

As afinidades conectivas

Para compreender a cultura digital

Conselho Editorial

Alex Primo – UFRGS
Álvaro Nunes Laranjeira – UTP
André Parente – UFRJ
Carla Rodrigues – PUC-RJ
Cíntia Sanmartin Fernandes – UERJ
Ciro Marcondes Filho – USP
Cristiane Freitas Gutfreind – PUCRS
Erick Felinto – UERJ
Francisco Rüdiger – PUCRS
Giovana Scareli – UFSJ
J. Roberto Whitaker Penteado – ESPM
João Freire Filho – UFRJ
Juremir Machado da Silva – PUCRS
Marcelo Rubin de Lima – UFRGS
Maria Immacolata Vassallo de Lopes – USP
Micael Herschmann – UFRJ
Michel Maffesoli – Paris V
Muniz Sodré – UFRJ
Philippe Joron – Montpellier III
Pierre le Quéau – Grenoble
Renato Janine Ribeiro – USP
Rose de Melo Rocha – ESPM
Sara Viola Rodrigues – UFRGS
Tania Mara Galli Fonseca – UFRGS
Vicente Molina Neto – UFRGS

Obra publicada com o apoio da Universidade Paul-Valéry Montpellier 3,
laboratório Irsa-Cri, Departamento de Sociologia.

Vincenzo Susca

As afinidades conectivas
Para compreender a cultura digital

Tradução de Simone Ceré



Editora Sulina

Copyright © Vincenzo Susca, 2019

© Éditions du Cerf, Paris 2016

© Editora Meridional/Sulina, 2019

Título original: Les affinités connectives. Sociologie de la culture numérique

Capa: Alexandre Freitas (Sobre arte de Karin Andersen)

Projeto gráfico e editoração: Cléo Magueta

Revisão: Gaia Revisão Textual

Tradução: Simone Ceré

Editor: Luis Antonio Paim Gomes

Bibliotecária Responsável: Denise Mari de Andrade Souza CRB 10/960

S964a Susca, Vincenzo

As afinidades conectivas: para compreender a cultura digital / Vincenzo Susca, traduzido por Simone Ceré. --
Porto Alegre: Sulina, 2019.
238p.; 16x23 cm.

Título original: Les affinités connectives. Sociologie de la culture numérique.

ISBN: 978-85-205-0841-1

1. Sociologia. 2. Cultura Contemporânea. 3. Cultura Digital.
4. Tecnologia Digital – Aspectos Sociais. I. Título.

CDD: 301
390

CDU: 316

Todos os direitos desta edição reservados à
Editora Meridional Ltda.

Rua Leopoldo Bier, 644, 4º andar – Santana

CEP: 90620-100 – Porto Alegre, RS – Brasil

Tel: (0xx51) 3110-9801

<https://www.editorasulina.com.br>

e-mail: sulina@editorasulina.com.br

[agosto/2019]

IMPRESSO NO BRASIL/PRINTED IN BRAZIL

À Claudia,
para sempre
meu amor louco.

Toda atração é recíproca.
Johann Wolfgang von Goethe, *As afinidades eletivas*, 1809

*A presença do Outro – heteronomia privilegiada – não fere a liberdade,
mas a ataca.*
Não é eu – é o Outro que pode dizer sim.
Emmanuel Levinas, *Totalidade e infinito*, 1971

A beleza será convulsiva ou não será.
André Breton, *O amor louco*, 1937

Sumário

Prefácio	
A mediação do mundo	11

I DEPOIS DO ESPETÁCULO: A CONDIÇÃO DIGITAL

1 - Tecnomagia: a vida eletrônica	16
Entre o aumento e a perda de alma	16
As mídias e a desmaterialização do mundo	19
Os novos totens	22
2 - Além dos bárbaros	29
Alteridade, anomia e efervescência	29
Os bárbaros estão entre nós	33
3 - Emoção pública	38
Quando os sentidos dirigem o pensamento	38
Do <i>General Intellect</i> às comunidades eletrônicas	41
Uma obra conectiva	45
4 - Encantados na rede	51
Uma nova ordem do discurso	51
Crer, vibrar, sonhar: a cultura digital e o sagrado	54
5 - O devir-mundo da imagem	58
Microfísica da potência	58
A sensibilidade conectiva	62
6 - Epistemologia e dispositivos	67
Depois do contrato social	67
Tornar-se a tela	71

II E A FÁBULA TORNOU-SE O MUNDO REAL

1 - A religiosidade pós-moderna e suas extensões	78
“Uma paisagem invisível é a condição da paisagem visível”	79
Laços de carne	83
2 - A carne eletrônica	88
O banal, o efêmero e a profundidade	88
O arquétipo do ciborgue	91
Uma sacralidade selvagem	96

3 - Potência e imaginário	99
O político: uma forma transitória	99
“O mundo visível não é mais uma realidade, e o mundo invisível não é mais um sonho”	102
4 - Transpolítica	108
<i>Verwindung</i> , efeitos perversos e pós-modernidade.....	108
Do <i>superman</i> ao <i>every-man</i>	112
A politização do espetáculo.....	114
5 - Comunicracias	117
O espectro do populismo	117
Mutações.....	119
Midiamorfoses	122
“Todo o conservadorismo do mundo não saberia oferecer a menor resistência à varredura ecológica das novas mídias eletrônicas”	127

III A OBRA DE ARTE NA ERA DE SUA REPRODUTIBILIDADE DIGITAL

1 - A ética das redes	134
O devir-fábula do mundo	135
A sombra, o barroco e as conexões.....	138
A conversação, a cooperação e a reputação	144
2 - Artes de fazer	149
Táticas.....	149
A sociedade pós-espetacular: comunhões, dons e <i>selfies</i>	152
“ <i>Watch the watchers</i> ”	157
3 - A massa se faz vanguarda: a vanguarda do prazer	161
A crise da arte moderna e a indústria cultural	161
Dadá e surrealismo: fontes e legado	164
A estetização do público.....	169
4 - Das vanguardas históricas à cultura digital	171
A aura do cotidiano	171
O arquétipo futurista e sua atualidade	174
Os situacionistas e a superação da arte	177
Artimanhas, recriações e bricolagens digitais: <i>adbusting & polbusting</i>	180
<i>Pop art</i> e culturas digitais	182
Da resistência à recriação & recreação: a sociedade contra o Estado	184

5 - Distração e destruição	188
A explosão do imaginário	188
Indústria cultural e <i>kitsch</i>	191
“A massa distraída recolhe a obra de arte em si”	195
<i>Polbusters</i> , memes, <i>trolls</i> : além da arte e da política	197
De G. Grosz às estéticas da cibercultura: as transfigurações do político	200

CONCLUSÃO: AS AFINIDADES CONECTIVAS

A troca impossível	205
Jogo, festa e subversão	210
Ordo amoris	214

REFERÊNCIAS

1. Sociologia	219
2. Sociologia do imaginário	222
3. Ciências da comunicação	225
4. Ciências políticas e comunicação política	229
5. Filosofia, Psicologia e Antropologia	230
6. Estética	232
7. Literatura e Poesia	234
Filmografia	237
Sitografia	238



Prefácio

A midiatização do mundo

As novas mídias não são meios de nos religar ao antigo “mundo real”. Elas são o próprio mundo real e reestruturam à vontade os restos do antigo mundo.

Marshall Herbert McLuhan, *Counter-bast*, 1972¹

Redes sociais, telefones móveis, computadores, tablets, telas de todas as dimensões e de todos os tipos, redes wi-fi, wearable technology, biotecnologia, socialidade on-line, multiplicação de objetos e gadgets, Internet das coisas, proliferação de identidades eletrônicas, GIFs, emojis, stories, memes: as mídias são cada vez menos mundos distantes e imateriais em relação à vida cotidiana, tornando-se, de fato, o mundo que se habita – sua matriz, seu sonho, sua última personificação. Nesse contexto, a técnica não é mais, como foi no longo parêntese da história moderna, uma ferramenta para resolver problemas, modificar a História ou dominar o ambiente. Ela se torna ambiente: paisagem e linguagem. Não se pode mais chamá-la de “tecnologia”, arte do logos, dito de outro modo, “ciência do raciocínio”, mas, sim, “tecnomagia”, novo totem em torno do qual os grupos, as comunidades e tribos contemporâneas experimentam uma forma de êxtase que é, ao mesmo tempo, pura vibração, dança e comunhão do corpo societal com aquilo que o cerca, mas também a fuga do sujeito para algo maior que ele. Temos então a implantação de uma série de dispositivos aptos a conjugar sujeitos e objetos até aqui separados em torno de excessos emocionais, prazeres lúdicos ou estéticos.

¹ O ano indicado nesta e nas demais citações que aparecem em começo de capítulo faz referência à data da primeira publicação das obras referidas.

O vínculo que nasce dos rituais explosivos dessa paisagem não repousa mais no contrato racional e abstrato – o contrato social –, e sim em um pacto no qual a emoção, os afetos e os símbolos compartilhados aparecem como os novos imãs do estar-junto, pressupostos incontornáveis de toda a fusão conectiva. Twitter, Facebook, WhatsApp, Telegram, Snapchat, Tumblr e outras plataformas cristalizam afinidades conectivas para as quais o erotismo e a morte são as duas polaridades de um mesmo jogo, de um vitalismo exuberante movido, ao mesmo tempo, por um elogio do efêmero e um sentimento trágico de existência. Nesse contexto, cada rede de blogueiro, tribo urbana, comunidade eletrônica, flash ou smart mob – obras de arte na era de sua reprodutibilidade digital e de sua disseminação societal – engendra uma comunicracia que se manifesta como uma forma de poder líquido, transpolítico, e surge cada vez que uma comunidade vibra em uníssono, em um estado de comunhão em torno de uma comunicação. Aqui, a lei do Estado ou da economia política cede lugar à lei do grupo. Isso porque a subversão cultivada nos interstícios da vida cotidiana, à sombra da política ou da undernet, tira sua linfa vital da dimensão simbólica, onírica e afetiva mais que da dimensão política, que induz à desagregação da espessa carapaça da modernidade.

Com efeito, manifestações aparentemente tão banais ou tão frívolas, como chat on-line, jogos de RPG, Instagram, Chatroulette, Bitstrips, Candy Crush, Minecraft, as brincadeiras e bobagens dos novos Coringas espalhados em rede, liberam no éter os inúmeros fantasmas que constituem o imaginário coletivo e exercem pressão a fim de que esse imaginário modele a realidade física à sua imagem e segundo sua aparência.

Sob vários ângulos, as culturas digitais, tal como as apresentaremos nas páginas que seguem, epifenômenos da cultura contemporânea, adeptas do culto hedonista, da recriação e da recreação, se mostram hoje como a conclusão e superação das vanguardas artísticas do século XX, como o surrealismo, o dadaísmo e o futurismo, injetando o carnaval, o jogo e a festa nas veias da vida ordinária. A efervescência de suas conexões esboça inconscientemente novas maneiras de ser-aí e de habitar o mundo. De que

mundo se trata? Que lugar tem nele o ser humano? O que se torna o público antigo na era da reprodutibilidade digital e societal da obra de arte?

Certamente, a mutação das sociedades ocidentais está apenas começando, mas chegou o tempo de decodificar seus signos e de estudar seus sintomas, a fim de compreendê-la, a partir de suas raízes e aparências, para chegar, na medida do possível, a antecipar suas derivas...

Vincenzo Susca, Montpellier-Rosamarina, 06/2016

Para a edição brasileira, Porto Alegre, 10/2017