



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA
PRÓ-REITORIA GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE ENSINO E INTEGRAÇÃO ACADÊMICA
NÚCLEO DE GESTÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

PROGRAMA DE
COMPONENTES
CURRICULARES

CENTRO

Centro de Artes, Humanidades e Letras - CAHL

COLEGIADO

Mestrado em Comunicação

COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO	TÍTULO	CARGA HORÁRIA				ANO
		T	P	E	TOTAL	
SCAH-884	Temas Especiais em Sensibilidades	34	—	—	34	2018.2

EMENTA

Experiência e performances na cultura midiática contemporânea, experiência, sensibilidade e materialidade da comunicação, aspectos cognitivos e pragmáticos da materialidade da comunicação, objetos e agência, algoritmos, sensibilidade performativa, teoria ator-rede e filosofia orientada a objetos.

OBJETIVOS

Discutir o papel dos algoritmos na atualidade, na sua relação com as performances sociais e na emergência de sensibilidades

Aprofundar o caráter procedural dos algoritmos, suas as agências, performances e práticas em múltiplas expressões na comunicação contemporânea

Produzir exercícios interpretativos da relação entre performance, algoritmo e sensibilidades na cultura contemporânea

METODOLOGIA

Aulas expositivas e debates em sala de aula. Discussão de artigos e textos de naturezas diversas (literários, acadêmicos e científicos). O curso será oferecido para estudantes do POSCOM e do Mestrado em Comunicação/UFRB. A disciplina será dividida em 3 partes: Experiência e Performance; Sensibilidade Performativa, e Exercícios Interpretativos para discussão sobre artigo final.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Parte 1 - Experiência e Performance, Jorge Cardoso Filho

Experiência é o conceito fundamental do pragmatismo, seja nas formulações de Charles S. Peirce, William James ou John Dewey (POGREBINSCHI, 2006). Nas proposições de Dewey, que possui maior afinidade com Peirce, a necessidade de experimentalismo é fundamental e vai designar a interação constante e necessária estabelecida entre um organismo e o ambiente, a qual não é de caráter exclusivamente simbólico, mas, sobretudo, uma característica físico-natural. A experiência não é nem consciência, nem somente conhecimento, mas é tudo que pode ser experimentado por uma criatura na relação com o ambiente. A experiência é, então, o campo possível de toda pesquisa e projeção racional de futuro (ABBAGNANO, 2007). Obstáculos e condições neutras impostas pela situação à interação da criatura com o ambiente que contribuem para que os sentidos presentes naquela relação se elucidem, à

medida que se convertem obstáculos e condições neutras em condições favoráveis ao desenvolvimento da experiência.

Para identificar características das interações que são instituídas pelos *media*, o que Kittler (1990) chama de sistema de notação, é necessário, em primeiro lugar, identificar os aparatos que possibilitam o armazenamento, transmissão e reprodução de certos objetos/conteúdos e não outros. O foco é a prática e não os conteúdos, uma vez que os conteúdos são possíveis graças às estruturas materiais, que são anteriores ao sentido. Em segundo lugar, identificar os "ruídos" trazidos pela medialidade daquela prática. Trata-se de efeitos abrangidos pelas características físicas dos *media*, que podem impor à prática certo padrão, um elemento tonalizador da experiência. Por fim, é necessário observar o corpo como o âmbito de convergência das práticas culturais, também como um *medium*, conformado e reformado pelo sistema de notação no qual está inserido. A proposição de Kittler indica os modos como os choques proporcionados pelas relações entre o "assim chamado Homem" ("so gennanten Menschen", termo usado pelo próprio autor) e os *media* geram padrões de prática, orientados, sobretudo, pelas características materiais da relação desenvolvida.

Como condição de possibilidade da produção de sentido, a materialidade traz consigo pressuposição e indução de habilidades, competências específicas que não são meras ações psicológicas, mas conjuntos de práticas e condutas que se desenvolvem nas interações, por meio de avisos fornecidos pelos objetos expressivos predecessores e pelos contextos de surgimento. São práticas, que se desenvolvem em função da experiência, revelando programas de produção/recepção predominantes, ou seja, revelam competências pragmático-performativas (SEEL, 1985) hegemônicas, que são acionadas na interação daqueles que percebem e vivem a experiência com os mais diversos objetos e/ou fenômenos. Esse aspecto pragmático-performativo concorre, muitas vezes de forma conflituosa, com o aspecto cognitivo-proposicional da experiência – o que explica o descompasso entre ações desenvolvidas durante o encontro estético e declarações concedidas após esses mesmos encontros.

Parte 2 - Sensibilidade Performativa, André Lemos

O argumento central é que há agência dos objetos. Todos desempenham ações e sofrem ações de outros objetos. Essa capacidade agencial pode ser pensada como uma "sensibilidade". Mais ainda, ela faz fazer. Essa qualidade agencial de fazer - fazer (LATOURET, 2005, BARAD, 2007) podemos chamar de performatividade. O conceito de "sensibilidade performativa" reconhece que todo objeto possui, de uma forma ou de outra, uma "vida" e uma "sensibilidade" (HARMAN, 2011). Para a Ontologia Orientada à Objeto (OOO) e a Teoria Ator-Rede (TAR), todos os objetos são dotados de "sensibilidade performativa". Para a compreensão da atual cultura digital, regida por objetos acoplados a sensores e a lógicas de ação baseadas em algoritmos, podemos dizer que vemos emergir uma nova sensibilidade performativa, agora digital, algorítmica, sensiente produzindo um fenômeno de "dataficação" (*datafication*). Esta nova sensibilidade, e sua correlata forma inovadora de agência através de ação por sistemas computadorizados, é a "sensibilidade performativa" (SP) (LEMO, 2016). Ela provoca ações, realiza ordens e comandos, sendo, portanto, performativa de forma similar ao sentido que tem os "atos performativos da linguagem" (*performative utterance*) de Austin (1962). Portanto, a sensibilidade performativa não emerge como os objetos digitais, mas ganha uma nova qualidade já que sua performatividade passa a ser mais radical impactando todas as áreas da vida social (redes sociais, IoT, governança digital, smart cities.) Estamos em meio a uma "algocracia" (DANAHER, 2016) cuja SP digital e algorítmica está nas suas bases.

Sensibilidade é a capacidade que os animais possuem de perceber e agir no ambiente (físico ou simbólico). As sensações, informações que os sentidos recebem do mundo exterior, é o que os gregos chamavam de *Aisthesis*. Elas permitem a percepção do ambiente e a ação sobre ele. Não nos parece exagerado dotar objetos de sensibilidade se a entendemos como capacidade de mediação e a mediação é gerada tanto por humanos ou objetos (TAR). Se é assim, a sensibilidade dos objetos (*physical-first*) (GREENGARD, 2015) geraria uma performatividade reativa (desgaste e envelhecimento, automatismo mecânico, por exemplo) enquanto a sensibilidade dos objetos digitais (sejam os *digital-first* ou os *physical-first* digitalizados) uma performatividade procedural (BOGOST, 2007) e dinâmica (MANOVICH, 2013).

O termo sensibilidade performativa destaca ainda uma estética da materialidade na qual os objetos digitalmente aumentados, sentem, trocam informações, apreendem e agem sobre o mundo externo. Toda a cultura digital está sendo transformada por essa agência dos novos objetos. O objetivo dessa disciplina é investigar essa afirmação através de uma discussão sobre mídia, materialidade, sensibilidade, experiência tendo por base os estudos de software, a OOO e a TAR.

AVALIAÇÃO

Artigo final, para publicação em revista indexada da área

BIBLIOGRAFIA

Parte 1:

CARLSON, Marvin. (2009) **Performance**: uma introdução crítica. Belo Horizonte: Autêntica.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. (2004) **Production of Presence**: what meaning cannot convey. Stanford: Stanford University Press.

SCHECHNER, Richard. (2006) **Performance studies**: an introduction. New York & London: Routledge, 2006, p. 28-51.

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. (2007). 5ª ed. São Paulo: Martins Fontes.

CARDOSO FILHO, Jorge. (2009). As materialidades da canção midiática: contribuições metodológicas. **Revista Fronteiras**, volume 11, p. 80 – 88.

DEWEY, John. **Art as experience**. (2005). 3ª ed. New York: Perigee Books.

_____. **Lógica: a teoria da investigação**. (1980). In: **Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural.

FELINTO, Erick & ANDRADE, Vinícius. (2005). A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. **Contemporânea**, volume 03, n.01, p. 75 – 94.

KITTLER, Friedrich. **Discourse networks 1800/1900**. (1990). Stanford: Stanford University Press.

POGREBINSCHI, Thamy. (2006). Será o neopragmatismo pragmatista? Interpelando Richard Rorty. **Novos Estudos CEBRAP**, n. 74, p. 125 – 138.

ROCHA, João Cezar. (1998) A materialidade da teoria. In: ROCHA, João Cezar (org.). **Corpo e forma**: ensaios para uma crítica não-hermenêutica. Rio de Janeiro: Eduerj.

SEEL, Martin. (2003) **Ästhetik des Erscheinens**. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, .

_____. (1985) **Die Kunst der Entzweiung**. Zum Begriff der ästhetischen Rationalität. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Parte 2:

AUSTIN, John Langshaw. **How to Do Things with Words**, Oxford: Clarendon Press, 1962

BARAD, K. **Meeting the Universe Halfway**: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Durham e London: Duke University Press, 2007.

BENNET, Jane. 2010. **Vibrant Matter**: A Political Ecology of Things. Durham, London: Duke University Press Durham, NC. doi:10.1016/j.emospa.2010.10.006.

DANAHER, J. The Threat of Algocracy: Reality, Resistance and Accommodation. **Philosophy and Technology**, v. 29, n. 3, p. 245–268, 2016.

FINN, Ed. 2017. **What Algorithms Want**: Imagination in the Age of Computing. Cambridge, Mass. ; London: MIT.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

GREENGARD, S. (2015). **The internet of things**. Cambridge, MA: MIT Press.

HARMAN, Graham. 2011. **The quadruple object**. Hants, UK: Zero Books.

KARIMOVA, G. Z.; SHIRKHANBEIK, A. Society of things: An alternative vision of Internet of things. **Cogent Social Sciences**, v. 1, n. 1, p. 1–7, 2015.

LATOUR, B. 2012. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria do ator-rede. Salvador: Edufba.

LEMO, André. 2013. **A comunicação das coisas**: teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume.

LEMO, André, BITENCOURT, Elias. 2017. SENSIBILIDADE PERFORMATIVA E COMUNICAÇÃO DAS COISAS . Explorando as narrativas algorítmicas na Fitbit. In **Anais da Compós 2017**, 1–23. São Paulo.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

Periódicos

Revista Famecos: Mídia, cultura e tecnologia.

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/index>. e-ISSN: 1980-3729 Rio Grande do Sul: Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontífica Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

E-COMPÓS. www.e-compos.org.br. E-ISSN 1808-2599. Brasília. Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação.

RBCC - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação.

<http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom>. ISSN: 1980-3508. São Paulo. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares em Comunicação.

Journal of Communication. <http://onlinelibrary.wiley.com/journal/10.1111/%28ISSN%291460-2466>. International Communication Association.

Communication Research. <http://crx.sagepub.com/>. Sage Publications

Media, Culture & Society. <http://mcs.sagepub.com/>. Sage Publications

Communication Theory. <http://onlinelibrary.wiley.com/journal/10.1111/%28ISSN%291468-2885>. International Communication Association