

Tecnologias afetivas, corpos afetados: apropriações culturais via telefone celular

Elaine Souza Resende Sklorz

Resumo: Os padrões socioculturais de uma população resultam em modos singulares de uso de uma tecnologia, no caso em questão do telefone celular. Essas apropriações e reapropriações tecnológicas indicam que as práticas de consumo, muito além da posse, estabelecem modos de ser e de viver que interagem com a construção de subjetividades, o que implica dizer que grupos sociais alijados do acesso às tecnologias digitais, da mobilidade tecnológica, sobretudo por questões econômicas, em alguma medida são alijados dos processos de deslocamento físico e de mobilidade social. Os corpos não estão submissos às tecnologias, em função do uso desregrado, mas acatam compartilhamentos, fusões e traduções. Muda o aparelho, mas também muda o usuário. Ambos se engastam.

Palavras-chave: telefone celular; apropriação cultural; tecnologias afetivas.

Abstract: The social and cultural patterns of a population result in unique ways of use of a technology, in this case the cell phone. These appropriations and technological reappropriations indicate that consumption practices, far beyond the possession, establish ways of being and living that interact with the construction of subjectivities, which implies there are social groups currently excluded from access to digital technologies, mainly for economic reasons, some are jettisoned the processes of physical movement and social mobility. The bodies are not

submissive to the technologies, because of on the use unruly, but accept mergers and translations. Change the device, but also changes the user. Both are mixed.

Keywords: cell phone; cultural appropriations; affective technologies.

Assim que fica viúva, Nathalie, a personagem de Audrey Tautou em *La Délicatesse*¹, se livra daquilo que para ela é a representação do marido ainda vivo: os torpedos recebidos e o nome dele registrados na agenda de contatos do aparelho telefônico móvel. A morte definitiva acontece aí, depois que ela apaga tudo.

Em um primeiro momento, o luto de Nathalie está desatrelado do choro, seja ele contido ou compulsivo, diante de porta-retratos, roupas, perfumes e objetos espalhados pela casa que rememorem o falecido, comum à filmografia ocidental.

A memória², o “deixar de ser”, o processo de extinção física do ente querido, saiu do campo icônico tradicional e avançou sobre o digital, sobre uma potencial memória eletrônica/digital, e agora se dá, primeiro, sobre os acessórios pessoais e tecnológicos que, de alguma forma, materializavam o amado, como, por exemplo, o telefone celular dele. Uma questão fundamental relacionada a esse eixo temático diz respeito à relação entre celulares e corpos humanos.

Via redes sociais, tanto o luto quanto a memória de alguém morto também são apropriados e ressignificados. Usuários mortos permanecem vivos indefinidamente no ciberespaço, seja pela manutenção de seus perfis desatualizados ou pela atualização deles, numa espécie de tributo, por terceiros

¹ Em português, *La Délicatesse* foi traduzido para “A delicadeza do amor”. Filme francês, de 2011, dos diretores David Foenkinos e Stéphane Foenkinos, adaptado do romance homônimo escrito pelos mesmos.

² Tanto a memória-hábito, quanto a memória por imagens, exterior àquilo que ela retém, distinta do passado que ela conserva, são modos de ser da memória bergsoniana que pode ser definida em termos mais gerais como marca do passado no presente (BERGSON, 1974), memória automática ou corporal e memória por imagens, a lembrança consciente de tudo o que vivemos anteriormente e que permanece arquivado em nosso inconsciente.

que compartilhavam da senha do falecido. Não há coveiros digitais e nem cemitério virtual no tempo real.

Tudo isso leva ao entendimento de que as evoluções tecnológicas promovem apropriações culturais que se reatualizam a cada grande movimento tecnodigital e que a relação afetiva entre o usuário e seu aparelho, tanto quanto a dependência tecnológica, também se dão para além da fisicalidade.

Essa afetividade estabelece, em alguma medida, vínculos de dependência do indivíduo para com o aparato e o conteúdo nele armazenado. Nesse sentido, possuir e usar um celular torna-se uma maneira de *estar no mundo* – mediada pelas tecnologias de comunicação e informação – que é cada vez mais característica da cultura contemporânea.

Tanto a relação afetiva quanto a dependência tecnológica, em suas variadas gradações, encontram um ponto de convergência no argumento de que o celular, o aparelho, se imbrica e confunde com as próprias rotinas ao acompanhar situações de movimento e repouso, como os da ida ao banheiro e ao almoço no *self service*; da corrida no parque à cabeceira da cama.

Esse “uso nômade” (BAUMAN, 2001: 149) do celular que nos mantém “constantemente em contato”, faz dele um dos principais objetos culturais da era da instantaneidade. É dele o título de dispositivo ideal para o desenvolvimento da realidade aumentada³ móvel por fazer convergirem mídias e acessos (de entrada e de saída).

No contraponto, outros móveis como o *notebook*, o *Playstation*, a câmera fotográfica ou o *Ipod* de longe não são tão portáteis (e usuais), como as propagandas sugerem, se comparados ao uso do celular em trânsito. Vejamos o *Ipad*, *notebook* ou qualquer outro *tablet* portátil, conectável, que mesmo sob forte apelo publicitário, e em suas formas miniaturizadas, não conseguiram dominar as ruas ou suplantar os celulares.

³ A Realidade Aumentada tem várias definições, uma delas (KIRNER; SISCOOTTO, 2007) é de que consiste na inserção de objetos virtuais no ambiente físico com o apoio de algum dispositivo tecnológico, usando a interface do ambiente real, adaptada para visualizar e manipular os objetos reais e virtuais. Tudo isso articulado à presença física e em tempo real do usuário.

Tente se lembrar do número de vezes em que viu alguém acessando um *tablet* ou *notebook* ao caminhar, no metrô, na fila do banco ou no elevador. Há um discurso de propaganda, de mobilidade ao extremo desses dispositivos, que se choca com outro discurso, aquele da prática cotidiana.

Telefone para vestir

Anatômico, mini⁴ e ergonômico, o celular é, além de uma interface⁵ móvel, também uma “interface híbrida” (LE MOS, 2007). Mas o que são interfaces híbridas? Segundo De Souza e Silva (2004a), elas reúnem alguns pontos em comum, tais como o fato de serem: sem fio (*wireless*); vestíveis⁶; ubíquas; móveis. Inicialmente verdadeiros “tijolos” desagradáveis e nada ergonômicos, os celulares tornaram-se com o passar do tempo cada vez mais uma extensão do ser humano e de sua forma de vida móvel.

A expressão *wearable* (vestível) para telefones celulares é forjada nos trabalhos de De Souza e Silva (2004a, 2006), que a empresta da computação. A autora adota o posicionamento de que o telefone celular é cada vez mais “um elemento embutido na vida cotidiana, ou seja, uma interface transparente”, vestível, ergonômica. Tangencia, por exemplo, teorias como a de Schilder (1950; 1999) sobre corpo-imagem, que sustentam que quanto mais próxima é a conexão do corpo com o objeto, mais facilmente o objeto se torna parte do corpo-imagem, por reter algo da qualidade dele; e de órgão funcional (LEFFA, 2009; KAPTELININ, 1996; LEONTIEV, 1981), sobre a fusão que se dá entre um órgão do corpo e o instrumento (por exemplo, os olhos e os óculos). Uma integração que não apenas

⁴ Minimídia é, segundo Carvalho (2008, p. 7), “toda e qualquer mídia compacta, com tecnologia digital, seja produzida ou veiculada por celular, câmera fotográfica, *webcam*, jogos *online*, *videogames*, Internet [...] é um meio de comunicação de pequeno porte, convergente, pluriforme, variposicional, modelador de linguagens comprimidas, simultâneas e interativas”.

⁵ Interface, segundo Paul (2005), pode ser definida como o meio de ligação entre sistemas independentes, possibilitando que se tornem reciprocamente perceptíveis, assim como a comunicação entre eles. Exemplos de interface são os controles remotos e o próprio mouse, que auxiliam o homem a se comunicar com as máquinas. Já Prado (2006: 12) entende que “interface é um conjunto de elementos que proporcionam uma ligação física ou lógica entre dois sistemas, sejam eles de qualquer natureza – mecânicos, biológicos, digitais, etc.”.

⁶ De Souza e Silva cunhou a expressão *wearable* para dispositivos que, como o celular, se comportam como vestimenta, acessórios obrigatórios na produção de um vestuário.

amplia a ação do órgão interno (os olhos), mas acaba criando um órgão único, híbrido do órgão interno com o externo e amplificado no cumprimento de suas tarefas.

Nos estudos sobre a materialidade da comunicação, muito se fala que o corpo alterou seus movimentos e percepções com o uso do aparelho e de como é afetado em sua materialidade corpórea e quais são as sensorialidades que a interface gráfica desse aparato tecnológico desperta em todos os seus sentidos.

Ainda que De Souza e Silva fuja de classificações hegemônicas como ciborgue (HARAWAY, 2009; SILVA, 2009; KUNZRU, 2009; WARWICK, 2002; KIM, 2004), prótese, acoplamento ou expansor de corpos, também não se liberta delas.

Os recursos e funcionalidades tecnológicas embutíveis e vestíveis de que fala De Souza e Silva nos aproximariam de narrativas ficcionais de mundos não reais, na linha *Matrix*, *Existenz* ou *Inception*⁷. Obras que ensejam a ciborguização, a incorporação da máquina pelo ser humano em função do uso desmesurado de algumas tecnologias, uma interação complexa do humano com objetos não biológicos (LEFFA, 2009: 131-155).

O fato de o telefone celular causar dependência não faz dele uma prótese de nosso corpo, como sustentam correntes teóricas hegemônicas que atribuem a esse aparato a condição de “extensão do homem”. “[...] com o advento da tecnologia elétrica, o homem prolongou ou projetou, para fora de si mesmo, um modelo vivo do próprio sistema nervoso central.” (MCLUHAN, 1964: 61).

Assim como McLuhan, Kerckhove (1997) descreve a mídia eletrônica como uma extensão, não só do sistema nervoso e do corpo humano, mas também da imaginação e da consciência humanas. O autor observa ainda que, devido à implosão nanotécnica, aparece a crescente e progressiva perda das fronteiras psicológicas entre o eu e o meio ambiente.

Galloway (2003) destaca com bastante recorrência as formulações de Weiser (1998), dentre elas a de que as tecnologias ubíquas devem se tornar uma prótese do corpo de tal forma que não precisemos devotar grandes esforços

⁷ Os três títulos são de filmes de ficção científica com conteúdo que envolve realidade aumentada, ciborguização, clonagens e mutações tecno-humanas.

cognitivos em utilizá-las. O exemplo paradigmático que é dado nesse sentido, mais uma vez, é o dos óculos.

Ciborgue aqui aparece como um processo simbiótico e híbrido entre o humano e os artefatos culturais (HARAWAY, 2009) e tecnológicos promovidos pelo processo de civilização. Muitos teóricos, como McLuhan (1964), Mitchell (2003), Lemos (2008, 2009), Santaella (2003), Leffa (2009), Azevedo (2008), Erthal (2007), Vicentin (2008), vão por essa via: de como o uso massivo e intensivo de tecnologias, como o celular, vem amplificando a relação homem/máquina, transformando-a em um ambiente ciborgue.

É de vertentes como essas que surge a ideia de que a interface digital teria saltado da tela do computador ou celular e atravessado os corpos e os espaços, tornando-os híbridos entre o físico e o virtual.

Na esteira de novas práticas sociais e culturais advindas da difusão do uso de telefones celulares e no grupo dos que sustentam este “acoplamento”, essa condição de “corpo-máquina”, resvalamos em McLuhan, muitas vezes chamado de “apologista do determinismo tecnológico”⁸, para quem, no uso da tecnologia, não só o homem é alterado por ela, mas também propõe formas de alterá-la. “É como se o homem se tornasse o órgão sexual do mundo da máquina, como a abelha no mundo das plantas, fecundando-a e permitindo o envolver de formas sempre novas” (MCLUHAN, 1969: 65).

O fato é que cada nova tecnologia desenvolvida amplifica e é amplificada pela capacidade humana, alterando (e sendo alterada) de alguma forma a relação do homem com o meio, com a sociedade. A tecnologia tem o potencial de modificar a relação do homem com o meio em que vive e vice e versa. As novas tecnologias informáticas, através de sua linguagem própria, reorganizam a sociedade e alteram hábitos, costumes e práticas. A sociedade entra em um novo estágio de interação e organização social, no qual, segundo Castells, “a informação representa o principal ingrediente de nossa organização social, e os fluxos de mensagens e imagens entre as redes constituem o encadeamento básico de nossa estrutura social” (1999: 505).

⁸ Qualificação dada ao canadense, em geral, pelos estudiosos críticos, principalmente centro-europeus.

Mas Pinheiro (2010, 2011), Cazeloto (2010, 2011) e Leão (2011)⁹ ampliam a discussão. Em coro, sustentam, tal qual Spinoza, algo próximo aos graus de potências, ou seja, de que o corpo se altera, sim, com as tecnologias, mas que também provoca alterações no aparato ao impor usos disruptivos a ele. Nos termos de Mitchell (2003: 62), o celular, como um “órgão eletrônico”, amplia e amputa¹⁰, a exemplo da internet que, à medida que amplia o alcance, deixa-nos mais vulneráveis ao plágio, à fraude.

Ao contrário da velha computação que valorizava os aspectos da máquina, a nova computação valoriza o que, efetivamente, os usuários podem fazer com as máquinas. Afinal, a tecnologia não é o objetivo final e sim o meio pelo qual o usuário pode satisfazer diversas necessidades e enriquecer suas experiências. “Ligamos para uma pessoa {usuário} e não para um celular {aparato}” (LEÃO, 2011).

Capaz de convergir várias finalidades práticas da vida cotidiana, esse dispositivo se tornou um acessório incorporado ao dia a dia. Nessa relação, imprime dependências a ponto do usuário argumentar que se sente desvestido sem o seu celular. Criou-se até uma palavra para essa aversão à falta de celular: nomofobia¹¹.

[...] perder o celular é sempre uma catástrofe, porque dentro dele, primeiro, as pessoas têm dinheiro, como em uma carteira; segundo, têm memória, têm dados como as senhas das contas bancárias; ou seja, as pessoas têm ali muitas coisas importantes, até um arquivo de fotos com cenas familiares para mostrar às outras. Portanto, perder um telefone fixo não tem este mesmo sentido, a ideia de que estou roubando algumas informações se pego o telefone emprestado é sem sentido, claro. (FERRARIS, 2008: 156)

São tão personalizáveis que carregam em si partes de seus donos, inclusive pela apresentação social deles, seja pelas agendas com seus códigos cifrados, pelo conteúdo cultural e social, que difere dependendo do lugar onde o telefone é

⁹ Contribuições de Pinheiro, Cazeloto e Leão em reuniões de orientação de tese.

¹⁰ Para Mitchell, a “desconexão seria uma amputação”.

¹¹ Expressão forjada em pesquisa realizada pelo Instituto YouGov para o Departamento de Telefonia dos Correios britânicos, com 2.163 pessoas. Disponível em: <<http://www.thetechherald.com/articles/Nomophobia-becoming-a-mobile-problem/10814/>>. Acesso em: 31 jul. 2011.

usado, pela conotação emocional que contêm. Assim, não há como se propor algo tão generalizante como uma “cultura mundial sobre telefones celulares”. A apropriação cultural do celular, por exemplo, faz dele um personagem que, entre determinados grupos, tem nome, roupa e expressão social.

[...] a capacidade técnica quase idêntica dos aparelhos e os serviços comoditizados das operadoras, inserem os celulares no mercado com necessidade de investimento em valor imaterial, ou seja, criação de submarcas para que os produtos sejam associados a hábitos de consumo ou mesmo tornem-se objetos de desejo por atribuir *status* ao seu possuidor. (CONSTANTINO, 2008: 22)

A personalização do celular pode ocorrer em vários níveis, atendendo às mais variadas necessidades: de inclusão cultural em uma determinada “tribo” à distinção de todo e qualquer grupo; do *hardware* ao *software*; dos chaveiros e roupas (*cases*) à troca de toques (*ringtones*), papéis de parede e protetores de tela.

Considerados aparelhos intrusivos, perturbadores e promotores do isolamento pessoal, os celulares, por serem táteis, oferecem estreito vínculo ao corpo, de forma a serem acessados rapidamente pelo dono e com alguma dificuldade pelo ladrão. Ainda que ubíqua, é uma tecnologia sem bula, usada de forma distinta (e emocional) por grupos sociais e culturais distintos, com percepções singulares da interface, na geração de seus conteúdos próprios.

O sujeito que utiliza um celular está paramentado, ainda que não faça uso, de uma ferramenta de comunicação, entretenimento e de produção de conteúdos como até o momento não era possível. “Desenvolvem-se, multiplicam-se e aprofundam-se formas de sociabilidade mediadas por parafernálias tecnológicas.” (TRIVINHO, 2001: 66).

Mas contestemos essa hiperconectividade, via de regra superficial, que Santaella (2007: 187) chama de hipermobilidade por conta da condição de disponibilidade *full time* para ser localizado e participar de múltiplos processos que se interconectam entre o “espaço de fluxos” e o “espaço de lugar” –, mais próxima da compulsão que da aproximação. Quem, afinal, acredita ter 5 mil amigos, ainda que pelo Facebook? Por mais que se fale de um momento hipertecnológico, há de se ponderar que os conteúdos foram e são fantasticamente

ampliados, mas não nossa capacidade de processá-los. “[...] a sociedade da antipolítica precisa tratar a solidão como uma pena e um mal-estar quando não consegue olhar para a miséria da vez: o fetiche da hiperconectividade, que ilude que não somos sozinhos” (TIBURI, 2011: 63)

Nesse cenário, este artigo contraria as teses que sustentam que nossos corpos estão submissos de tal forma às novas tecnologias móveis, que em vez delas nos servirem estaríamos nós a serviço delas. Em vez disso, reconhecemos que mídias modernas e da telecomunicação (MANOVICH, 2005), como o telefone celular, derivadas de fusões e convergências tecnológicas, e amparadas em usos compartilhados, são menos superlativas do que realmente afirmam os discursos sobre elas.

Rememoremos: usuário e tecnologia afetam e são afetados em sua materialidade, tal como sustenta Leão (2011). Constantemente exposto às novas tecnologias, tendo que se adequar a elas como se fosse quase uma imposição, o corpo sente e produz afetação nas novas tecnologias, cujas utilizações e funcionalidades vêm sendo ditadas pelas novas demandas e efemeridades do homem na pós-modernidade (ERTHAL, 2007: 63). Nessa formatação cultural, o corpo hibridizado torna-se um corpo dócil¹² (FOUCAULT, 2009).

Pinheiro¹³ defende que o corpo não altera seus movimentos e ou percepções com o uso do telefone celular ou de quaisquer outros dispositivos, mas incorpora em seu fazer novas formas. E que essas incorporações não podem ser sustentadas como nocivas, transgressoras ou algo equivalente. Elas constituem um novo fazer que, por si só, inaugura outro momento, nem pior, nem melhor, apenas diferente.

Wolton (2010: 20), a exemplo de Pinheiro, também discorda dos teóricos que entendem estar em curso uma ciborguização e obsolescência do ser humano mediante tecnologias como o celular que, de forma unilateral, transformariam o corpo humano, estabelecendo novas práticas, linguagens e hábitos. Em seu

¹² “Corpos dóceis” é um texto da terceira parte da obra *Vigiar e Punir: Nascimento da prisão*. Foucault (2009) entendia por corpos docilizados aqueles com movimentos condicionados e sujeição a um conjunto de técnicas para a construção de nossa representação social, ou seja, corpos acossados pelas novas tecnologias, submissos, servindo os aparatos tecnológicos, em vez de serem servidos por eles.

¹³ Em reunião de orientação no dia 23 de nov. de 2010.

entendimento, o que essa corrente faz, com raras exceções, é insistir na “performance das tecnologias como progresso da comunicação numa espécie de continuidade que favorece o setor industrial” contra a dimensão antropológica da comunicação.

Nessa direção, Melo Rocha fala desse processo de bricolagem entre arte e tecnologia.

[...] se a tecnologia possui um aspecto material, objetivo, duro, há pois que irremediavelmente considerar seus aspectos subjetivos, sua potência, variável sem dúvida, de flexibilização e absorção de dados e atores imprevistos. Ela traz impressa em si toda uma rede de afecções daqueles que a criaram e daqueles que, ao utilizarem-na, a modificaram. (MELO ROCHA, 2005: 493)

Cazeloto¹⁴ percebe uma integração sensível do usuário em relação aos seus aparelhos quando expõe, por exemplo, uma ergonomia nunca antes imaginada ao teclar agilmente com os dedos polegares das duas mãos ainda sob condições não ideais de compatibilização de mais de uma atividade: andar e digitar, dirigir e digitar, conversar e digitar. Segundo ele, esse *modus operandi* impõe ao corpo conectado ao telefone celular movimentos e percepções conforme a variabilidade de usos.

Portanto, não é o aparato quem faz todas essas conexões e apropriações, e sim o uso que se faz dele. Não se pode analisar o aparato como livre e superior ao usuário. Isso já seria ufanismo tecnológico.

Para Certeau (1994), o usuário consumidor não somente não é passivo, como é altamente criativo na apropriação da produção sociocultural, desenvolvendo táticas, astúcias e sutilezas para escapar aos limites impostos pela razão técnica.

As formulações teóricas que consideram a prótese como produto de uma simbiose homem-máquina, requisitam Flusser (2007) e seu ensaio sobre o funcionário, aquele que executa, e nada mais. Um exemplo raso é quando um

¹⁴ Considerações do Prof. Dr. Edilson Cazeloto, do programa de mestrado em comunicação da Faculdade Cásper Líbero, durante discussão deste projeto em Semana Acadêmica da PUC/SP, em 29 de out. de 2010, no campus Monte Alegre, e em maio, de 2011, durante cumprimento de estágio de docência no programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Paulista (Unip), campus Indianópolis.

passageiro de metrô, por exemplo, em seu papel como funcionário (programável, mero acionador de reações programadas no sistema) em vez de falar com o amigo ao lado, que divide a poltrona, troca uma mensagem ou um e-mail (imagem técnica) por celular (aparelho) com ele.

Para Flusser, isso se dá quando nos deixamos levar pelas representações, sendo incapazes de decifrá-las, engolindo as estratégias e os discursos ideológicos que nos conformam por entendermos que tudo vem com um significado expresso em sua superfície. Nesse uso mecânico da máquina, o usuário “brinca com o aparelho e age em função dele”, extraíndo as imagens técnicas.

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. Após aprendermos um código, tendemos a esquecer a sua artificialidade: depois que se aprende o código dos gestos, podemos esquecer que o anuir com a cabeça significa apenas aquele “sim” que serve desse código. Os códigos (e os símbolos que os constituem) tornam-se uma espécie de segunda natureza, e o mundo codificado e cheio de significados em que vivemos (o mundo dos fenômenos significativos, tais como o anuir com a cabeça, a sinalização de trânsito e os móveis) nos faz esquecer o mundo da “primeira natureza”. (FLUSSER, 2007: 90)

Mas esse funcionário também pode se insurgir contra o programa, produzindo novas categorias, não previstas na concepção do aparelho, ao intervir no plano da própria engenharia do dispositivo, reescrevendo o *software*, penetrando no interior da caixa preta, aqui o telefone celular, e desvelando-a, extrapolando as condições impostas pelo aparelho ao desvirtuar as condições técnicas originais.

Flusser concebe as potencialidades inscritas nos aparelhos e seus programas como sendo amplas, mas limitadas, ou seja, com a ampliação de suas realizações, as possibilidades de uma máquina semiótica acabarão por ser *esgotadas*.

Entendemos que cabe a cada um de nós regular quanto, como e onde mídias como o telefone celular têm permissão de agir e, de fato, agem. Os corpos não estão submissos às tecnologias, em função do uso desregrado, mas acatam

compartilhamentos, fusões e traduções. Muda o aparelho, mas também muda o usuário. Ambos se engastam.

Por fluxos. Em festa

Ao considerar o uso disruptivo do celular, infere-se que as culturas podem reinventar os usos, uma vez que isso diz respeito às suas necessidades, ao calor cultural *versus* o corpo *versus* o uso particular. Afinal, não é nem o dispositivo ou a tecnologia que determinam os modos de uso (satisfatório ou não) e nem o usuário e sua necessidade momentânea, mas a interação que resulta dessa peleja, que modifica, estabelece acordos e, nas brechas, negocia, conferindo a esses objetos significados não planejados, inesperados, criativos. Algo na linha do que sustenta Flusser de que o usuário pode fazer usos diferentes dos dispositivos, apesar de não conseguir alterar certas e importantes "programações" fundantes.

Há de alguma forma uma imanência de um sistema cultural no uso dos dispositivos tecnológicos, com a convergência de vários sistemas de signos operando de uma forma não prevista que, em algum momento, se estabelece por conta de suas práticas de consumo, que vão muito além da posse de bens, originando modos de ser e de viver que interagem com a construção de subjetividades, afinal os objetos consumidos *são cultura* (Canclini), não apenas alienação do mundo moderno e, no processo de consumo e uso, se constroem novos significados.

O celular é uma mídia emergente que com seus sons impositivos, sem corpos (SCHAFER, 1991), promove uma saturação sonora que implica na falta de distinção das coisas do entorno, no embotamento de sentidos de que falava Simmel (1967).

E, no atual contexto, o *smartphone* é o protagonista do embotamento ao ampliar a distração por permitir a teclagem rápida, o recebimento de *e-mails*, o acesso a redes sociais, tudo por meio de toques de tela.

E essas postagens, que também se dão em trânsito, à frente de um volante, já são a quarta causa de acidentes de trânsito no Brasil, conforme dados da Associação de Medicina de Tráfego (Abramet), que atestam também que, quando o

motorista manda SMS enquanto dirige, o risco de acidentes aumenta em até 23 vezes.

Ainda sobre os SMSs, eles também são protagonistas, em todo o percurso móvel, por suplantarem em volume, credibilidade e efetividade as ligações telefônicas e *e-mails*, para inúmeros grupos de usuários. Isso porque o SMS, via de regra, lida com outro cenário de distribuição, atrelado ao grau de proximidade e de confiança mantidos entre seus interlocutores, diferentemente das redes sociais, com seus filtros elásticos e relativamente superficiais (e sob o risco de *hackers*).

Em tais casos, o torpedo via celular tem estreita vantagem sobre a internet que, em muitos países¹⁵, funciona sob ingerências políticas do governo via censuras e restrições vigorosas a conteúdos, formatos e abrangência.

Em linhas gerais, esse uso resulta também em problemas quando migra para a angústia, promovida seja pela ausência física do aparelho ou por seu acionamento em demasia, o que nos leva ao entendimento de que as evoluções tecnológicas promovem apropriações culturais que se reatualizam a cada grande movimento tecnodigital e que tanto a relação afetiva entre o usuário e seu aparelho, quanto a dependência tecnológica também se dão para além da fisicalidade.

Essa afetividade estabelece, em alguma medida, uma dependência do indivíduo para com o aparato e o conteúdo nele armazenado. Nesse sentido, possuir e usar um celular torna-se uma maneira de *estar no mundo* – mediada pelas tecnologias de comunicação e informação – que é cada vez mais característica da cultura atual. Ainda que, carregar consigo um celular ou qualquer outra tecnologia móvel, não afugente o mal-estar diante de um irremediável congestionamento no trânsito.

Mas, analisar o celular apenas por seus aspectos negativos também não se sustenta. O dispositivo, até por conta de sua larga adesão, abriga vantagens e benefícios, que vão muito além dos relacionados à conexão, às aproximações

¹⁵ Segundo relatório do Reporters without borders, em 2012, em pelo menos 12 países há restrições severas para o livre uso da internet. São eles: Síria, Cuba, Bielorrússia, Turcomenistão, Uzbequistão, China, Arábia Saudita, Irã, Birmânia ou Myanmar (Burma), Vietnã e Coreia do Norte, Bahrain. Disponível em: <<http://en.rsf.org/>>. Acesso em: 21 jul. 2012.

emocionais, à busca, ao contato, entretenimento ou trabalho. É uma tecnologia que, nas grandes metrópoles, contribui para mitigar a solidão, quando amplia a possibilidade de trocas para além da conveniência geográfica, afinal pode-se estabelecer relacionamentos a partir dele por afinidades (declaradas) e não apenas pela conveniência da proximidade física (aspecto cotidiano da fisicalidade).

Assim, a posse de um telefone celular não é o mesmo que seu uso efetivo, mostrando como, em grande medida, os usuários de transporte público em São Paulo, por exemplo, valem-se de estratégias e táticas, no sentido de Certeau (1994), para um consumo simbólico, cultural, que inclui o uso da criatividade, o uso de gueto como “tecnologia menor”, deslocamento conceitual de “literatura menor” de Deleuze e Guattari (1977), que consiste nos usos que fogem dos estabelecidos pela cartilha oficial, no Brasil motivados em grande parte pela falta de aporte financeiro (por isso a opção pelos pré-pagos) para utilização do telefone em toda a sua potência.

Com alguma necessária simplificação, há de se avaliar também o telefone celular, no caso o pré-pago brasileiro, não apenas como instrumento de emancipação ou como distribuidor de rendas e de dívidas ao gerar ligações a cobrar, mas como instrumento de inclusão ou de exclusão digital, ao limitar ou perpetuar a escassez quando, por exemplo, galga a condição de bem posicional¹⁶, de objeto de distinção em determinada sociedade, a partir de sua condição de objeto-signo (Baudrillard) e de seu aspecto fetichizado (Marx) em suas múltiplas conexões que referendam o poder do sistema industrial capitalista, da sedução pela propaganda, do fetiche da mercadoria.

E é nesse momento que devemos considerar a apropriação produzida pelo meio social/cultural, que atribui novos significados a esses objetos de consumo

¹⁶ Entendemos bem posicional como aqueles itens que têm sua utilidade determinada pelo *status* que criam, pela posição relativa na escala social que o seu consumo permite ocupar (daí a expressão bens posicionais). Cf. BRUNI, L. *Sobre o consumo e a felicidade*. Disponível em: <www.edc-online.org/it/.../doc.../73-sobreconsumoeafelicidade.html>. O conceito de bem posicional foi introduzido na economia, nos anos 1970, por Fred Hirsch. Antes, calculava-se o valor de algo apenas pela sua raridade e dificuldade de obtenção. A Lei de Metcalfe mostra que, na nova economia, o valor também pode ser calculado pelo número de usuários do produto. Se só uma pessoa tiver telefone, seu valor é quase nulo já que não há muito o que se fazer com ele. Se duas pessoas tiverem telefone, o valor do aparelho aumenta porque passa a ter utilidade. Se várias pessoas tiverem telefone, o sistema tem mais utilidade e pode ser usado para diversos fins. Logo, tem mais valor.

(Canclini), sem extinguir a característica de fetiche e muito menos o significado que o sistema dá a esses objetos. Em vez disso, ela atua no “entre”, estabelece acordos, negocia, conferindo a esses objetos significados outros, que não os programados.

Nessas circunstâncias, o dispositivo preenche quase todos os espaços do “entre”, que se distribuem também em outras atividades, eventuais e em menor medida, como a leitura.

Rial (1997), em seus estudos sobre os processos de globalização cultural aponta que a anunciada homogeneização cultural promovida pela globalização é contestada pela heterogeneidade de práticas que se deixam impregnar por contextos culturais locais.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as *identidades* se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar livremente”. Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades, dentre as quais parece ser impossível fazer uma escolha. (HALL, 2001: 75)

Assim, tudo aquilo que pode dar ao indivíduo a sensação de compor determinada nação ou grupo, modos de consumir e de se portar no mundo, é deslocada, já que as discussões pós-modernas antecipam que a cultura não é propriedade de ninguém, é plural, produto das mesclas. A cultura é desterritorializada, assim como o ciberespaço e a informação que nele circula, ainda que os meios comunicativos atuem sobre novas formas de situar-se em meio às heterogeneidades, gerar pertencimentos e vínculos.

Outra tendência parece ser a potência que o aparelho possui de transgredir situações de controle e sigilo. Assistir vídeos e mesmo receber o sinal da televisão digital é outra realidade ainda restrita aos aparelhos mais sofisticados. Ainda assim, imagens captadas por anônimos de celulares menos custosos podem se tornar sensações na internet ao revelarem, por exemplo, eventos fugazes ou situações inacessíveis às câmeras tradicionais, vide o vídeo de enforcamento do

ditador Saddam Hussein, de 2006, replicado mundialmente, e os inúmeros flagrantes compartilhados via aplicativo Instagram.

Conclui-se que os padrões socioculturais de uma população resultam em modos singulares de uso de uma tecnologia. Essas apropriações e reapropriações tecnológicas indicam que as práticas de consumo, muito além da posse, estabelecem modos de ser e de viver que interagem com a construção de subjetividades, o que implica dizer que grupos sociais alijados do acesso às tecnologias digitais, da mobilidade tecnológica, sobretudo por questões econômicas, em alguma medida são alijados dos processos de deslocamento físico e de mobilidade social. O compartilhamento e consumo global de tecnologias promovem uma tensão constante entre a valorização das práticas heterogêneas de cada cultura e a homogeneização da mesma.

De alguma forma, podemos sustentar que o celular é reinventado a partir dos usos.

Um grande percurso, não apenas tecnológico, mas, sobretudo, de aculturação, separam os intuitivos *smartphones* de hoje dos antigos aparelhos fonadores sem fio dos anos 1980. Percurso que tentamos, antropofágica e elasticamente, retomando Gruzinski (2001), traduzir no espaço ornamental dos frisos, observando os usos que se constituíram ao longo das décadas. E por fim, compreender que as apropriações culturais passam, necessariamente, por negociações, motins, alguma violência e, no seu processo, também por alguma festa.

Elaine Souza Resende Sklorz é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Especialista em Educação Ambiental pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT) e mestre pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), onde se graduou em jornalismo.

elaineresende@terra.com.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZEVEDO, Sandro Tôrres de. **Corpo, cidade e novas tecnologias: aspectos do poder no contexto da mobilidade contemporânea**. *Projetos Experimentais.COM*, ano 2, n. 3, 2 sem. 2008. Acesso: 19 set. 2009. Disponível em: <<http://www.projetosexperimentais.com>>.
- BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. Lisboa: Edições 70, 1981.
- _____. **O Sistema dos Objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- BAUMAN, Zygmund. **Modernidade líquida**. 1 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BERGSON, Henri. **Correspondências, obras e outros escritos**. São Paulo: Abril Cultural, 1974. (Coleção Os Pensadores).
- CANCLINI, Nestor. **Culturas híbridas - Estratégias para entrar e sair da modernidade**. Trad. Heloísa Pezza Cintrão e Ana Regina Lessa. 4 ed. São Paulo: Edusp, 2006.
- _____. **Latino-americanos à procura de um lugar neste século**. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- CARVALHO, Nadja. **Da telinha do celular, pequenas mídias ditam um novo conceito**. *Revista Culturas Midiáticas*, ano I, n. 1, jul./dez. 2008.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v.1.
- CAZELOTO, Edilson. **Inclusão digital: uma visão crítica**. São Paulo: SENAC/SP, 2008.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer**. Trad. de Epharim Ferreira Alvez. 11 ed. Petrópolis: Vozes, 1994.
- CONSTANTINO, Juliana Maria. **Interfaces Mobile: metodologia de desenvolvimento de modelos de navegação e análise de inadequação de heranças da comunicação analógica**. 2008. Dissertação. (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - PUC/SP, São Paulo, 2008.
- DE SOUZA E SILVA, Adriana Araújo. **Do Ciber ao Híbrido: tecnologias Móveis Como Interfaces de Espaços Híbridos**. In: ARAUJO, Denize Correa (Org.). *Imagem [Ir]realidade*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- _____. **Interfaces móveis de comunicação e subjetividade contemporânea: de ambientes de multiusuários como espaços (virtuais) a espaços (híbridos) como ambientes de multiusuários**. 2004. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicação, UFRJ, Rio de Janeiro, 2004a.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka: por uma literatura menor**. Rio de Janeiro: Imago, 1977.
- ERTHAL, Ana Amélia. **O telefone celular como produtor de novas sensorialidades e técnicas corporais**. *Revista Contemporânea*, n. 8, 2007.
- FERRARIS, Maurizio. **Uma filosofia do celular ou os avatares que este meio de comunicação está introduzindo em nossas vidas**. Entr. concedida a Tomás Vasquez Arrieta. *Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, Escola Superior de Propaganda e Marketing, v. 5, n. 12, p. 151-166, mar. 2008.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta - Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. **Corpos doces**. In: FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: Nascimento da prisão*. 36 ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

GALLOWAY, Anne. **Resonances and Everyday Life: Ubiquitous Computing and the City**. Draft 2003. Disponível em: <http://purselipsquarejaw.org/papers/galloway_culturalstudies_draft.pdf>. Acesso em: 27 jul. de 2010.

GRUZINSKI, Serge. **O pensamento mestiço**. Trad. de Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na Pós -modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue, Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. In: HARAWAY, Donna. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Org. e trad. Tomaz Tadeu. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. p. 33-118.

KAPTELININ, V. **Computer-mediated activity: functional organs in social and developmental contexts**. In: NARDI, B. (org.). *Context and consciousness: Activity Theory and human-computer interaction*. Cambridge: MIT Press, 1996. p. 45-68.

KERCKHOVE, Derrick. **A pele da cultura - uma investigação sobre a nova realidade eletrônica**. Trad. de Luis Soares e Catarina Carvalho. 1 ed. Lisboa: Relógio D'Água, 1997. (Coleção Mediações).

KIM, J. H. **Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural**. Horizontes Antropológicos, v. 10, n. 21, p. 199-219, 2004.

KIRNER, C.; SISCOOTTO, R. **Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações**. Porto Alegre: Editora SBC - Sociedade Brasileira de Computação, 2007.

KUNZRU, Hari. **Genealogia do ciborgue**. In: KUNZRU, Hari. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Org. e trad. Tomaz Tadeu. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. p. 119-126.

LEÃO, Lúcia. **O Chip e o caleidoscópio**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

LEFFA, V. J. **Vygotsky e o ciborgue**. In: SCHETTINI, Rosemary H.; DAMIANOVIC, Maria Cristina; HAWI, Mona M.; SZUNDY, Paula Tatianne C.. (Orgs.). *Vygotsky: uma revisita no início do século XXI*. São Paulo: Andross Editora, 2009. p. 131-155.

LEMONS, André. **Mídias Locativas e Territórios Informacionais**. In: SANTAELLA, L.; ARANTES, P. (ed.). *Estéticas Tecnológicas - Novos Modos de Sentir*. São Paulo: EDUC, 2008

_____. **Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)**. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 23-40, jul./2007a.

_____; JOSGRILBERG, Fábio (org.). **Comunicação e mobilidade - aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. Salvador: Eudfba, 2009a

_____. **Cidade e Mobilidade. Telefones Celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais**. *Matrizes - Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação*, São Paulo, USP, ano 1, n. 1, p.121-137, 2007b.

_____. **Cultura da Mobilidade**. *FAMECOS*, Porto Alegre, n. 40, p. 28-35, dez./2009b.

- LEONTIEV, A. N. **The problem of activity in psychology**. In: WERTSCH, J. V. (org.). *The concept of activity in Soviet psychology*. Armonk: M. E. Sharpe, 1981. p. 37-71.
- MANOVICH, Lev. **Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições**. In: LEÃO, Lucia (Org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- MARX, Karl. **O Fetichismo da Mercadoria e o Seu Segredo**. In: MARX, Karl. *O Capital*. São Paulo: Centauro Editora, 2005. v. 1.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.
- _____; FIORE, Quentin. **Guerra e paz na aldeia global**. Trad. de Ivan Pedro de Martins. Rio de Janeiro: Record, 1971.
- MELO ROCHA, Rose. **Da geração X à geração “ctrl alt del”: consumindo tecnologia, reiniciando a cultura**. In: LEÃO, Lucia (Org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac/São Paulo, 2005.
- MITCHELL, William J. **Me++: The Cyborg Self and the Networked City**. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- PINHEIRO, Amalio (Org.). **O meio é a mestiçagem**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.
- _____. **Aquém da identidade e da oposição - Formas na cultura mestiça**. Piracicaba: UNIMEP, 1995.
- _____. **Mídia e mestiçagem**. In: PINHEIRO, Amalio (Org.). *Comunicação & Cultura*. 1 ed. Campo Grande: UNIDERP, 2007. p. 17-31.
- _____ (org.). **Comunicação e Cultura, Barroco e Mestiçagem**. Campo Grande: Uniderp, 2006.
- PRADO, Renato Silva de Almeida. **Arquitetura de Interface: análise de formas de organização da informação na interação entre pessoas e códigos**. 2006. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, PUC/SP, São Paulo. 2006.
- RHEINGOLD, H. **Smart mobs: the next social revolution**. New York: Perseus, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SCHAFER, R. M. **O Ouvido Pensante**. Trad. Marisa Trench Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Editora da Unesp, 1991.
- SCHILDER, P. F. **The image and appearance of the human body: studies in the constructive energies of the psyche**. New York: John Wiley, 1950.
- _____. **A imagem do corpo: as energias construtivas da psique**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- SIMMEL, Georg. **Metrópole e Vida Mental**. In: VELHO, O. G. (Org.). *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1967.
- TIBURI, Márcia. **Política da solidão**. *Revista Cult*, n. 161. p. 63. 2011.
- TRIVINHO, Eugênio. **O mal-estar da teoria**. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.
- VICENTIN, Diego J. **A Mobilidade como Artigo de Consumo. Apontamento sobre as relações com o aparelho celular**. 2008. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Departamento de Sociologia, IFCH, Unicamp, Campinas. 2008.

SKLORS, Elaine Souza Resende. Tecnologias afetivas, corpos afetados: apropriações culturais via telefone celular. Parte 1) Corpo e processos audiovisuais. Algazarra (São Paulo, Online), n. 4, p. 3-22, dez. 2016.

_____. **O Consumo da Mobilidade: um estudo sobre o dispositivo celular.** XIV Congresso Brasileiro de Sociologia. GT04: Consumo, Sociedade e Ação Política - 28 a 31 de julho de 2009, Rio de Janeiro.

WARWICK, K. . **Cyborg.** London: Century, 2002.

Weiser, Mark. **The Invisible Interface: Increasing the Power of the Environment through Calm Technology.** 1998. Disponível em: <<http://www.springerlink.com/content/n5513146535g2n14/>>. Acesso em: 3 nov. 2011.

WOLTON, Dominique. **Informar não é comunicar.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2010.