

## Índice

Prólogo	9
Da Coisa à Não-Coisa	11
Da Posse à Experiência	21
O <i>Smartphone</i>	27
As <i>Selfies</i>	37
A Inteligência Artificial	45
Perspetivas das Coisas	53
O Silêncio	85
Uma Digressão sobre a <i>Jukebox</i>	93

## PRÓLOGO

No seu romance *A Polícia da Memória*, a escritora japonesa Yoko Ogawa fala de uma ilha sem nome. Uns casos estranhos inquietam os habitantes da ilha. As coisas desaparecem aí inexplicavelmente e mesmo de forma irrecuperável. Coisas aromáticas, cintilantes, reluzentes, maravilhosas: fitas para o cabelo, chapéus, perfumes, pequenos sinos, esmeraldas, selos e até rosas e pássaros. As pessoas já não sabem para que serviam todas essas coisas. Com elas, desaparecem também recordações.

Yoko Ogawa descreve um regime totalitário que, com a ajuda de uma polícia da memória semelhante à polícia do pensamento de Orwell, proscree coisas e recordações da sociedade. Os indivíduos vivem num eterno inverno de esquecimento e de perda. Quem persegue recordações em segredo é preso. Também a mãe da protagonista, que protege as coisas ameaçadas de desaparecimento guardando-as numa cómoda, é seguida e morta pela polícia da memória.

*A Polícia da Memória* pode ler-se em analogia com o nosso presente. Também hoje, sem nos darmos conta, as coisas desaparecem incessantemente. A inflação de coisas cria em nós a ilusão oposta. Ao contrário da distopia de Yoko Ogawa, não vivemos num regime totalitário com uma polícia do pensamento, que despoja brutalmente as pessoas das suas coisas e

recordações. É antes o nosso frenesim de comunicação e informação que leva as coisas a desaparecerem. A informação, ou seja as não-coisas, coloca-se diante das coisas e fá-las empalidecer por completo. Não vivemos num reino de violência, mas num reino da informação, que se apresenta como liberdade.

Na obra de Ogawa, o mundo esvazia-se gradualmente, até acabar por desaparecer. Tudo desaparece, numa dissolução progressiva. Também desaparecem partes do corpo. No final, só vozes sem corpo pairam pelo ar, sem destino. A ilha sem nome das coisas e recordações perdidas assemelha-se em muitos aspetos ao nosso presente. Hoje o mundo esvazia-se de coisas que dão lugar a informações, tão fantasmagóricas como as vozes incorpóreas. A digitalização desreifica e descorporiza o mundo. Também elimina as recordações. Em vez de guardar recordações, armazenamos enormes quantidades de dados. A polícia da memória também é substituída por meios digitais que executam o seu trabalho de forma completamente pacífica e sem grande esforço.

Ao contrário da distopia de Ogawa, a nossa sociedade da informação não é tão monótona. As informações fazem-se passar por acontecimentos. Alimentam-se do *estímulo da surpresa*. Mas esse estímulo não dura muito. Não tarda a surgir a necessidade de novos estímulos. Habitamo-nos a apreender a realidade com base em estímulos, em surpresas. Como caçadores de informação, tornamo-nos cegos perante coisas *silenciosas, discretas, digamos coisas habituais, sem importância ou costumeiras*, desprovidas de estímulos, mas que nos *fixam ao ser*.

## DA COISA À NÃO-COISA

A ordem terrena, a ordem da Terra, consiste em coisas que adquirem uma forma duradoura e que criam um ambiente estável para habitar. São aquelas «coisas do mundo», como lhes chama Hannah Arendt, a quem incumbe a tarefa de «estabilizar a vida humana».<sup>1</sup> Elas concedem-lhe um apoio. Hoje, a ordem terrena está a ser substituída pela ordem digital. Esta *desreifica* o mundo, ao mesmo tempo que o *informatiza*. Há décadas, o teórico dos meios de comunicação Vilém Flusser já observou que «na atualidade, as não-coisas penetram de todos os lados no meio que nos rodeia e ocupam o lugar das coisas. A estas não-coisas dá-se o nome de informações.»<sup>2</sup> Hoje encontramos-nos na transição da era das coisas para a era das não-coisas. Não são as coisas, mas as informações que determinam o mundo em que vivemos. Já não habitamos na terra e no céu, mas no Google Earth e na Cloud. O mundo torna-se cada vez mais incompreensível e espectral. Nada é *firme e palpável*.

As coisas estabilizam a vida humana na medida em que lhe conferem uma continuidade, que «decorre do facto de pessoas todos os dias em mutação se confrontarem, com uma familia-

1 Hannah Arendt, *Vita activa oder Vom tätigen Leben*, Munique, 1981, p. 125 [A *Condição Humana*, trad. Roberto Raposo, Lisboa: Relógio D'Água, 2001].

2 Vilém Flusser, *Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen*, Munique, 1993, p. 81.

ridade imutável, com a mesma cadeira e a mesma mesa».<sup>3</sup> As coisas são pontos de repouso da vida. Hoje em dia estão totalmente cobertas de informações, que são tudo menos pontos de repouso da vida. Não é possível atardarmo-nos nas informações. Elas têm um tempo de atualidade muito reduzido. Vivem do estímulo da surpresa. Precisamente devido à sua fugacidade desestabilizam a vida. Hoje, reclamam a nossa atenção em permanência. O *tsunami* da informação transmite a sua agitação ao próprio sistema cognitivo. As informações não são unidades estáveis. Falta-lhes a firmeza do ser. Niklas Luhmann caracteriza a informação do seguinte modo: «A sua cosmologia não é uma cosmologia do ser, mas da contingência.»<sup>4</sup>

Atualmente as coisas retrocedem cada vez mais para um segundo plano da atenção.<sup>5</sup> A presente hiperinflação das coisas, que conduz à sua multiplicação explosiva, sugere precisamente a crescente indiferença perante elas. A nossa obsessão já não tem que ver com as coisas, mas com informação e dados. Ao mesmo tempo, produzimos e consumimos mais informações do que coisas. Intoxicamo-nos verdadeiramente de comunicação. As energias libidinais afastam-se das coisas e ocupam as não-coisas. A consequência é a *infomania*. Entretanto, tornamo-nos todos *infomaniacos*. O fetichismo das coisas ficou para trás. Convertemo-nos em fetichistas da informação e dos dados. Já se fala mesmo de «*datasexuals*».

A revolução industrial consolida e expande a esfera das coisas. Afasta-nos apenas da natureza e do trabalho manual. Só a

3 Arendt, *Vita activa oder Vom tätigen Leben*, op. cit., p. 125.

4 Niklas Luhmann, *Entscheidungen in der «Informationsgesellschaft»*, [https://www.fen.ch/texte/gast\\_luhmann\\_informationsgesellschaft.htm](https://www.fen.ch/texte/gast_luhmann_informationsgesellschaft.htm)

5 Há algumas décadas que, na investigação sobre a cultura, se pode observar um interesse crescente pelas coisas. Mas o interesse teórico pelas coisas não significa que estas estejam a adquirir mais importância no mundo quotidiano. O facto de se converter em coisas num objeto de reflexão teórica é precisamente um sinal do seu desaparecimento. O cântico de louvor das coisas é, na realidade, o seu cântico fúnebre. Banidas do mundo dos vivos, procuram refúgio na teoria. Também «*material culture*» e «*material turn*» se podem entender como reações à desmaterialização e desreificação da realidade devidas à digitalização.

digitalização põe termo ao paradigma das coisas. Submete as coisas à informação. Os *hardwares* são bases submissas dos *softwares*. Desempenham um papel secundário perante a informação. A sua miniaturização pode tornar-se cada vez mais pequena. A Internet das coisas faz delas terminais de informação. A impressora 3D desvaloriza as coisas no seu ser. Estas degradam-se até se converterem em derivados materiais da informação.

Em que se tornam as coisas, quando as informações se impõem? A informatização do mundo faz das coisas *infómatos*, ou seja, *atores* que processam informação. O automóvel do futuro deixará de ser uma coisa à qual se associam fantasias de posse e de poder, para se tornar um «centro de distribuição de informação», móvel, mais precisamente um infómato, que comunica connosco: «O automóvel fala convosco, informa-vos ‘espontaneamente’ sobre o seu estado geral — e sobre o vosso (talvez se recuse a funcionar, caso vocês não funcionem bem), partilha conselhos e toma decisões, é parceiro numa negociação pormenorizada sobre como devemos viver [...]»<sup>6</sup>

A análise de Heidegger do ser-aí (*Dasein*) na sua obra *Sein und Zeit* requer uma revisão que tenha em conta a informatização do mundo. O «ser-no-mundo» de Heidegger consiste em «manejar» as coisas, que estão «disponíveis» ou «à mão» (*vorhanden* ou *zuhanden*). A mão (*Hand*) representa uma figura central na análise do *Dasein* heideggeriano. O *Dasein* (a designação ontológica do ser humano) explora do mundo circundante através da mão. O seu mundo é uma esfera de coisas. Mas hoje vivemos na infoesfera. Não *manejamos* as coisas que estão diante de nós, passivas, mas *comunicamos* e *interagimos* com os infómatos, que agem e reagem como atores. O ser humano não é um *Dasein*, mas um «*inforg*»<sup>7</sup>, que comunica e troca informações.

6 Jean Baudrillard, *Das Andere selbst. Habilitation*, Viena, 1994, p. 11.

7 Luciano Floridi, *Die 4. Revolution. Wie die Infosphäre unser Leben verändert*, Berlin, 2015, p. 129 e ss.

Na *smarthome* são infómatos que se ocupam de nós. Encarregam-se de todas as *diligências* por nós. Os seus moradores não têm *preocupações*. O telos da ordem digital é a superação das preocupações, que Heidegger entende como o traço característico da existência humana. O *Dasein é preocupação*. A inteligência artificial existe hoje em dia para dissipar todas as preocupações da existência humana, efetuando uma otimização da vida e eliminando o futuro como fonte de preocupações, ou seja, superando a *contingência do futuro*. O futuro previsível como presente otimizado não nos reserva nenhuma preocupação.

As categorias da análise do *Dasein* heideggeriano como «história» (*Geschichte*), «derrelição» (*Geworfenheit*) ou «facticidade» (*Faktizität*) pertencem todas à ordem terrena. As informações são aditivas e não narrativas. Podem contar-se, mas não narrar-se. Como unidades descontínuas com um tempo breve de atualidade não se unem para formar uma história. Também o nosso espaço de memória se parece cada vez mais com um armazém, atulhado com enormes quantidades de todas as informações possíveis. A adição e a acumulação substituem as narrações. Os vastos espaços de tempo sobre os quais se estende a continuidade narrativa distinguem a história da recordação. Só as narrativas estabelecem significado e contexto. A ordem digital, isto é, a ordem numérica, não tem história nem memória, pelo que fragmenta a vida.

O ser humano como projeto que se otimiza e se reinventa a si próprio ergue-se sobre a «derrelição». A ideia de Heidegger da «facticidade» consiste no facto de a existência humana se basear no indisponível. O «ser» de Heidegger é outro nome para o indisponível. A «derrelição» e a «facticidade» pertencem à ordem terrena. A ordem digital *desfacticiza* a existência humana. Ela não aceita nenhuma base indisponível do ser. A sua divisa é a seguinte: *o ser é informação*. Deste modo, o ser é disponível e controlável. A coisa de Heidegger, pelo contrário, é o *condicionalismo*, a *facticidade da existência humana*. A coisa é a *cifra da ordem terrena*.