outra maneira não seriam possíveis.

A tecnologia vigente é adotada em larga medida por permitir que, de acordo com Bauman (2007), uma sociedade aparelhada possa conectar e desconectar seus vínculos, mas não há como existir sem se dar conta que para isso o outro é parte integrante desta existência. Se estamos observando a conexão como algo de ordem técnica, neste caso, ela emula apenas um espaço que permite o trânsito de dados informacionais e de corpos em busca dos seus mais variados interesses e necessidades.

### **2.3 Lugares e não-lugares na tensão entre conexões e vínculos**

Considerando a já citada concepção de Pross, em que toda a comunicação começa e termina no corpo, Baitello (2005) nos lembra que a tecnologia ao replicar o diálogo o faz de maneira precária:

O primário esquema emissor-receptor nasceu dos estudos bélicos e da engenharia de aparatos de transmissão rápida, barata e eficiente de mensagens na guerra e para a guerra. A própria teoria da informação nasceu do desenvolvimento de máquinas que conversam, uma simulação grosseira do diálogo humano (BAITELLO, 2005, p.2).

O espaço “técnico” criado passa a ser propício para o discurso por meio da lógica emissor/receptor, mas nem sempre para o diálogo. Tal separação entre discurso e diálogo fica evidente tendo como princípio a concepção desenvolvida por Flusser, que se preocupava com a falta de clareza dos estudos de comunicação em curso quando escreveu sua autobiografia filosófica *Bodenlos* (2007). A respeito desta obra salta aos olhos a quantidade de “a gente” ao invés de “eu” em uma autobiografia, pois o autor não nega que não há um eu sozinho, o eu de sua autobiografia se refere a ele e a todos nós.

Retomando os conceitos, Flusser (2007) chama de discurso o processo que

visa a propagação das informações, ou seja, para aqueles que precisam ser “informados”. Fica latente a dicotomia emissor x receptor e, principalmente, de quem detêm os meios para propagação da informação. Há uma tensão de ordem hierárquica, uma emissão unilateral que possui um caráter conservador. Pois, de acordo com Flusser, o discurso preserva as informações das quais dispõe uma dada cultura. Ainda que não ocorram apenas nelas, as mídias terciárias são ricas para o discurso. Não há uma via de retorno com o mesmo poder da ida e mesmo o diálogo fomentado, aquele que ocorrerá em ambientes diversos, se alimenta do discurso de quem possui o controle dos meios de transmissão. Pouca dessa lógica foi alterada mesmo com o surgimento da internet. Os primeiros portais eram extensões dos grandes conglomerados de comunicação e aos poucos o ecossistema era composto pela mesma indústria cultural que já havia se apropriado dos meios anteriores existentes.

Somente com a denominada web 2.0<sup>19</sup> criou-se uma via de mão dupla, ou seja, parte da tecnologia foi simplificada para a entrada de usuários sem o mesmo conhecimento técnicos de linguagens específicas de comunicação criando espaços para diálogo que é definido por Flusser (2007, p.116) como: “[...] processo pelo qual vários detentores de informação parciais ou duvidosas (ou, em todo o caso, duvidadas) trocam tais informações entre si, a fim de alcançar síntese que possa ser considerada informação nova”.

Há sempre a válida discussão a respeito do poder de penetração da mensagem quando essa é emitida por alguém fora dos “meios poderosos” e que não haveria uma verdadeira interação e sim uma interpassividade. Para eles a pergunta é: Você pode falar, mas quem te ouve? Você pode produzir conteúdo agora, mas quem o consome? Obviamente são perguntas válidas e a crítica destes é a respeito do poder de captura daquilo que surgiu a partir da web 2.0 pela mão forte do capitalismo e sua indústria cultural. No entanto é inegável que surgiu um espaço de diálogo quando o receptor deste meio pôde “brincar de emissor” e esta “brincadeira” ganhou uma extrema

---

<sup>19</sup> Termo utilizado para designar e divulgar o ambiente participativo da *internet*. Consideramos que Tim Berners-Lee, ao mapear os primórdios da *www*, já previa esta potencialidade do que hoje as empresas propagam como *internet* “participativa”. A questão pode ser estudada a partir do texto de Tim Berners-Lee com o título “Information Management: A Proposal”, publicado em 1989/1990. Disponível em: <<https://cds.cern.ch/record/369245/files/dd-89-001.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

importância dentro da ecologia deste novo meio. Blogueiras(os), *Youtubers* e afins, todos nascidos dentro dessa nova perspectiva, são influenciadores diretos de novos códigos culturais, possuem tanta ou mais relevância para os públicos nascidos com as novas tecnologias, que somente as grandes estrelas do cinema e TV tinham antes deles.

Em um espaço de diálogo surge um espaço para colaboração, como propõe Holt (2016), no que ele chama de ascensão da *crowdculture*, que também pode ser compreendida como o poder do coletivo, de subgrupo ou culturas de um nicho que se insurgem contra o discurso hegemônico proposto pelas mídias de massa.

Historicamente, a inovação cultural fluiu das margens da sociedade — de grupos marginais, movimentos sociais e círculos artísticos que desafiavam convenções e normas tradicionais (HOLT, 2016, p.3).

Basta lembrarmos de como eram as discussões sobre identidade e gênero antes da era da conexão contínua. Estas discussões estavam restritas aos fóruns, presenciais ou não, específicos do tema. Se a atual <sup>20</sup> novela do principal horário, na emissora líder em audiência, retrata pela primeira vez uma personagem transexual, o eco veio primeiro do ambiente digital. Os processos de sociação ganham na rede possibilidades além do binário, ironicamente em um ambiente binário por natureza como é o nulodimensional, que não atendem as mesmas regras hegemônicas construídas na modernidade. Gêneros antigamente marginalizados como skatistas, jogadores de videogames, a comunidade GLBT, cosplayers, entre muitos outros, passam a constituir comunidades poderosas e seus expoentes se tornam inovadores culturais. Diversos líderes surgem com uma ideia na cabeça e uma câmera de celular na mão. Vínculos por ideologia, alteridade... Humanidade. De um lado os que precisam lutar por visibilidade e respeito e de outro, aqueles que por meio da empatia ajudam a espalhar a mensagem utilizando a rede para espalhar seu afeto. Obviamente há amor e há ódio, afinal o espaço técnico é alimentado por seres humanos com toda a sua complexidade e dualidade.

Voltando novamente ao caráter nulodimensional da tecnologia por trás dos *smartphones*, ao qual a programação responde a mesma lógica conhecida como

---

<sup>20</sup> “A Força do Querer”. Telenovela da Rede Globo de Televisão exibida no horário das 21 horas em 2017.

Caixa preta, de Flusser, onde o aparelho possui códigos que o usuário não compreende e nem pode alterar, os *smartphones*, pensados como aparelhos do que Marc Augê chama de supermodernidade, poderiam ser considerados como reprodutores ou mesmo objetos próprios da definição de não-lugar. Augé (1992, p.73) define não-lugar como:

Um espaço que não pode se definir como nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar. A hipótese aqui defendida é a de que a supermodernidade é produtora de não-lugares, isto é, de espaços que não são em si lugares antropológicos.

Uma mídia como um “isso”, um espaço de fluxo de dados ou um lugar de passagem, em tese, seria um não-lugar. A televisão conecta pessoas em momentos cheios de emoção/tensão, os fins de novela e finais de Copas do Mundo são grandes provas disso. A emoção e os sentimentos nos conectam por momentos. A já citada conexão contínua exatamente inaugurada pelos dispositivos móveis, encabeçada pelos *smartphones* que aos poucos foram absorvendo as funções dos outros *gadgets*<sup>21</sup> e, conseqüentemente, os englobando, proporcionou uma companhia ao pensamento disruptivo, um parceiro para os nossos micro-momentos.

Os corpos que se remontam passo a passo nulodimensionalmente até sua tridimensionalidade estão atribuindo suas personalidades, sejam reais ou construindo personas, a estes ambientes atribuindo a um lugar de passagem de dados e algoritmos suas identidades, temores, afetos e vontades. Onde há espaço para a construção de laços há espaço para a construção de lugares de afeto. O que nos coloca nestes espaços, então, é algo básico do ser humano: a tentativa de diminuir a solidão em outros tecidos afetivos além dos ditos presenciais.

---

<sup>21</sup> Aparatos tecnológicos desenvolvidos para auxílio de tarefas diversas

**CAPÍTULO 3 - O LUGAR DO CORPO NO CONTEXTO DA CONEXÃO  
CONTÍNUA**



### **3.1. Quais são as fronteiras do homem na contemporaneidade? Será o corpo o limite?**

Estas indagações servem de guias para investigações iniciais sobre o papel dos corpos concretos na contemporaneidade. Nos capítulos anteriores já tratamos das dimensões tempo e espaço e suas implicações na sociedade. Conceituamos também que o homem é fruto desta sociedade e, portanto, está sendo continuamente construído e reconstruído ao sabor do espírito do seu tempo. Neste sentido vale a pena tensionar a visão de extensões ou próteses propostas por McLuhan. Se é praticamente impossível imaginar a vida cotidiana contemporânea sem o uso de aparatos tecnológicos, como o objeto deste estudo, os smartphones, então em um impulso inicial poderíamos claramente denominar o mesmo uma prótese. Que tipo de prótese? Uma mão biônica? Uma nadadeira ou um pé-de-pato? Talvez relacioná-las à próteses exógenas alocadas dentro do corpo como pinos e todos os tipos de “soluções ortopédicas?

Onde fica o corpo em tudo isso?

“Mas o sujeito vaza para todos os lados” (TADEU, 2000, p.9).

As questões levantadas até este momento apontam para a complexidade em se definir limites, fronteiras entre corpo, existências, subjetividade e tantos outros temas que orbitam a comunicação e as humanidades em geral. Heidegger postulava que nosso progresso seria em direção ao ser-máquina (POSSOMANI, 2010), ou seja, não sendo possível ao homem conhecer a si mesmo em sua totalidade, este rumaria para sua própria maquinização. A antropologia tradicional exhibe minucioso estudo e farto material para as próteses das mais antigas civilizações, permitindo a leitura que o domínio técnico da natureza não apenas garantiu nossa sobrevivência contra as intempéries naturais, aumentando, inclusive, nossa expectativa de vida, como permitiu rivalizar com a natureza e seu poder de criar catástrofes, máquinas de construção e destruição em massa.

Há algum tempo, a técnica, encarnada tanto no homem quanto na máquina, é o signo atual de nossa relação com o mundo e o modo como a sociedade

contemporânea se articula. Nossa pretensão, ao longo da história, foi ver a técnica como fornecedora de bens e de serviços cada vez melhores e mais avançados, para aliviar o fardo de nossa existência, reduzir nosso sofrimento, aumentar nosso bem-estar e expandir os horizontes da vida humana (POSSONI, 2010, p.2).

Na contemporaneidade quem de nós sabe se orientar pelas estrelas? Ao menos arrisca um palpite sobre as horas tendo como referência a posição do sol? Ou sabe produzir fogo como os nossos ancestrais foram capazes de produzir? Na esteira destas questões, Kelly (2010) contextualiza a profunda interdependência do homem com a tecnologia, uma coadjuvação recíproca ao dizer que não duraríamos mais do que alguns meses se toda a tecnologia saísse de cena, até mesmo a produção de uma faca ou lança, pois somos muito simbióticos com a tecnologia. Dado este nível de simbiose proposto por Kelly, onde começa o humano e onde termina a máquina?

Tal questão inicial presente na antropologia *ciborg* (2000) traduz certa angústia do espírito do nosso tempo. Tadeu (2000) considera como promíscua a relação homem máquina. Para ele onde começa um e termina o outro, limite homem x máquina, máquina x homem nos leva a perguntas sem sentido. Seria a realidade do *ciborg*. Do ponto de vista “clássico” de um *ciborg*, um corpo humano dotado de peças exógenas, ou seja, órgãos artificiais, o uso dos smartphones pode gerar uma dúvida, uma vez que não há uma intervenção “cirúrgica”, não há componentes químicos ou anabolizantes que alteram composições orgânicas, muito menos alterações de ordem genéticas e etc.

Na obra de Flusser (2007) e McLuhan (1969), por exemplo, encontramos evidências sobre como uma nova tecnologia, o livro, alterou o pensamento ocidental adicionando o senso de linearidade, uma vez que há uma ordem para a compreensão. De cima para baixo e da esquerda para a direita. Uma alteração de padrão significativa para um pensamento disruptivo. Se o pensamento linear ocidental está relacionado à escrita (FLUSSER, 2008, MCLUHAN, 1969), então o pensamento “original”, pré-Gutenberg, pode ser considerado fluído, disruptivo e este encontra nos smartphones um aliado para os diversos micro momentos de pensamentos. Nem sempre fomos lineares, se é que atingimos este estágio algum dia, então será que em alguma medida a tecnologia não pode nos fazer mais humanos?

Há uma referência muito forte quando pensamos num *ciborg*. Referência dos filmes de ficção científica como *Exterminador do futuro* ou *Robocop*, geralmente sombrias e de um mundo pós apocalíptico, envolto a criminalidade e praticamente sem salvação. Neste cenário seres cibernéticos aparecem ora como salvação, ora como ameaça aos humanos “puros”. E exatamente nesta “pureza” que reside o embate humanidade contra máquina, o animal natural contra o animal híbrido. Este embate afasta a análise do quão natural podemos ser se todos estamos inseridos dentro de uma cultura, o que por si só nos altera a “natureza”. “O homem é um animal não natural” (FLUSSER, 2007, p.89).

Quais seriam as características de um *ciborg*? Para Haraway (2000) a ubiquidade, ou seja, sua onipresença e a sua invisibilidade, o que explica a dificuldade de estabelecer fronteiras entre o que é humano e o que é máquina, o que é natureza ou o que está naturalizado. É neste sentido que Donna Haraway nos provoca a pensar o que é visto como natural e o que não é ao problematizar algo que, possivelmente, é dado como concreto em nossa sociedade, a questão do gênero, pois “é no gênero e no sexo, visto como dois pontos que se unem para tornar o sujeito inteligível, que as tecnologias parecem mais invisíveis e mais ubíquas” (Haraway, 2000, p.245).

Haraway discute um futuro em aberto onde em um mesmo corpo reúnem-se o mecânico e o orgânico, a cultura e a natureza, o simulacro e o original, a ficção científica e a realidade social (Santaella, 2003).

De acordo com Haraway (2000), as máquinas técnicas, como o ultrassom, regulam o sexo muito antes do nascimento e com o sexo se determina automaticamente o gênero. Dessa forma antes do nascimento, antes que se veja a criança haverá um preparo de ordem estética para recebê-la, de acordo com as informações geradas pelas máquinas. Nessa perspectiva tais instrumentos produzem um adestramento dos nossos corpos ao sabor da lógica e ideologia dominantes. Não está sendo discutido um super-humano, uma mutação, mas sim uma retórica estratégica e um método político como elucida Santaella (2003).

Há uma simulação prévia de gênero binário a partir do resultado exibido por uma tela de um sistema técnico. O início de uma fecundação e o acompanhamento de uma gestação ocorre por telas, o entretenimento passa por telas, ou seja, sistemas operacionais que recebem softwares, que por sua vez geram imagens as quais consumimos e nos consomem como elucidada Norval Baitello em sua noção de iconofagia (2005).

O fluxo de imagens bidimensionais tem um custo baixíssimo. Todo smartphone possui uma câmera distribuída pelas redes wi-fi para abastecer as redes telemáticas com novos textos. Isso não significa dizer que são campos de liberdade absolutos, visto que o que organiza a rede, os sites de redes sociais, os buscadores e etc, possuem donos. Os servidores que armazenam mais do que dados informacionais, armazenam as teias que inundamos de afetos também possuem donos, ou seja, são passíveis de censura, ou melhor, de “regulações” constituídas para servir aos interesses dos seus investidores, quase sempre homens brancos de orientação declarada heterossexual. No entanto com a cultura digital, posteriormente ampliada no sentido espaço-temporal pelos smartphones, que a hegemonia da cultura de massa como principal produtora de códigos culturais, passou a ser continuamente transformada e, por que não, invadida por corpos ausentes em seu ecossistema. Novas culturas emergentes e até mesmo expressões tais como “lacrar”, “pisar menos”, “não me representa”, entre outras, migram da cultural digital para a cultura de massa e são ouvidas através dos fones de ouvido ou telas que visualizam os vídeos do *Youtube* ou *Facebook*.

Flusser (2007), dizia que a tendência do discurso é chegar a zero por ser negativamente entrópico. A comunicação se sustenta no diálogo que, por sua vez, fomenta novos textos, na dialogia da rede encontramos “outros”, não somente gêneros constituintes da cultura de massa. Nesse contexto a cultura digital foi obrigada a alargar seu espectro diminuto no que tange a sexo e orientação, não porque “chegou a hora”, mas sim porque a verba publicitária caminha para aonde está a audiência e a audiência tinha a muito uma carência de representatividade.

A revolução digital saída dos grandes laboratórios e empresas de tecnologia da informação atingiram um nível de adoção em massa sem precedentes. Como já foi

dito, chegamos a um número recorde de aparelhos, mais do que um por habitante, esta epidemia de adoção do smartphone segue a mesma na maior parte do mundo, enfim, temos uma mídia individual e na individualidade do usuário que se alimenta dos dados que busca ou recebe, mas também retroalimenta, que há uma transformação em curso. De acordo com Santaella (2013, p.181) “[...] essa nova era trará consequências para a constituição da vida social de formas de identidade cultural tão profundas quanto foram as da emergência da cultura urbana mercantil no fim do feudalismo” e acrescenta:

A declaração de Haraway de que somos todos *ciborgs* deve ser tomada em sentido literal e metafórico. No sentido literal, porque as tecnologias biológicas e teleinformáticas estão, de fato, redesenhando nossos corpos. Metaforicamente, porque estamos passando de uma sociedade industrial orgânica para um sistema de informação polimorfo (SANTAELLA, 2013, p.186).

O recorde atual de visualizações únicas, em apenas 24 horas, de um vídeo clip no *Youtube*, até agosto de 2017, pertence a Pablo Vittar, em parceria com a cantora Anitta. Foi visto por mais de 15 milhões de pessoas em todo o mundo. <sup>22</sup>(G1, 2017). Pablo é gay e <sup>23</sup>drag queen e não se considera uma mulher trans. A busca de informações, noções das diferentes constituições de gênero na contemporaneidade estão à disposição da ponta dos dedos, do materializar de uma intenção com um toque. Esse toque por sua vez tem desmontado uma programação inicial também originada por uma tela que oferece aos corpos duas possibilidades e duas orientações. “As culturas já não são se agrupam em grupos fixos e estáveis e os dispositivos de reprodução se proliferam”, afirma Canclini” (2011, p. 304).

Voltando ao conceito de Cyrulnik a respeito de encantamento:

O encantamento do mundo é um produto da evolução: os animais são enfeitiçados quando percebem a sensorialidade de um outro, o odor, a cor, a postura, que os governa servindo-se dos cinco sentidos. E os homens, única espécie que possui seis sentidos, vivem no duplo encantamento dos sentidos e do sentido que a historicidade cria. Nunca vemos o mundo dos outros, mas representamo-lo pelos sinais das

---

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://multishow.globo.com/musica/materias/clipe-de-sua-cara-parceria-de-anitta-pablo-vittar-e-major-lazer-quebrando-todos-os-recordes-veja-aqui.htm>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

<sup>23</sup> São personagens criados por artistas performáticos que se travestem, fantasiando-se cômica ou exageradamente com o intuito geralmente profissional artístico.

palavras e dos seus gestos, que nos enfeitiçam ainda mais.  
(CYRULNIK, 1997, p.8)

Este encantamento ou enfeitiçamento descrito por Cyrulnik está ligado a concepção de corpo vivo e suas constantes transformações biológicas, culturais e/ou sociais, pois como elucida Silva Junior (2014), a partir da sua compreensão dos estudos de Cyrulnik sobre o corpo (1997). Tendo esta noção como norte, não é de estranhar que para as novas gerações, aquelas que adotam em massa os *smartphones*, as discussões acaloradas sobre identidade de gênero e limites da arte, por exemplo, sejam muito menos traumáticas visto que suas próprias percepções a respeito do corpo estejam atreladas, como propõem Cyrulnik, as transformações culturais de uma cultura digital vinculada ao próprio *smartphone*.

A revolução não veio de dentro das escolas como já imaginava Canclini, ainda que ele entendesse que deveria, mas dentro das escolas existem alunos com smartphones nos bolsos ou nas mãos. O ciborg, ao contrário do imaginário fílmico, não tem enxertos mecânicos implantados, os ciborgs mantêm sua integridade orgânica. São humanos.

Neste contexto o smartphone se torna crucial para a vivência desta efervescente sociedade discutida por Haraway e Santaella, passam de objetos de consumo técnico, para um objeto, também, de consumo simbólico.

### **3.2 Vida e morte: A economia afetiva do corpo na conexão contínua**

Existem duas versões mais debatidas sobre o mito de Narciso. Em uma menos tradicional, do poeta grego Pausânias, Narciso teria uma irmã gêmea e que ela seria o seu reflexo, já a versão considerada a original do mito confere a Narciso o título de uma das criaturas mais belas existentes (Cabral, 2015).

Conta-se que, certa vez, Narciso passeava nos bosques. Perto dali a ninfa ECO, que era uma tagarela incorrigível, acompanhava-o, admirando sua beleza, mas sem deixar que a notasse. Eco, em virtude de sua tagarelice, foi punida por Hera, esposa de Zeus, para que sempre repetisse os últimos

sons que ouvisse (por isso, na física, chamamos de eco a reverberação do som). Por sua vez, Narciso, suspeitando de que estava sendo seguido, perguntou: “quem está aí? “. E ouviu: “Alguém aí? “. Então, ele gritou novamente: “Por que foges de mim? “. E ouviu “foges de mim”. Até dizer “Juntemo-nos aqui” e ter como resposta “juntemo-nos aqui”. Toda essa repetição acabou deixando Narciso angustiado por desejar amar algo que não poderia ver.

Dessa forma, Narciso entristeceu-se e foi à beira de um lago, onde, de modo surpreendente, deparou-se com sua imagem nos reflexos da água. Como nunca antes havia se olhado (pois sua mãe foi recomendada a não permitir que isso ocorresse), enamorou-se perdidamente, acreditando ser a pessoa com quem estava “dialogando”. Por isso, tentou buscar incessantemente o seu reflexo, imergindo nas águas nesse intento, mas acabou morrendo afogado. A ninfa Eco sentiu-se culpada e transformou-se em um rochedo, vivendo a emitir os últimos sons que ouve. Do fundo da lagoa, surgiu a flor que recebeu o nome de Narciso e tem as suas características. (CABRAL, 2015).

Há uma recursividade dos mitos de Narciso e Eco na utilização dos celulares inteligentes. De um lado a instantaneidade e a repetição de imagens geram ecos de repetição, os motores de busca dos sites de ou a linha do tempo dos principais sites de redes sociais dão conta de trazer em destaque o que é mais acessado, então a priori vemos em certa medida ecos do que os outros estão vendo e sons que os outros estão ouvindo. Uma vez que o principal meio de acesso à internet atualmente é proveniente dos smartphones, é necessário aplicar textos em síntese e as imagens das agências de notícias, muitas vezes os textos também são replicados a exaustão. Não se pretende fazer uma análise crítica dos modelos de negócios afetados pelo digital, mas é fato notório o esvaziamento das redações, a crise na assinatura ou no modelo de venda em bancas dos principais títulos de mídia impressa.

Em outra ponta temos Narciso. O nome Narciso (termo narkhé = topor, como em narcótico para nós), nos indica uma espécie de enfeitiçamento pela própria beleza. Cabral (2015) elucida que Eco e Narciso seriam *o alter ego um do outro*, ou seja, o outro que nos completa não é buscado fora de si, mas como um retorno a si mesmo. O smartphone é uma mídia para o narcisismo, o vazio libidinal proposto por Freud para explicar as razões do narcisismo na psicologia pode ser relacionado na contemporaneidade a satisfação pelo consumo em uma constante aquisição de bens e pelo individualismo. A *selfie*, ato de fotografar a si mesmo virou uma epidemia entre os usuários de smartphone, chegando a ser considerada a palavra do ano de 2013 pelo dicionário de Oxford e a palavra do ano pela BBC em 2014.

Assim como Narciso se encantou com a sua imagem na água, a ponto de se afogar, existe um dado curioso. De acordo com a universidade de Carnegie Mellon (2016) 73 pessoas morrem por ano, nos Estados Unidos, por acidentes provocados por *selfies*, incluindo quedas, atropelamentos, fraturas entre outros.

No Brasil, 90% dos usuários de smartphones fazem *selfies* com frequência. (ATENNAS 2015, apud IG, 2015).

A psicóloga Pamela Rutledge (2015) analisa a importância das *selfies* como:

Selfies são muito importantes para nós, porque, pela primeira vez, podemos controlar nossa própria imagem. Nos permitem tirar a pressão que envolve fazer um retrato e nos dão o controle de compartilhar nossa imagem como preferirmos. Uma parte disso também é conectar com os outros, porque nada é tão poderoso quanto uma imagem. Quando se vê a imagem de alguém, mesmo que estática, há uma quantidade grande de informação sobre aquela pessoa. Consegue-se enxergar dentro dos seus olhos. É possível ver o que tem ao fundo. Eu poderia enviar texto e demoraria quase o mesmo tempo, mas se eu enviar uma *selfie* de algum lugar, vou passar a emoção, o cenário, o contexto, como estava o dia (Rutledge, 2015, p. 100).

A psicóloga fala do autorretrato, além da própria contemplação, como um instrumento conectivo, um relacionamento com o outro pelo afeto da imagem que podemos compartilhar.

O compartilhamento das *selfies* propaga o próprio usuário, ou seja, cria uma memória dele na rede. Jenkins (2009) utiliza o termo economia afetiva para destacar a relação de valor que temos com determinados produtos como as séries televisivas, mas para além dos produtos da indústria cultural podemos pensar no próprio valor que a imagem daqueles com os quais construímos vínculos nos geram imenso valor.

Vale a pena diferenciar no compartilhamento de imagens e construção de economia afetiva duas intenções. A economia afetiva como conexão e como afeto. Não que uma não possa coexistir com a outra. Enquanto conexão o interesse está mais para o conceito de produto proposto por Jenkins.



As imagens que povoam os principais aplicativos de capturas e compartilhamento de imagens nos celulares, no contexto puro da conexão, transformam os momentos capturados com direitos a filtros que dão mais “cor” à vida, não apenas pelo viés já discutido a respeito da criação de conteúdo necessária para a sobrevivência das redes sociais digitais, mas também pela própria estética da mercadoria, afinal, o consumo de imagens não se dá por qualquer tipo de imagens. Existem princípios estéticos por trás destas enquanto mercadoria, como destaca Haug (1997) no que ele define como tendência do padrão da sensualidade. Essa manifestação não se trata apenas do narcisismo em sua concepção de amor exacerbado por si mesmo, mas como compreende Lasch (1986) está mais para uma infantilização do indivíduo que busca na mãe, no estado, nas empresas o seu bem-estar.

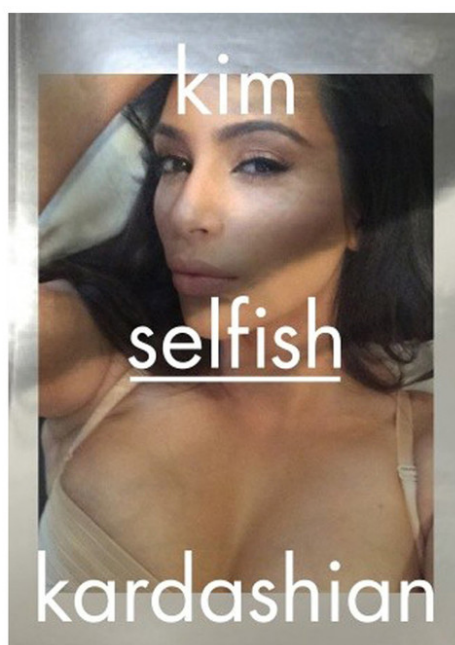


Figura 12 – Capa do Livro sobre Selfies de Kim Kardashian. Fonte: G1

Não se sabe ao certo quem seria o precursor das *selfies*, no entanto nenhuma outra personalidade da rede tem tanta influência e difundiu tanto o conceito quanto a *socialite* Kim Kardashian. A celebridade é conhecida, exatamente, pela exposição ilimitada da sua vida privada nos principais aplicativos de compartilhamento de

imagens dos *smartphones*. A dica mais importante para o seu público é: “Tire 500 fotos e você terá uma boa. Essa é realmente a chave.” (KARDASHIAN, apud EONLINE, 2014)

Não por acaso as campeãs da conexão, no sentido quantitativo, são mulheres jovens, entre 13 e 15 anos (TUCHERMAN, 2017), pois como define Haugh (1997, p.95), não existe o acaso, mas sim uma estética da mercadoria: “O encanto juvenil encontra-se com frequência a serviço da estética da mercadoria. O mundo da mercadoria irradia-o de volta para o público reforçando ali uma padronização da sensualidade orientada de acordo a juventude. “

O que se destaca então é o valor de troca, pois de acordo com Haug, estas imagens atuam como condutoras da própria juventude e a retribuição neste e em tanto outros exemplos em que não há um objetivo pré-determinado, vem em forma de popularidade. O seguidor deste e de tantos outros perfis pouco ou nada sabe sobre o seu objeto de admiração.

Desta contemplação surgem fãs que se encarregam de dar ainda mais divulgação e suporte necessário para que um número maior de pessoas tenha acesso àquilo que elas veem. É um fã moderno que acumula funções, curte as fotos de quem segue, comenta, marca amigos para que estes tenham acesso ao seu novo objeto de contemplação. Em troca tentam trazer para si um pouco da atenção que dedicam, tornando extremamente comuns usuários que informam em linguagem própria SDV (sigo de volta) e troco *likes*<sup>24</sup>. Ainda que ambas as chamadas para uma determinada ação sejam diferentes, uma estimula a ampliação do seu círculo social com a promessa de seguir de volta e a outra aumenta o “sucesso” de uma postagem através da troca de *likes*, ou seja, da aprovação alheia em uma atividade que parece estar automatizada. Debord define a relação entre espetáculo e espectador em:

A alienação do espectador em proveito do objeto contemplado (que é o resultado da sua própria atividade inconsciente) exprime-se assim: quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos ele compreende a sua própria existência e o seu próprio desejo. A exterioridade do espetáculo em relação ao homem que age aparece nisso, os seus próprios gestos já não são seus,

---

<sup>24</sup> O like é obtido através de um toque no botão em formato de coração e significa que o observador gostou da imagem que viu.

mas de um outro que lhes apresenta. Eis porque o espectador não se sente em casa em nenhum lado, porque o espetáculo está em toda a parte. (DEBORD, 1997, p. 21)

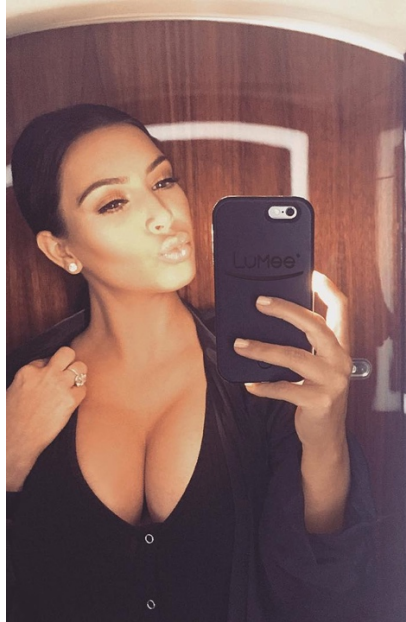


Figura 13 – Kim Kardashiam produzindo uma *selfie*. Fonte: PEOPLE

A busca de validação social por meio de seguidores e visualizações, de acordo com Tucherman, (2017), já produz seus efeitos na sociedade na alteração cirúrgica para Narcisos frustrados:

Neste momento da vida de insegurança e na desilusão da própria imagem e como não receber likes numa publicação on line gera ansiedade e depressão, aumentou exponencialmente a frequência de adolescentes nas mesas de cirurgia plástica. Até os 16 anos nos EUA campeões no caso, o sucesso é dos implantes no queixo que ressaltam o perfil. Depois dos 18 passamos para implantes de silicone no peito e na bunda. Afinal é a pátria do empreendedorismo- e dos winners e losers. O primeiro movimento de empreendedorismo é o próprio corpo. É como se, num mercado competitivo, cada parte do corpo fosse vista como atrator ou detrator do olhar do outro (TUCHERMAN, 2017, p.9).

Essa economia afetiva possui uma dupla funcionalidade, pois gera afeto através da validação do outro, quando este interage curtindo dentro da premissa que quem me toca por qualquer tela, também toca o corpo tridimensional. Ao mesmo tempo eterniza a existência de quem se autorretrata quando seu corpo tridimensional é remontado na expressão nulodigital.

As *selfies* não se prestam somente para o espetáculo, para a construção mercadológica de economia afetiva, pois na aproximação que as redes possibilitam entre os corpos vinculados, as imagens se prestam como alimentos da alma e do coração e como atualizadoras da memória daqueles que amamos, mas não podemos estar presencialmente.

Com o tempo o maior cemitério do mundo se chamaria Facebook. Ao criarmos nossos perfis nos sites de redes sociais e tal qual Narciso nos encantarmos com a nossa imagem e alimentarmos com nossos smartphones estas redes, estamos criando nossos duplos, nossa possibilidade de alcançarmos a imortalidade, perpetuando na memória de quem amamos – e nos amam – através da nossa economia afetiva. Do valor que temos para o outro.

Dois pensamentos de Edgar Morin (1997) nos ajudam a refletir a questão. Uma sobre a adaptabilidade do corpo, ao profetizar que o corpo do homem não irá para uma especialização, ao contrário, ele se adaptará ao mundo em que vive. Estamos nos adaptando ao espírito do tempo, fruído, efêmero, de espetáculos e, de certa medida, de participação deste.

A outra questão abordada por Morin, (1997, p.119), é o duplo em si e a relação do homem com a morte:

O renascimento do morto é uma crença universal nos povos arcaicos e está presente na humanidade contemporânea. Esse fato denota uma forma de acreditar na própria imortalidade. Morin afirma que “Toda uma gama de práticas, no decurso das cerimônias funerárias, visa iniciar o morto para sua vida póstuma, e garantir-lhe a passagem, seja para o novo nascimento, seja para a vida particular do duplo”.

Assim como a transferência de nomes dos nossos antepassados foi, e ainda é, uma maneira de homenagem e perpetuação dos que já se foram para recém-nascidos, os perfis alimentados nas redes sociais digitais constituem nossos duplos e assim como os Faraós eram enterrados com seus pertences, alimentamos nossas histórias com as passagens que entendemos construir a economia afetiva possível ou pretendida e elas serão “enterradas” conosco. Não basta mais ver a história com os

olhos para a construção da economia afetiva, ela precisa estar registrada. O que nos ajuda a entender o comportamento vivenciado em shows, eventos e manifestações.



Figura 14 - Primeira aparição do Papa Francisco, no balcão da Basílica de São Pedro:  
Fonte: G1

O mar de telas na primeira aparição do Papa Francisco é um registro não apenas do momento, mas do momento que “eu vi”. Constroem a história de alguém que esteve presente no lugar certo na hora certa e isso lhe atribui um valor. Do afeto que o aparelho projeta, também não podemos esquecer do afeto que é projetado no próprio aparelho. Ainda que as imagens aproximem quem está longe e alimente afetos constantemente perfis de pessoas já falecidas poderiam surgir e causar experiências desagradáveis ou situações comuns em que pessoas há tempo mortas continuam sendo “tocadas” por conta da notificação de aniversário ou por conta de uma lembrança ocorrida naquela data.

Três dos principais aplicativos de smartphones, Facebook, Instagram e Twitter possuem formato de memorial. As contas transformadas em memorial funcionam como espaços de memória do usuário da rede que faleceu. Para que se tenha uma ideia do cenário antes da função memorial, segundo a ONU (Organização das Nações Unidas) estima-se que 102 pessoas morrem no mundo por minuto. Ou seja, são 146.880 pessoas por dia. Tomando por base que 30% da população mundial utiliza redes sociais como o Facebook e o Twitter, entre outras, temos a cada dia 45.532 perfis tornando-se de usuários mortos (MEGA, 2015).



Figura 15 – Exemplo de perfil memorial no Facebook. Fonte: Facebook

Como previa Morin, nos adaptamos ao mundo que vivemos e aos ambientes nos quais estamos inseridos, conferindo às antigas crenças novos rituais. Se por um lado a modernidade trouxe o desencantamento do mundo, conforme propõe Max Weber (apud CONTRERA; BAITELLO, 2010), momento em que as coisas concretas perdem sua relação com o divino, do sagrado, tendo sido absorvidas pela lógica industrial, culmina com o esvaziamento das coisas mágico-simbólicas por outro como previa Contrera e Baitello (2010). O centro da busca pelo sagrado se transfere para os processos, tendo como eixo central a tecnologia. Por mais irônico que possa parecer, um objeto técnico, um aparato que liga corpos a mídia terciária se propõe a atualizar rituais arcaicos porque a esses rituais estamos vinculados de maneira ontológica e ao que parece nos adaptamos ao espírito do tempo não apenas buscando nossas conexões ancestrais, mas dando a elas novos contornos e significados, como se sempre estivéssemos predestinados a algo maior.

Em uma perspectiva histórica, Morin (1975) destaca o destino excepcional do homem, em relação aos animais, em uma tendência clara de domínio da natureza.

Flusser (2007) nos traz a noção da cultura como a manipulação da natureza, uma vez que associa cultura à agricultura. A capacidade de “construção” e adaptação da natureza, natureza da qual saímos, de acordo com Morin (1975), nos faz pensar em como não acreditar que já somos extranaturais ou sobrenaturais? De acordo com Morin pensamos contra a natureza em um impulso de dominá-la. Estes autores nos

trazem a noção de um homem, aparentemente, inconformado com o seu próprio lugar natural. Ao que parece, uma vez que o *homo sapiens* adquire consciência das limitações do seu corpo, frente a grandiosidade e imponência da natureza, ele adquire o impulso de tentar controlar a mesma, domá-la e subjugá-la como afirmação de sua natureza. Penso, logo domino.

Harari (2015), nos atualiza sobre esta faceta humana ao nos questionar se não seríamos uma outra espécie de *homo sapiens*.

No que tange a outros animais, os humanos já se tornaram deuses há muito tempo. Não gostamos de refletir sobre isso com muita profundidade porque não somos deuses particularmente justos ou misericordiosos. Se você ler assistir a um programa do canal National Geographic ou a um filme da Disney, ou se ler um livro de contos de fadas, facilmente terá a impressão de que a terra é habitada principalmente por leões, lobos e tigres [...] O mundo está habitado principalmente por humanos e seus animais domesticados (HARARI, 2015, p.79).

Harari, ao problematizar o lugar e papel do que ele chama de novo homem ou *homo deus*, nos fornece dados contundentes. Segundo Harari (2015), na Alemanha há menos de 100 lobos como os que inspiraram os contos dos irmãos Grimm, na história do lobo mau, e boa parte desses lobos vem das fronteiras da Polônia. No entanto há cinco milhões de cães domesticados na Alemanha. Harari, ao mostrar este e outros números, nos coloca em contato com um dado que mostra a desproporcionalidade entre selvagem x doméstico.

“Durante esses milênios o *homo sapiens* tornou-se o mais importante fator individual na mudança da ecologia global” (HARARI, 2015, p.80).

Para Harari (2015) o *Homo Sapiens* mudou dramaticamente as regras do jogo ao longo de 70 mil anos de maneira sem precedentes, nem mesmo comparáveis às poderosas forças naturais como movimentações de placas tectônicas e mudanças climáticas, sobretudo porque estas mudanças ocorrem de maneira diferente de local para local. Se antes as zonas ecológicas eram independentes, na contemporaneidade constitui-se uma unidade ecológica. No que ele chama de uma breve história do amanhã constituímos um novo *homo sapiens*, *Homo Deus*.

Este novo homem ao longo dos tempos criou diversas “ferramentas”, mecanismos que puderam potencializar seus desejos de domínio, emancipação da natureza e prazer, seja altruísta ou egoísta.

Neste momento podemos introduzir o objeto de estudo desta pesquisa, o smartphone, e problematizar seu papel como *zeitgeist* contemporâneo. Um aparelho que permite ver mais longe, ouvir mais perto e falar mais alto. Torna seu “dono” onipotente e onipresente. Um *Homo Deus!*

### **3.3 Códigos, textos e emojis**

Os capítulos anteriores trataram de um homem no centro da ecologia, uma nova espécie de homem, um ser humano com potencialidades diferentes dos seus ascendentes tropicais, os macacos. Praticamente deuses, com identidades fragmentadas, fruto de uma modernidade tardia, móveis, voláteis, expostos a diferentes fluxos de ideias e, por conseguinte, possibilidades de conexões e engajamentos. No entanto no centro da questão é preciso tratarmos do papel da comunicação na construção de novos códigos capazes de geração de representações e vínculos.

Flusser destaca de maneira fatalista o objetivo da comunicação. Para ele: “O objetivo da comunicação humana é nos fazer esquecer desse contexto insignificante em que nos encontramos – completamente sozinhos e incomunicáveis.” (FLUSSER, 2007, p.90).

Para o autor o homem é um animal solitário ciente que irá morrer e que, além disso, sabe que o fará sozinho. Para ele a comunicação é um artifício para a solidão.

A internet e sua possibilidade extraordinária de conexões lançou as sementes para o que vemos agora. Aplicativos de comunicação instantânea, de encontros e redes sociais digitais, mas foi com a adoção em massa dos smartphones que isso aconteceu.



A conexão continua possibilitada pelo uso massivo dos aparelhos celulares modernos, os smartphones, pode constituir um princípio importante na jornada do homem que tentamos elucidar ao longo deste estudo. A modernidade líquida proposta por Bauman (2010), tal qual uma areia movediça exige movimentação constante para que o indivíduo não se afunde em sua própria existência solitária. A movimentação constante o coloca em contato com novas ideias, novos paradigmas e experimentações, o que fomenta as identidades fragmentadas e móveis. No centro disso está a comunicação, que mascara uma vida sem sentido rumo à solidão ou à morte. Flusser (2008) destacava a passagem de uma época de adoração do texto para a adoração de imagens, chegando a indagar qual o futuro da escrita:

A maneira mais fácil de se imaginar o futuro da escrita – se houver continuidade da tendência atual em direção a uma cultura de tecno-imagens – é pensar aquela cultura como um gigantesco transcodificador de texto em imagem. Será um tipo de caixa-preta que tem textos como dados inseridos (input) e imagens como resultado (output). Todos os textos fluirão para essa caixa [...] (FLUSSER, 2007, p.146).

Flusser não viveu o suficiente para ver sua imaginação ganhar forma.

S2 (letra S e numeral 2), é um *emoticon*, ou *emotion* que funcionam como ícones que transmitem emoções e sentimentos. Se, de acordo com Bauman, todos somos nômades e estamos vagando em desertos, estamos por definição vagando por não-lugares. Pois é nesse universo técnico de zeros e um, dados informacionais, que a necessidade de vínculos colocou dentro da caixa preta, como preconizava Flusser, textos que significavam imagens. O S2 representa um coração. Tal símbolo surgiu nas redes sociais digitais em um momento onde não existiam códigos programado para fazer qualquer tipo de desenho, ou seja, demonstrar além da pontuação do teclado qualquer tipo de emoção. Outros códigos foram sendo criados para demonstrar sentimentos ao longo do tempo como u.u (demonstra indiferença), XD (contentamento e alegria), o.o (espanto e surpresa), entre outros.

Com o tempo as “carinhas amarelas” foram sendo incorporadas nos principais teclados de *smartphones*, bem como nas principais redes sociais digitais, e a maioria

pode ser acessada através da digitação direta dos seus códigos (significados.com.br, 2016)

Os *emojis* são pictogramas de origem japonesa, ou seja, imagens que transmitem a ideia de uma palavra (significados.com.br, 2016).

Para que se tenha uma ideia da importância adquirida pelos *emojis* na comunicação em ambiente digital, o *emoji* “chorando de rir” foi eleito “palavra” do ano pelo dicionário de Oxford, ainda que não contenha sílabas, letras ou acentos. (FOLHA, 2015)



Figura 16. Emoji chorando de rir. Fonte: Folha, 2015

Obviamente pode-se discutir a superficialidade de uma figura que se propõe a traduzir a complexidade de uma língua, de códigos mais articulados e difundidos ou que tal tipo de comunicação seja produto de uma modernidade líquida em que, de acordo com Bauman (2000), nada é feito para durar, nem mesmo as relações. Tudo é descartado e o ato de conectar é acompanhado ou ao menos possibilita o ato de desconectar. Não há no campo da conexão um *on* sem um *off*. Por outro lado, não se pode negar o caráter afetivo deste tipo de comunicação.

De acordo com Parret (1997), o vocabulário de palavras para exprimir a afetividade é reduzido. No entanto destaca o fato de que podemos optar estrategicamente por simplificar a descrição das emoções: “Dizer que estamos amedrontados ou desesperados não cobre, na maioria dos casos, a complexidade de uma emoção; e podemos ter quaisquer tipos de razões para simplificar, sejam modéstia, preguiça ou polidez” (PARRET, 1997 p.113).

De acordo com o site emoji tracker (2016), o *emoji* mais popular da história é o já citado “chorar de rir”, com mais de 1,3 bilhão de usos, na sequência aparecem o coração pequeno, seguido do coração grande e a cara apaixonada. É impossível ignorar o padrão de afeto estabelecidos com os *emojis*. Para que se tenha uma ideia, os *emojis* atuais apresentam palhetas de cores, para que haja representatividade além dos ícones que primeiramente se apropriaram das feições de homens e mulheres caucasianos. Não é pouco quando pensamos nas diversas culturas emergentes que se articularam através das redes telemáticas, culturas que estavam a margem da representatividade das campanhas voltadas para o consumo, mas que obviamente, como em qualquer sociedade contemporânea onde não exercemos mais o papel de caçadores nem mesmo coletores, consumir não é uma escolha e estabelecer vínculos, independente do tempo em que vivemos, também não é.

Flusser, (2007) entendia o design como uma maneira de enganar a natureza, tal qual construímos uma alavanca para enganar a gravidade. O homem é mais fraco do que a rocha que tenta mover e tem contra si a gravidade que o coloca em seu devido lugar. Inconformado com seu lugar “menor”, assim como no caso da a alavanca, o design de novos textos e códigos simulando afetos que não aparecem na solidez de letras e números, “engana” a frieza dos algoritmos e a neutralidade dos bytes. Talvez ao usarmos os *emoticons* ou *emojis* tentemos simular o que a ausência da presença nos tira. O que o contato face a face, o tom de voz, a expressão corporal e facial, enfim, os gestos e sons do corpo nos proporciona, mas a velocidade dos contatos, fragilidades dos laços e a ausência do tempo lento nos tirou. Estamos tentando, com alguma medida, trazer de volta com os recursos que temos a emoção para completar a informação, aspectos presentes na mídia primária. São as trocas de áudio, as chamadas com vídeo e os pictogramas que transmitem emoções que estão nos ajudando nesta tentativa – porque talvez o design articule diferentes naturezas ao invés de enganá-las. Não se pode enganar a necessidade dos vínculos e afetos, nem mesmo o poder que possuem de trafegar por quaisquer que sejam as redes.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As conclusões apresentadas a seguir pretendem apontar caminhos, mais do que cravar uma conclusão, visto que a própria natureza do objeto deste estudo está em constante e acelerado desenvolvimento em uma ecologia da comunicação que ainda está em curso. Ocorre que os estudos sobre as mediações realizadas a partir dos *smartphones*, na tensão entre vínculos e afetos, ainda carecem de mais atenção por parte da academia.

Para falarmos do fenômeno estudado, foram utilizados autores que, de certa forma, não falam do fenômeno em si. Muitos não chegaram a ter nenhum contato com ele, mas nos ajudam a compreender os processos de vínculo, afeto, sociabilidade e as mudanças culturais com a tecnologia, entre elas o celular. Os autores escolhidos nos ajudaram a pensar filosoficamente, antropologicamente e comunicativamente.

Estamos observando continuamente nas ruas, escolas, lares e espaços públicos e privados verdadeiros rituais que em sua centralidade utilizam telas de 4,5 polegadas para o exercício das crenças e brincadeiras dos seus usuários.

Não somente as cidades têm sido reorganizadas para serem mais inteligentes como estes aparelhos. Comércio, transportes públicos e privados, faculdades e hospitais oferecem *wi-fi* grátis com a simples liberação de alguns dados pessoais, pois permanecer conectado se tornou imperativo na era da conexão contínua. Aliás, estar conectado se tornou imperativo para o exercício de grande parte das sociabilidades sob o risco de desaparecermos na memória daqueles que objetivamos estarmos juntos, sem necessariamente estarmos presentes. O *smartphone* simula estar junto mesmo quando corpos estão separados, seu design conectivo, ubíquo e contínuo engana a natureza como imaginava Flusser (2008).

A contemporaneidade esvaziada do sagrado, dos espíritos e desencantada do mundo encontra na técnica seu reencantamento e nos *smartphones* o encantamento do vínculo em uma ecologia de ecos e não *oikos*. No entanto o homem não pode escapar de sua eterna batalha contra uma vida sem sentido e solitária, para isso lança mão de artifícios, tal qual a comunicação que também é artificial, mas que se transmuta de segunda para primeira realidade, pois é na comunicação que nos envolvemos com o outro.

A primeira parte da dissertação esteve ocupada com a conceituação do aparelho do ponto de vista da filosofia da comunicação, mas sem pretender esgotar todas as noções de objeto ou dispositivos possíveis, visto que a definição dos autores delimitou um caminho a seguir. Foi proposto um percurso para entender de onde partimos do ponto de vista da mídia e da tecnologia. Os limites de tempo e espaço e como o domínio destes pelos media lançaram as sementes das vinculações sem proximidade, baseadas no reconhecimento do que nos socia aos outros. Neste capítulo houve a tentativa de aprofundar o papel das tecnologias que antecederam os celulares inteligentes, que fomentaram as redes de vínculos para além das redes presenciais, bem como as primeiras experiências com linguagens híbridas e a passagem para agentes ativos nos processos de comunicação contemporâneos.

Há um ponto extremamente relevante que diferencia os smartphones dos demais aparelhos, sua simbiose com os gestos e pensamento dos seus usuários.

Quem toca a tela do aparelho abre as portas do mundo exterior e de outras dimensões, do tridimensional para o nulodigital, permitindo ser tocado. Aponta para a tela e ao apontar exercita a materialização do seu imaginário. Utiliza seu livre arbítrio e se faz existir nas redes telemáticas. Ao tatear a superfície das linhas que compõem realidades mistas, toca um mundo que não lhe é disponível e nem sempre possível, apropriando-se também das possibilidades do aparelho para pensar, sentir e, assim, existir.

A exposição é a nova moeda de atenção em uma sociedade que troca medos e incertezas por controle. Um preço “pequeno” a se pagar, pensa o usuário que nem sempre percebe que quando não paga por um produto o produto é ele próprio.

Ao avançarmos através da escada da abstração em direção à modernidade líquida, a mídia cede lugar para a mediação. A mídia que antes se apropriou dos gestos e características dos seus interlocutores observa um caminho de volta dos mesmos. O *smartphone* se ajusta às necessidades dos usuários, novos aplicativos são desenvolvidos para práticas que humanizam os vínculos como a voz que envolve os corpos e a representação destes cada vez mais nítidas. Vence-se a barreira da técnica e o que predomina são as dinâmicas do vínculo. Não significa dizer que na

contemporaneidade tenhamos excluído a necessidade corpo, mas os afetos, a saudade e o medo da solidão naturalizam a ausência da presença tridimensional.

Aquele que eu vejo do outro lado é quem eu amo e não o seu simulacro. Os vínculos transbordam os poros e inundam as capilaridades da comunicação. O aparelho em questão parece tangibilizar o espírito do tempo, como foi proposto por Bauman em suas teorias líquidas, e em tempos de convivência tão difícil aparelhamos os fluxos naturais de sociabilidades, tais como a paquera, por exemplo, e gerenciamos determinados contatos para tentarmos evitar as dores dos desentendimentos e rupturas.

O homem é um animal não-natural. Com essa afirmação de Flusser chegamos ao terceiro capítulo deste estudo, investigando as implicações da tecnologia no corpo e a possível existência do homem-ciborgue. A pergunta aqui é sobre quais são as fronteiras do corpo na contemporaneidade. De fato, o corpo sempre esteve exposto a todas as eras tecnológicas. Sua longevidade, suas noções de sexo e gênero sempre estiveram ligadas com a tecnologia. Nem sempre nos damos conta que as tecnologias possuem donos e que estas estão ligadas às ideologias e discursos hegemônicos.

Obviamente que o *smartphone* não se descola por completo desta ótica, mas é na dialogia, no contato entre seus interlocutores que culturas emergentes, poderosas, saem da margem da sociedade e fomentam novas discussões sobre identidade, gênero, público e privado. Novos tecidos culturais são tramados promovendo novos debates por conta da audiência massiva que os aplicativos dos smartphones possuem. Neste caso a conexão gera construção. Parece que estamos empenhados na manutenção da nossa economia afetiva, em nossas *selfies*, no registro das nossas memórias e compartilhamento com o outro, seja por aprovação social ou apenas para nos tornarmos visíveis.

Estas novas construções também promovem a atualização de antigos rituais, a relação corpo, vida e morte. E como indaga Harari, talvez estejamos observando um novo tipo de *homo sapiens*. *O homo Deus*. Alguém que de posse do aparelho veja mais longe, fale mais alto e, porque não, bata mais forte.

Novos contextos são criados para a vivência dos afetos em rede. Não estamos

mais falando das imagens tradicionais digitalizadas, mas de novos textos e pictogramas que humanizam discursos porque estes precisam criar diálogos. Textos e imagens se imiscuem para humanizar o custo de uma vida mediada por aparelhos.



## REFERÊNCIAS

AMORIM, Rodrigo Lima de. **O papel das imagens técnicas na expansão dos círculos sociais**. São Paulo, 2016. Disponível em: < <http://casperlibero.edu.br/o-papel-das-imagens-tecnicas-na-expansao-dos-circulos-sociais/>>. Acesso em: 14 de Jul. 2016.

AMORIM, Rodrigo Lima de; MÁXIMO, Carolina. **Um Estudo Netnográfico no Tinder com Observação Participante**. São Paulo, 2016. p. 240 – 257. Disponível em < <http://www.belasartes.br/brandingcongress/downloads/anais-v3.pdf>> Acesso em 01. De Jun. 2017

AUGÉ, Marc. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas, SP: Papius, 4. Ed, 2004.

BAITELLO JR., Norval. **A era da Iconofagia: ensaios de comunicação e cultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

BAITELLO JR., Norval. **As núpcias entre o nada e a máquina: algumas notas sobre a era da imagem em lugar do corpo**. São Paulo, 2005. Disponível em <<http://www.cisc.org.br>> . Acesso em: 10 jul. 2016.

BAITELLO JR., Norval. **O animal que parou os relógios**. São Paulo: Annablume, 1997.

BAITELLO JR., Norval. **O Pensamento Sentado**: sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Leopoldo: Unisinos, 2012.

BAITELLO JR., Norval. O Tempo Lento e o Espaço Nulo: mídia primária, secundária e terciária. In: FAUSTO NETO, Antonio et al. (Orgs.). **Interação e Sentidos no Ciberespaço e na Sociedade**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001. Disponível em: <[www.cisc.org.br](http://www.cisc.org.br)> . Acesso em: 20 jun. 2015.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**. São Paulo: Zahar, 2003

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. São Paulo: Zahar, 2000

BAUMAN, Zygmunt. **O Mal Estar na Modernidade**. São Paulo: Zahar, 1997.

BAUMAN, Zygmunt. **Tempos Líquidos**. São Paulo: Zahar, 2007

BBC Brasil. **2014 o Ano da Selfie**. Disponível em < <http://tecnologia.ig.com.br/2014-12-11/2014-o-ano-da-selfie.html>> Acesso em: 22 nov. 2016

BENTES, Ivana. Mídia-arte ou estéticas da comunicação e seus modelos teóricos. In: BRUNO, Fernanda; FATORELLI, Antonio (orgs.). **Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 91-108.

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos de semiótica da cultura**. São Paulo, 2009. Disponível em <<http://www.cisc.org.br>> Acesso em: 10 agosto. 2016

BUBER, Martin. **Eu e Tu**. São Paulo: Centauro Editora, 10. Ed, 2006.

BRAGA, Adriana. McLuhan entre conceitos e aforismos. **ALCEU**, v. 12, n. 24, p. 48 – 55, jan./jun. 2012. Disponível em: < [http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Artigo%204\\_24.pdf](http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Artigo%204_24.pdf)>. Acesso em: 10 ago. 2016

CABRAL, João Francisco Pereira. "Estória de Narciso e Eco". **Brasil Escola**. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/mitologia/estoria-narciso-eco.htm>>. Acesso em: 12 nov. 2017.

CANCLINI, N. G. **Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 2011

CONTRERA, Malena; BAITELLO JR, Norval. **A Dissolução do Outro na Comunicação Contemporânea**. Matrizes, São Paulo, 2010. Disponível em <

<http://www.revistas.usp.br/matrizas/article/viewFile/38278/41089>> Acesso em: 15 mar. 2017

CYRULNIK, Boris. **Do sexto sentido: O homem e o encantamento do mundo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1999

DAMASIO, António R. **O Erro de Descartes**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do espetáculo**. São Paulo: Editora Contraponto, 1997

DUARTE, Fabio. **Arquiteturas e tecnologias de informação: Da revolução industrial à revolução digital**. São Paulo: Editora Unicamp, 1999.

DELEUZE, Gilles. **Sociedade de Controle**. Disponível em: <<https://razaoinadequada.com/2017/06/11/deleuze-sociedade-de-controle/>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

E. ONLINE. **Kim Kardashian ensina a fazer a selfie perfeita**. Disponível em <<http://br.eonline.com/enews/kim-kardashian-ensina-a-fazer-a-selfie-perfeita/>> Acesso em 12 de Jul. 2017

EXAME.COM. **Os 10 apps mais baixados no Brasil em 2015**. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/os-10-apps-mais-baixados-no-brasil-em-2015>> Acesso em: 25 jul. 2016

FLUSSER, Vilém. **Bodenlos**. São Paulo: Annablume, 2007.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2013.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Annablume, 2007.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FONTES, Breno. Building Networks, **Easing Suffering**: the social circles of madness. **Sociologias**, Porto Alegre, v.16, n.37, p.112-143, 2014. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S151745222014000300112&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151745222014000300112&lng=en&nrm=iso)> . Acesso em: 01 ago. 2015

FORBES BRASIL. **50 marcas mais valiosas do mundo em 2016**. Disponível em <<http://www.forbes.com.br/listas/2016/05/50-marcas-mais-valiosas-do-mundo-em-2016/>>. Acesso em: 25 jul. 2016.

G1. Batalhão de Cameras de Fieis Clica Sucessão Papal. Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/novo-papa-francisco/noticia/2013/03/batalhao-de-cameras-de-fieis-clica-sucessao-papal-compare-com-2005.html>>. Acesso em: 12 fev.2017

HANG, Wolfgang F. **Crítica da estética da mercadoria**. São Paulo: Editora Unesp. 1997

HARARI, Yuval Noah. **Homo Deus. Uma breve história do amanhã**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

HJAVARD, Stig. **Midiatização: Conceituando a Mudança Social e Cultural**. Disponível em <[https://www.researchgate.net/profile/Stig\\_Hjarvard/publication/283420729\\_Midiatizacao\\_conceituando\\_a\\_mudanca\\_social\\_e\\_cultural/links/56378fba08aed65d3c42c7f5/Midiatizacao-conceituando-a-mudanca-social-e-cultural.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Stig_Hjarvard/publication/283420729_Midiatizacao_conceituando_a_mudanca_social_e_cultural/links/56378fba08aed65d3c42c7f5/Midiatizacao-conceituando-a-mudanca-social-e-cultural.pdf)>. Acesso em: 01 fev. 2016.

IASBECK, Luis Carlos Assis. Comunicação em rede: um conjunto de nós. Revista **GHREBH**. São Paulo: 2002. Disponível em: <<http://www.revista.cisc.org.br/ghrebh1/artigos/01iasbeck01102002.html>> . Acesso em: 20 jul. 2015

INNIS, Harold A. **O Viés da comunicação**. Petrópolis: Vozes. 2011 [1951] .

KELLY, Kevin. **Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems, and the Economic World.** New York: Penguin Group. 2010.

LASCH, Christopher. **O mínimo eu.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

LEMOS, André. Celulares, funções pós-midiáticas, cidade e mobilidade. **URBE - Revista Brasileira de Gestão Urbana**, v.2, n.2, 2010. Disponível em <<http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/urbe?dd1=4469&dd99=view&dd98=pb>> Acesso em: 30 nov. 2016.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Perca Tempo.** São Paulo: Paulus, 2005

MARTIN-BARBERO, Jesús. Comunicação e mediações culturais. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, vol. XXIII, n. 1, jan-jun. 2000.

MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES. **Pela primeira vez, celulares superam micros no acesso domiciliar à internet.** Disponível em: <<http://www.comunicacoes.gov.br/sala-de-imprensa/todas-as-noticias/institucionais/39679-pela-primeira-vez-celulares-superaram-microcomputadores-no-acesso-domiciliar-a-internet>>. Acesso em: 20 jul. 2016

MALAVASI, Humberto. **Digital Workplace: Os Impactos das novas tecnologias no ambiente corporativo.** 2015. 24f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Design Digital e novas mídias) - Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, São Paulo, 2015.

MARTINO, Luís Mauro Sá; MENEZES, José Eugenio de O. Media Literacy: competências midiáticas para uma sociedade midiaticizada. **Líbero**, São Paulo, v. 15, n. 29, p. 9-18, jun. de 2012.

MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES. **Pela primeira vez, celulares superam micros no acesso domiciliar à internet.** Disponível em: <<http://www.comunicacoes.gov.br/sala-de-imprensa/todas-as-noticias/institucionais/39679-pela-primeira-vez-celulares-superaram-microcomputadores-no-acesso-domiciliar-a-internet>>. Acesso em: 20 jul. 2016

MEGA Curioso. Cemitérios Virtuais. O que acontece com os perfis que morrem. Disponível em:<<https://www.megacurioso.com.br/comportamento/85706-cemiterios-virtuais-o-que-acontece-com-os-perfis-de-quem-morre.htm>>. Acesso em: 01 jul. 2017

MENDES, Laura Schertel. Privacidade é um direito fundamental ainda pouco compreendido. **CNSEG**. Disponível em <<http://www.cnseg.org.br/cnseg/servicos-apoio/noticias/privacidade-e-um-direito-fundamental-ainda-pouco-compreendido.html>>. Acesso em: 03 jan. 2016

MENEZES, Jose Eugênio, de O. Comunicação, espaço e tempo: Vilém Flusser e os processos de Vinculação. **Comunicação Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 6, n 15, p. 165-182, 2009. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/151/151>>. Acesso em: 03 jan. 2016

MENEZES, Jose Eugenio de O. Ecologia da comunicação: Som, corpo e cultura do ouvir. **Líbero**, São Paulo, v. 18, n 36, p. 111-120, 2015. Disponível em <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/12/Jose-Eugenio.pdf>>. Acesso em: 03 jul. 2016

MENEZES, Jose Eugenio de O. **Cultura do Ouvir e Ecologia da Comunicação**. São Paulo: Editora Uni, 2016

MOGGRIDGE, Bill. **Designing Interactions**. New York: The MIT Press, 2006.

MONTAGU, Ashley. **Tocar: O significado humano da pele**. São Paulo: Summus, 1988.

MORIN, Edgar. **O Enigma do Homem**. São Paulo: Zahar, 1975

MORIN, Edgar. **O Homem e a Morte**. São Paulo: Imago, 1997

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

PARRET, Herman. **A estética da comunicação: além da pragmática**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1997.

POSSAMAI, Fabio Valenti. A Técnica e a Questão Técnica em Heidegger. v. 3, n. 1, 2010. Disponível em: < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/intuitio/article/view/6790>>. Acesso em: 01 mar. 2017

ROMANO, Vicente. Ordem Cultural e ordem natural do tempo. In: **Biblioteca digital** < <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/view.download/18-romano-vicente/55-ordem-cultural-e-ordem-natural-do-tempo.html>>. Acesso em: 05 jul. 2016

RUDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura: Perspectivas, questões e autores**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.

RUTLEDGE, Pamela. Nas Redes Sociais, Fala-se Muito, Mas Pouco se Escuta. Disponível em: < <http://zh.clicrbs.com.br/rs/vida-e-estilo/noticia/2015/12/pamela-rutledge-nas-redes-sociais-fala-se-muito-mas-pouco-se-escuta-4934382.html>>. Acesso em: 10 maio 2017

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Desafios da ubiquidade para a educação**. Campinas, SP, 2013. Disponível em <  
<https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/artigos/desafios-da-ubiquidade-para-a-educacao>>. Acesso em: 20 jul. 2016

SIBILIA, Paula. **O Show do eu: a intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008

SILVA JUNIOR, Valdemar Antonio da. **Copo e Aprendizagem em Boris Cyrulnik e em Merleau-Ponty**. Disponível em: <  
[http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/bitstream/123456789/14627/1/ValdemarASJ\\_DISERT.pdf](http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/bitstream/123456789/14627/1/ValdemarASJ_DISERT.pdf)>. Acesso em 20 jul. 2016

SIMMEL, G. Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal. In: MORAES FILHO, E. (Org.). **Georg Simmel: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983. p.165-181

TECNOLOGIA e GAMES. Pesquisas apontam que 90% dos brasileiros fazem selfies. Disponível em: < <http://tecnologia.ig.com.br/2015-02-25/pesquisa-aponta-que-90-dos-brasileiros-fazem-selfies-veja-5-dicas.html>>. Acesso em: 01 nov. 2016

THOMPSON, Jhon, B. **A Mídia e a Modernidade**. Uma teoria social da mídia. São Paulo: Vozes, 1995.

TOMAEL, Maria Inês; MARTELETO, Regina Maria. Redes sociais de dois modos: aspectos conceituais. **Transinformação**, Campinas, v. 25, n. 3, p. 245-253, Dez. 2013. Disponível em: <  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-37862013000300007&lng=en&nrm=isso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-37862013000300007&lng=en&nrm=isso)>. Acesso em: 04 dez. 2015.

TUCHERMAN, Ieda. Subjetividade contemporânea, dispositivos móveis e afetos. **Dispositiva**, v. 6, n. 9, 2017. Disponível em <  
<http://periodicos.pucminas.br/index.php/dispositiva/article/view/15023>>. Acesso em: 01 de Julho. 2017



VIANNA, Alexander Martins. **Estado-Nação, Razão e Identidade**. Revista Espaço Acadêmico – No 35- Abril/2004 – Mensal –ISSN1519.6186