

Exercício 3

Motivação Consumo Cultural:

No que consiste

- 1) Inv. financeiro
- 2) Mobilidade
- 3) Tempo
- 4) Consumo Experiencial
- 5) Apelo aos ~~Sistema~~ Sentidos e Afetos

o QUE EU VOU GANHAR. A MAIS?
" ME LEVAM LEVANTAR DA POLTRONA E/IE ALGUM LUXO
→ INTRODUZIR, CRIAR ALGUMA F

As pessoas podem não gostar do que veem, mas o que determina se eles voltam ou não é o atendimento que



Vinícius Romanini Professor doutor na Universidade de São Paulo, junto ao Departamento de Comunicações e Artes da Escola de Comunicações e Artes (ECA). Possui mestrado e doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo e pós-doutorado em semiótica pela Universidade de Indiana (IU), nos Estados Unidos. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Filosofia e Teoria da Comunicação, Filosofia da Linguagem e Semiótica. Como jornalista, foi repórter, editor ou colaborador em diversos meios de comunicação, nas quais cobriu principalmente assuntos de cultura, ciência e sustentabilidade. Atualmente é professor nas disciplinas de Filosofia da Comunicação, Teoria da Comunicação e Teorias do Signo. É membro do Comitê Consultivo Internacional da Sociedade Charles S. Peirce, bem como do periódico Transactions of the Charles S. Peirce Society. É também editor científico da revista Semeiosis - Semiótica e Transdisciplinaridade em Revista e diretor de assuntos internacionais do Centro Internacional de Estudos Peirceanos da PUC-SP. Entre os prêmios que ganhou estão o Abril de Jornalismo, o Ethos de Jornalismo Ambiental e o Citi Journalistic Excellence Award.

As competências criativas num mundo em transformação . Vinícius Romanini

Há pelo menos três décadas discutimos a mudança de visão de mundo que a chamada “era digital” impõe sobre nossa cultura, mas há pouco consenso sobre a radicalidade dessas mudanças e menos consenso ainda sobre o impacto que elas terão na maneira como nos constituímos subjetivamente (a produção do “eu” ou “self” como resultado cognitivo das novas possibilidades de interação), como nos organizamos para o trabalho (a transformação dos recursos do ambiente em conformidade aos nossos propósitos) e como compartilhamos nossas experiências em sociedade por meio das artes e da comunicação (a constituição da esfera social dos sentimentos e da significação compartilhada). O conceito de pós-modernidade por algum tempo pareceu dar conta do conjunto dessas transformações e por isso foi amplamente adotado por filósofos e sociólogos (LYOTARD, 1993) no final do século 20, embora hoje pareça bem menos persuasivo. Ao contrário do que sustentaram os postuladores do conceito de pós-modernidade, as transformações que observamos em nossa civilização não são apenas o resultado da nova configuração geopolítica do pós-URSS e do fim das grandes narrativas que sustentaram discursos ideológicos.

Há algo se movendo num nível bem mais profundo: o das mentalidades, em que jazem as arcadas de longa duração que dão sustentação à história das civilizações (BRAUDEL, 1978). Estamos falando de paradigmas, palavra que em grego significa “estrutura”. Numa metáfora geológica, paradigmas são como placas tectônicas que se deslocam tão lentamente que seu movimento raramente é percebido na escala temporal humana. No entanto, há momentos em que a pressão acumulada entre as placas é liberada violentamente, produzindo terremotos,

tsunamis e a erupção vulcânica. Paradigmas são como placas mentais que se movem em escala geológica, mas, quando se rompem, liberam energia psíquica de maneira caudalosa e, por algum tempo, reconfiguram completamente os eixos de poder na sociedade: a economia é violentamente chacoalhada pelo surgimento de novas tecnologias e formas de produção e distribuição dos produtos e serviços, muitas profissões desaparecem e novas surgem com incrível dinamismo, novas concepções de linguagem revolucionam a cultura e uma nova elite aos poucos substitui a que se manteve atrelada ao velho paradigma e não teve coragem de sair de sua zona de conforto. A perda de poder de alguns é contrabalançada pelo empoderamento de outros.

Do ponto de vista epistemológico, os paradigmas são o berço de nossos axiomas, postulados e primeiras premissas do conhecimento. São aquelas ideias aceitas pela gnosiologia tradicional como claras e distintas (DESCARTES, 2001) – e, portanto, inquestionáveis a partir de certa visão de mundo. Quando a visão de mundo de um novo paradigma alcança a consciência epistemológica, os fundamentos do conhecimento e das competências acumuladas durante séculos, por vezes milênios, passam a ser questionados. O resultado é que novos postulados e axiomas passam a reger a produção dos teoremas e novas hipóteses passam a guiar a produção das teorias. Em algum tempo, os modelos do velho paradigma usados para resolver as tarefas do cotidiano começam a ser substituídos por novos modelos, muito mais próximos das demandas sociais que surgem em torno dos novos conceitos. Por fim, esses novos modelos geram algoritmos próprios para solucionar o problema da sobrevivência e permanência dos indivíduos e das sociedades: as questões da afetividade e da sexualidade, as questões da alimentação e da disposição do lixo, as questões da mobilidade e do fluxo das informações, as questões da educação e da produção cultural.

É difícil classificar paradigmas porque uma correta apreciação deles demanda um distanciamento histórico que permita comparações em perspectiva – algo praticamente impossível àqueles que estão no olho do furacão das transformações. Tentativamente, podemos dizer que o paradigma em rápida degenerescência hoje é o que articula conceitos e metaconceitos que tiveram seu ápice no positivismo. O positivismo postula uma epistemologia mecanicista, baseada na neutralidade e na objetividade da ciência, que valoriza a posse de recursos materiais, prega um evolucionismo histórico e centra forças na especialização e na divisão das áreas de saber e de produção. A lógica do positivismo articula as inferências indutivas, produtos da observação experimental, com as inferências dedutivas, que analisam os predicados dos objetos conhecidos (BACHELARD, 2002). Abstração e aplicação. O novo paradigma que se insinua abre a epistemologia para uma visão sistêmica aberta, que inclui a observação participativa, que valoriza muito mais o acesso aos serviços do que a posse material, não aceita escalas rígidas de valor e patrocina a complexidade que inclui diversas formas de saber. A lógica dessa epistemologia complexa (MORIN, 2005) inclui formas de inferências criativas e ampliativas, baseadas na metáfora, na simulação e na associação livre.

É interessante identificar, sempre que possível, o ponto de inflexão em que a vida do antigo paradigma fica selada, o “ponto de não-retorno” que em grande medida determina a morte de um paradigma enquanto abre o campo de possibilidades para o surgimento de seu substituto. Tudo indica que esse ponto de inflexão ocorreu no final da década de 40 do século 20, mais precisamente entre 1948 e 1950, e em território norte-americano. Foi quando o engenheiro norte-americano Claude Shannon publicou seus estudos revelando que o serviço prestado pelas empresas de tecnologia da comunicação poderia ser quantificado e precificado a partir de uma nova unidade de medida: o “*bit*”, que ele batizou a partir da expressão “*binary digit*”. Também foi quando os trabalhos de Alan Turing sobre a possibilidade de construir uma máquina computacional universal passaram a gerar vários projetos de arquitetura de computadores eletrônicos, inicialmente analógicos (a partir de válvulas), mas em seguida digitais (a partir do conceito de informação de Shannon). Por fim, foi também nesses anos que Norbert Wiener publicou suas primeiras obras sobre a cibernética, ou a ciência do controle a partir da informação. Num par de anos apenas, portanto, foram fincados os pilares do universo digital, que rapidamente produziram os computadores pessoais, redes físicas de conexão de informação e os *softwares* que aumentaram exponencialmente a capacidade humana de produzir, gerenciar e armazenar todo e qualquer conhecimento que pudesse ser digitalizado.

Aqui chegamos ao ponto crucial de nossa reflexão. As portas do conhecimento são a percepção. Nossos sentidos (tato, paladar, olfato, audição e visão) são os canais por onde flui a informação que brota do ambiente em direção à mente, onde é transformada em cognição e representada em símbolos que permitem a comunicação e o armazenamento nos repositórios da cultura. Antes da entrada da informação digital, toda informação que internalizávamos era analógica. No processo de simbolização, e por meio da codificação, apenas uma pequena fração era transformada em digital, como é o caso da informação que habita as linguagens ditas “naturais” (português, inglês, espanhol), principalmente quando são traduzidas para a escrita fonética. A informação digital é discreta, baseada na probabilidade associada a sinais codificados *a priori*, computável e facilmente transmitida por canais protegidos do ruído e por onde passam energia ou luz. A informação analógica e contínua, baseada na flutuação das intensidades dos sinais, baseada em amplitudes e frequências e que precisam propagar por meios inexoravelmente contaminados por ruídos, submetidos à teoria dos fluidos. No nosso organismo, informação digital e analógica normalmente são complementares. No cérebro, por exemplo, a transmissão discreta dos sinais elétricos entre os neurônios é complementada pela transmissão contínua das intensidades dos neurotransmissores químicos e células astrocitárias (PEREIRA JR., 2010). Sentimentos e pensamentos que ocupam nossas mentes parecem depender dessa complementaridade harmônica entre digital e analógico que perpassa a estrutura fisiológica de nossos corpos.

Essa harmonia orgânica entre digital e analógico mudou drasticamente no último meio século. A digitalização colonizou rapidamente dois importantes sentidos de nossa percepção:

a audição e a visão. Todo o universo digital é audiovisual. Não há possibilidade de digitalizar texturas, cheiros e gostos – que permanecem no campo do analógico. O resultado cognitivo é que estamos vivendo uma hipertrofia do digital, acompanhado por uma concomitante atrofia do analógico. É a primeira vez na história da civilização humana que uma mudança paradigmática atinge em cheio nossa faculdade de perceber e conhecer o mundo. Não estamos vivendo uma mudança de mentalidade, apenas. Estamos vivendo uma reconfiguração de todo o arcabouço humano de produção de sentido, que inclui a percepção, a cognição, a representação e a interpretação. E estamos assistindo à entrada da era digital numa velocidade e numa amplitude inesperadas. Como relato pessoal, lembro-me de que, em meados de 1980, eu trabalhei como repórter num pequeno jornal do interior de São Paulo que ainda funcionava com linotipos a chumbo quente e fotos em clichês, com tiragem quinzenal de 3.000 exemplares distribuídos aos domingos com bicicletas. No curso de uma geração apenas, temos blogueiros produzindo textos, fotos, infográficos, ilustrações e sons a custos que são uma fração mínima dos custos de um jornal de interior, e publicando em tempo real na internet, para meio milhão de seguidores-leitores espalhados pelo mundo e usando dispositivos móveis conectados em rede. Nada na história da humanidade se compara ao impacto que a informação audiovisual digital produziu em tão pouco tempo.

Essa sobrevalorização do audiovisual digitalizável trouxe consequências importantes sobre nossa experiência estética. Por experiência estética queremos dizer a faculdade que nosso intelecto possui de arranjar a multiplicidade das impressões de sentido colhidas pela percepção numa totalidade expressa no espaço e/ou no tempo. Resumindo bastante, podemos dizer que toda aparência que se dá a conhecer na mente é o resultado desse processo sintético de imaginação, e a humanidade por milênios discorreu filosoficamente sobre os critérios que nos permitem julgar se essas aparências são belas (na medida em que se conformam com algum cânone, “natural” ou culturalmente produzido), se são boas (na medida em que recomendam uma norma para a ação controlada), e se são verdadeiras (na medida em que são consideradas como conhecimento real). A experiência estética, portanto, pode ser considerada a forma da grande arcada que ao mesmo tempo desenha e sustenta a ponte formada pelos blocos de cognição, e sobre o qual fazemos nosso percurso histórico.

Com a chegada do universo cibernético, nossas concepções de espaço e tempo foram completamente alteradas, e com elas também nossa experiência estética. O espaço tradicional ocupado por nossos corpos impõe restrições para a interação devido à baixa velocidade de transmissão da matéria física (mesmo se considerarmos a relativa rapidez com que a modernidade nos permite deslocar por veículos de transporte incrivelmente rápidos). Já o espaço cibernético transmite dados a velocidades próximas à da luz, oferecendo a ilusão da supressão da separação dos corpos físicos: temos uma experiência que simula a interconexão em rede de toda a realidade, criando uma espacialidade cibernética sem limites de acesso e de deslocamento. Também o tempo tradicional é completamente subvertido pelo universo ci-

bernético. Se a temporalidade tradicional enfatiza o processo contínuo e o desenvolvimento, exigindo paciência e maturidade para plantar e colher na devida época, o tempo cibernético oferece a ilusão da imediatez, da transmissão em tempo real, do acesso instantâneo a tudo e a todos.

Temos então o surgimento de um novo tipo de experiência estética, baseada no arranjo de um conjunto potencialmente infinito de lugares (um “aqui” potencialmente infinito) num instante que é a ilusão de um eterno “agora”. O efeito colateral dessa transformação estrutural das categorias de espaço e tempo é que a experiência estética deixa de ser uma arcada que se projeta no espaço/tempo físicos, dando sustentação às formas tradicionais de produção e distribuição dos bens culturais, e se transforma numa espécie de vórtice cibernético que engolfa toda a cultura e a regurgita em arranjos antes impensáveis. Sob os escombros da cultura tradicional, as linguagens se hibridizam, estilos se sobrepõem, surgem combinações de *remixes* e *mashups*, novas formas aparecem no intervalo entre clássico, *cult* e *pop*. E nada garante continuidade e permanência para esses novos gêneros, subgêneros e contragêneros. A fluidez, a instabilidade, a imprevisibilidade, a não linearidade e a indeterminação são as marcas das novas expressões estéticas, influenciando todo o campo das artes e da cultura em geral.

A consequência dessa ruptura de ordem cognitiva são as várias crises que nos atingem concomitantemente: a crise das profissões e dos empregos ancorados nos currículos e formas tradicionais de administração, a crise da representatividade política diante da obsolescência das instituições, a crise da autoridade dos estados, a crise das identidades nacionais e regionais, a crise da educação, etc. Todas as competências do passado estão colocadas em cheque, muitas de maneira irreversível, o que eventualmente produz uma postura reacionária por parte daqueles que veem o solo de sua zona de conforto se dissolver debaixo de seus pés: aparecem então salvacionistas oferecendo a moralidade política ou religiosa como panaceia, discursos autoritários prometendo restituir a ordem tradicional, movimentos retrógrados querendo impedir a miscigenação das formas de cultura, xenófobos, intolerantes, demagogos de toda sorte. No entanto, abrem-se também janelas de arejamento para novas formas de cognição e para o desenvolvimento de competências alinhadas com as novas formas de experiência estética. Como a destruição é a companheira dialógica da criação e a crise é parceira da oportunidade, o novo cenário nos brinda com oportunidades para a atividade criadora. As novas experiências estéticas são o berço das competências criativas.

O conflito é natural nesses momentos de transformação profunda. As forças organizadas em torno do velho paradigma sempre reagem à perda do poder de controle econômico e social. Assistimos a essas disputas diariamente, e com intensidade cada vez maior. Motoristas de automóveis reagem à introdução das redes multimodais complexas de mobilidade urbana, taxistas refutam a introdução do compartilhamento de veículos e a introdução da carona organizada, empresas de telecomunicação tradicionais reagem aos aplicativos que permitem

o acesso a conteúdos e comunicação interpessoal pelos dispositivos móveis, as instituições governamentais reagem à atuação de *hackers* e ativistas digitais que exigem um novo padrão de transparência e gestão administrativa e políticos profissionais se entrincheiram em seus gabinetes tentando frear a mudança do centro de gravidade decisional para a sociedade organizada em redes. Partidos políticos e movimentos sociais, ainda atrelados à hierarquia verticalizada da distribuição do poder, perdem rapidamente a capacidade de representar os ideais e ansiedades dos “nativos digitais” – a geração Y que começa a ocupar a fatia maior da atividade econômica.

O choque entre o poder consolidado e as novas formas de ativismo se tornou evidente em movimentos como o “Occupy Wall Street”, a chamada “Primavera Árabe” que atingiu diversas nações do Oriente Médio, e os protestos em Ferguson (EUA) denunciando a violência policial contra negros. No Brasil, esse choque ficou evidente durante as grandes manifestações de rua que surgiram em torno de protestos sobre aumentos de tarifas no setor de transporte urbano. Não é possível compreender a capacidade de arregimentação, mobilização e atuação do Estado Islâmico que se expande sobre a fraqueza dos governos locais do Iraque e da Síria, bem como das organizações multinacionais (OTAN, ONU) sem levar em conta o papel que as novas formas de comunicação digital têm na propaganda política e ideológica, na difusão de visões fundamentalistas e na organização de ataques terroristas e ações militares. Esses movimentos apontam para uma “barroquização” (ROMANINI, 2011-2012) do espaço público: menos importantes do que o número de participantes efetivamente engajados em ações físicas são o espetáculo da cobertura midiática e o número de seguidores e apoiadores dessas ações nas redes sociais. As máscaras usadas pelos ativistas Anonymous lembram tanto um filme (V de Vingança) quanto um episódio histórico (a figura de Guy Fawkes, líder de uma conspiração para explodir o parlamento inglês ocorrida em 1605), o *slogan* “Vem pra rua” sai de um comercial de automóvel da Fiat para virar palavra de ordem em defesa do transporte público, as músicas coreografadas e cantadas nas ruas pedindo *impeachment* são paródias de canções de carnaval ou de hinos cantados nos estádios de futebol. O domínio das grandes faixas cobrindo avenidas inteiras e o surgimento de grandes bonecos infláveis em pontos turísticos para tripudiar políticos confirmam a importância crescente do registro audiovisual para a circulação pelas mídias digitais.

Nos próximos anos, a “internet das coisas” promete um nível ainda maior de integração entre o mundo físico e o cibernético, permitindo que objetos (carros, geladeiras, janelas, cadeiras, roupas, canetas, óculos, pianos, sapatos, pincéis, etc.) possam entrar em comunicação *on line* entre si e entre dispositivos móveis (*smartphones*, *tablets*, *notebooks*, etc.) para realizar propósitos específicos de seus usuários. Novas formas de expressão artística e cultural, hoje sequer imaginadas, brotarão da fusão entre objetos físicos e digitais, colocando em xeque as formas tradicionais de produção e divulgação da indústria cultural. No campo institucional da cultura, os instrumentos tradicionais da gestão das políticas públicas, como secretarias de cultura,

museus, galerias, fundações, institutos, bem como o aparato jurídico-administrativo dos editais, leis de incentivo e concursos passam a ser questionados pelo surgimento de formas de financiamento de projetos, como o *crowdfunding*, pelas possibilidades infinitas de divulgação oferecidas pela internet. Livre das coerções políticas do Estado e da submissão à lógica da indústria cultural, a arte e a cultura tendem a se tornar mais especializadas, fragmentadas, idiossincráticas e, no limite, solipsistas.

Infelizmente, o excesso de possibilidades estéticas e de comunicação do novo paradigma tende a acompanhar a incomunicação e o torpor da sensibilidade. Imagens de violência, de sexo explícito e de tragédias capturadas por dispositivos móveis de usuários “anônimos” entrarão com frequência cada vez maior nas redes sociais sem a mediação dos editores tradicionais. A espetacularização do sofrimento e superexposição do grotesco tendem a anestesiar a capacidade de indignação e de envolvimento empático com as aflições do “outro”. Para não assistirmos apaticamente aos atributos tão sutis e caros que nos elevam acima da selvageria serem rapidamente tragados para o ralo do vertiginoso movimento cibernético, precisamos repensar a forma de nossas relações afetivas em busca de uma nova organização social ou, melhor ainda, de uma *autopoiesis* baseada na dimensão da generosidade e do amor (MATURANA, 1998).

As competências do futuro

No antigo paradigma, competências cognitivas e tecnológicas de produção eram separadas pelo acesso à educação institucionalizada, à formação técnica e ao capital. Os saberes nascidos e compartilhados na experiência cotidiana das comunidades tradicionais, por serem particulares e contextuais, raramente passavam no crivo da generalização imposta pelas tecnologias. Por exemplo, a gastronomia típica da Serra da Canastra jamais se adequaria aos padrões de produção em série dos *fast-foods*, em que os algoritmos de produção em série obedecem à lógica fordista de eficácia, a normas de higienização sanitária e de racionalização da mão de obra. A complexidade cognitiva das competências culturais (os muitos sotaques, os temperos regionais, as formas de expressão típicas) não cabia na lógica positivista que impulsionou a revolução industrial do século 19. Vivemos durante o século 20 a globalização dos mercados com a homogeneização dos meios de produção, com a racionalidade técnica e financeira impondo sua escala de valores. Os saberes não redutíveis a essa lógica foram desvalorizados, tornaram-se “exóticos”, senão implicitamente “vergonhosos”.

Com o advento da informação digital, a diferença entre competência cognitiva e tecnológica se esfuma porque no ciberespaço/tempo é o uso cognitivo da ferramenta que realmente faz a diferença. De certa forma, fazemos agora um retorno vertiginoso às origens da civilização, em que a tecnologia era essencialmente um subproduto de uma competência criativa. A célebre cena inicial do filme *2001 – Uma Odisseia no Espaço*, de Stanley Kubrick, mostra como um

primata, representando nosso ancestral primitivo, transforma um osso numa ferramenta para caçar e matar por meio de uma inferência estética: ele arranja em sua imaginação o ato de bater com o osso e o ato de caçar uma presa, produzindo uma síntese significativa. É um ato de criação genuíno, em que a tecnologia é colocada em seu devido lugar: a serviço de um propósito humano a ser compartilhado culturalmente, e não como instrumento para conquistar poder e/ou adquirir e acumular riquezas de forma privada ou privilegiada.

Nossa sociedade não está preparada para as novas competências criativas que despontam na era digital. A educação formal mantém-se atrelada à lógica do desenvolvimento linear, baseada em currículos pouco dinâmicos e em disciplinas que tradicionalmente se organizam do mais abstrato e universal para o mais concreto e específico. Nesse esquema, um estudante precisa cumprir vários semestres de preparação intelectual, apropriando-se de conceitos gerais e abstratos, antes de partir para a prática e receber o atestado de competência para agir profissionalmente. Algumas das competências fundamentais exigidas pelo novo paradigma nascem em torno da necessidade de reestruturar os modelos ultrapassados de educação, de maneira a incluir a dinamismo das comunicações digitalizadas que anima o aprendizado informal no cotidiano das sociedades. Exemplo: alguns jovens em idade de ensino médio já lançam canais pessoais no *Youtube* para compartilhar conhecimentos de sua esfera de interesse (*videogames*, moda jovem, humorismo, maquiagem), alcançando bilhões de acessos e faturando milhões de reais – várias vezes o salário de seus professores do ensino formal. Será que em breve teremos um jovem artesão de uma pequena e isolada comunidade da Serra da Mantiqueira usando o *Youtube* com o mesmo grau de alfabetização digital para divulgar seu trabalho e comercializar seus produtos para todo o Brasil e, quem sabe, o resto do mundo?

A pergunta mais geral que se coloca com urgência é: como fazer com que o conhecimento expresso pelas diversas formas de cultura e o interesse das novas gerações tenham um encontro amigável e produtivo nas novas mídias digitais? Ou: como fazer com que museus, escolas, bibliotecas, associações e centros de cultura popular estendam sua atuação no universo digital de forma a criar uma interface digital/análogica que privilegie a relevância, o interesse e a ação ética pelos seus membros, associados e participantes? Não há respostas prontas para esse tipo de questionamento porque a era digital, apesar de sua força *tsunâmica*, é ainda um bebê de fraldas se levarmos em conta o lento movimento dos paradigmas na história das civilizações. Abaixo, colocamos alguns dos componentes que, do nosso ponto de vista, precisarão entrar na equação:

1) A ontologia da cultura nas redes: a internet é uma grande arquitetura para organizar os fluxos de informação digitalizada e permitir seu acesso pelos mecanismos de busca. Por trás de toda a engenharia e da matemática envolvidas nesse processo, está a ontologia dos objetos digitais, ou seja, um *thesaurus* em que são criados os termos e suas defi-

nições a partir de outros termos, numa cascata de relações lógicas. Criadores de ontologias digitais são os novos deuses da era digital porque têm o poder de estabelecer o que pode e não pode ter realidade nesse universo feito de informação. Por exemplo, os aplicativos usados pelos dispositivos móveis (os *apps*) são programados para cruzar localizações, rotas de navegação, atrações, agendas em tempo real e os diversos interesses dos usuários a partir das ontologias disponibilizadas nos bancos de dados ou, cada vez mais, nas memórias dos próprios sistemas de navegação (Google, por exemplo). Por meio de uma ontologia adequada, pode-se criar uma rede virtualmente infinita de possibilidades de circuitos culturais a partir dos interesses particulares de usuários e que levem em conta a diversidade e a tipicidade das manifestações. Sem uma ontologia adequada, movimentos alternativos ou manifestações genuínas que não atendem aos interesses dos mercados permanecem invisíveis e inalcançáveis no turbilhão das informações publicadas na internet. Ora, enquanto as áreas biomédicas e exatas já discutem suas ontologias próprias, não vejo o mesmo interesse na área de humanidades e, especialmente, nos campos das artes e dos estudos culturais. Se os agentes culturais não assumirem as rédeas desse processo, seremos colonizados por uma ontologia digital das artes e da cultura produzida pelos grandes produtores e comercializadores da indústria cultural.

2) A mediação entre o digital e o analógico: a cultura *hacker* expande as possibilidades do digital; as ancestrais manifestações populares expandem as possibilidades do analógico. Como fazer, porém, com que essas duas extremidades se toquem e comecem a dialogar em sinergia? Esse é o desafio dos agentes culturais de hoje e das próximas décadas: fazer a ponte entre as possibilidades de expressão das redes com as anti-quíssimas formas analógicas de arte e de comunicação. Como traduzir a estética do Congado, com sua ginga única, suas vestimentas artesanais, sua dinâmica enraizada na complexidade das comunidades típicas, para uma interação digital em que a internet das coisas, os aplicativos dos dispositivos móveis e as possibilidades de interação acontecem em tempo real? Como fazer com que um movimento como o Ocupe Estelita, que nasce numa situação historicamente situada, numa comunidade típica do Recife, com grupos artísticos e oficinas em harmonia com uma visão de ocupação do espaço urbano, possa dialogar harmonicamente com as ferramentas e os programas que obedecem aos algoritmos e ontologias da rede mundial, de maneira que o Ocupe Estelita possa ser compreendido e possa inspirar outros movimentos semelhantes pelo Brasil e pelo mundo?

3) *A produção de narrativas e metanarrativas includentes*: se a multitude infinita das árvores de informação digital esconde a floresta espessa da comunicação analógica, então é preciso que aprendamos a ligar os pontos formados pelos nós das redes e produzir uma nova retórica que nos permita encontrar as histórias sociais escondidas nos metadados. A significação é um processo essencialmente narrativo, em que certos objetos são indicados e certos predicados são expressos conectados a eles. Semiose, ou ação do signo, é o desenvolvimento da informação significativa, a única maneira possível de dar sentido à sequência de *bits* que nos atravessa de todos os lados. Ela é um empreendimento social, uma forma compartilhada de produzir a própria história de uma época. No passado, a história era acontecimental e privilegiava os fatos eleitos pelos vencedores. Hoje, a história da nossa sociedade é uma metanarrativa em que cada um de nós puxa uma linha de tensão. A histeria e a violência com que certos grupos ocupam o espaço das redes sociais revelam, ao fim e ao cabo, a tentativa de impor sua narrativa viciada sobre o conjunto da sociedade. Não podem vencer no grito. O diálogo generoso e amoroso deve se apresentar de forma sutil, mas pervasiva, acolher os excluídos e produzir uma narrativa includente de nossa cultura, para que a diversidade e a liberdade responsável sejam a condição da produção cultural, e não uma concessão de quem está eventualmente no poder.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BACHELARD, Gaston. *A Formação do Espírito Científico*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2002.
- BRAUDEL, Fernand. *Escritos sobre a História*. São Paulo: Perspectiva, 1978.
- DESCARTES, René. *Discurso do Método*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- LYOTARD, Jean-François. *O pós-moderno*. Tradução: Ricardo Correia Barbosa. 4. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1993.
- MATURANA R., Humberto. *Emoções e linguagem na educação e na política*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- PEREIRA JR., Alfredo. Astrocytes and human cognition: modeling information integration and modulation of neuronal activity. *Progress in Neurobiology* 92 (3), 405-420, 2010.
- ROMANINI, Vinícius. Tudo azul no universo das redes. *Revista USP*, v.92, p.59 - 73, 2011-2012.